

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego libre como estrategia de aprendizaje en los
estudiantes de educación inicial**

Trabajo Académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en
Educación Inicial

Autora

Inelda Calderón Torres

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego libre como estrategia de aprendizaje en los
estudiantes de educación inicial**

Trabajo Académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Jaén - Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**El juego libre como estrategia de aprendizaje en los
estudiantes de educación inicial**

Trabajo Académico

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su
contenido y forma

Inelda Calderón Torres (autora)

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (asesora)

Jaén - Perú

2022



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google Meet, 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 del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo ~~Albuquerque~~ Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy ~~Kid~~ Figueroa Cárdenas, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en, Educación Inicial al señor(a). **CALDERÓN TORRES INELDA**

A las quince 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 **18**.

Por tanto, **CALDERÓN TORRES INELDA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad profesional, en Educación Inicial.

Siendo las quince 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. Segundo Oswaldo ~~Albuquerque~~ Silva
Presidente del Jurado
DNI: 25772336

Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Secretario del Jurado
DNI: 00230120

Dr. Andy ~~Kid~~ Figueroa Cárdenas
Vocal del Jurado
DNI: 43852105

El juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

10%

★ repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo

ÍNDICE

	Página
ÍNDICE	6
DEDICATORIA	7
RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I : MARCO TEÓRICO SOBRE EL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL	13
1.1.Juego libre	13
1.2.Importancia del juego libre	15
1.3.Tipos de juegos	15
1.4.Espacios sugerentes para los juegos en la institución educativa	18
1.5.Características del juego	19
CAPÍTULO II : DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE ESTRATEGIAS DE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN INICAL	21
2.1. Estrategias de aprendizaje	21
2.2. Educación inicial	21
CAPÍTULO III : TEORÍAS Y MÉTODOS DEL APRENDIZAJE CON RELACIÓN AL JUEGO	22
3.1. Teoría cognitiva de Piaget	22
3.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky	23
3.3. Método Montessori, (1870-1952)	24
3.4. El método Waldorf (1861-1925)	25
3.5. Teoría del descubrimiento de Jerome Bruner	25
3.6. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel	26
CONCLUSIONES	27
REFERENCIAS	29

DEDICATORIA

*A mi esposo y a mi amada hija quienes
son el ejemplo para lograr mis
expectativas profesionales.*

RESUMEN

La presente investigación se ha realizado con la finalidad de fomentar el juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial. Se trata de encontrar una serie de definiciones conceptuales para comprender en plenitud el significado del juego y a partir de esas experiencias proponer situaciones estratégicas recomendables para la escuela.

Asimismo, es necesario conocer qué son estrategias de aprendizaje y qué es la educación inicial para adaptar este sistema de juego en la práctica pedagógica, afianzada desde las teorías más importantes de la educación.

Finalmente, el juego es una potente estrategia de aprendizaje que se recomienda a la comunidad educativa de educación inicial porque fortalece las habilidades sociales, cognitivas, físicas y psicológicas del niño.

Palabras claves: juego libre, estrategia, aprendizaje, educación inicial

ABSTRACT

The present investigation has been carried out in order to promote free play as a learning strategy in initial education students. It is about finding a series of conceptual definitions to fully understand the meaning of the game and, based on these experiences, propose recommended strategic situations for the school.

Likewise, it is necessary to know what learning strategies are and what initial education is to adapt this game system in pedagogical practice, established from the most important theories of education.

Finally, the game is a powerful learning strategy that is recommended to the educational community of initial education because it strengthens the social, cognitive, physical and psychological skills of the child.

Keywords: free play, strategy, learning, initial education

INTRODUCCIÓN

La educación en el mundo y América Latina ha surgido como una necesidad de desarrollo de cada uno de sus pueblos, en esa perspectiva y en el afán de resolver diversas problemáticas en la educación, se realiza el Foro Mundial sobre la Educación Dakar 2000 en donde la comunidad internacional reafirmó su compromiso de alcanzar la Educación para Todos, en lo que considera en uno de sus objetivos ampliar la protección y educación de la primera infancia. Significa que todos los países en sus políticas de estado tienen que brindar facilidades y acortar brechas de desigualdad en el cuidado y protección de la primera infancia.

Desde estas políticas internacionales se direccionan propósitos para lograr la educación de calidad, por ello, la educación Básica en el Perú se ha ido complementando en la medida de las necesidades como país y desde las diversas políticas de gobierno, lo que en la actualidad se organiza en tres niveles: inicial primaria y secundaria. El nivel inicial atiende los ciclos I y II que comprende de 0 a 05 años para cuidar y orientar la autonomía de los aprendizajes y fortalecer las potencialidades de los niños, porque es la etapa donde se inicia con aprendizajes básicos que sirven como cimiento para consolidar su personalidad desde lo físico y psicológico, por lo tanto, se convierte en la etapa más significativa para el estudiante.

En esa órbita de la educación inicial reflexiono sobre la problemática observada en la institución educativa.

CAPITULO I

1.1.Realidad Problemática.

En ese sentido, en el Currículo Nacional de Educación Básica cuando manifiesta sobre los programas educativos y específicamente en educación inicial dice: “Se considera en la organización del tiempo los momentos de juego libre en sectores, actividades permanentes y desarrollo de la unidad didáctica, los que se organizan de acuerdo al ritmo, intereses y potencialidades del grupo de niños y niñas” MINEDU, 2016 (p.92).

En esa medida en las instituciones educativas del nivel inicial se evidencia el trabajo pedagógico tradicional y conductista de las docentes. Las docentes no han logrado comprender las exigencias contemporáneas para mejorar el servicio educativo frente a las necesidades e intereses de los educandos, evidencias como éstas, demuestran la escasez de estrategias metodológicas para potenciar y fortalecer las habilidades cognitivas, sociales y motrices de los estudiantes del nivel inicial.

1.2.Planteamiento del problema

1.2.1. Problema general:

¿Qué es el juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial?

1.2.2. Problemas específicos:

- ❖ ¿Por qué el juego tiene dificultades al momento de ser usado como una estrategia?
- ❖ ¿cuál es obstáculo que presenta el juego simbólico cuando es utilizado estratégicamente por los docentes?

1.3.Objetivos:

1.3.1. Objetivo general

Fomentar el juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.

1.3.2. Objetivos específicos

- Promover la importancia del juego libre como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.
- Describir espacios apropiados que motiven el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de educación inicial.
- Conocer estrategias y teorías sobre el juego libre juegos como herramienta de aprendizaje en estudiantes de educación inicial

1.4.Justificación:

En el trabajo monográfico que se presenta se realizó la investigación para que se estudie a fondo el juego libre como una de las principales estrategias que ayuda a desarrollar el aprendizaje de los alumnos, el presente trabajo justifica el por qué el juego es la base de todos los aprendizajes que existen ya que ayuda a que los infantes desde que nacen vayan experimentando cambios que les son favorables para su desarrollo y en todos ellos el juego se presenta como un arma fundamental. El juego de forma libre ayuda a que los niños exploren todo lo que los rodea de manera fluida y a la vez mejorando la confianza en sí mismos e interactúe con sus compañeros.

1.5.Materiales y métodos:

Para la realización de la investigación se utilizó las diversas fuentes de internet, páginas web, libros, YouTube, entre otras; los métodos utilizados fueron análisis, investigación y otros métodos, gracias a esto se logró encontrar información específica que será de gran ayuda para lograr un entendimiento acerca del juego de forma libre como una estrategia que ayuda a evolucionar el aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO SOBRE EL JUEGO LIBRE EN LA EDUCACIÓN INICIAL

2.1. Antecedentes:

Nacionales:

Ministerio de educación (2009) menciona que el juego es espontaneo y no manifiesta que la educación inicial, considera diversos factores como el pedagógico el cual ofrece diferentes espacios que están sectorizados y planificados para que el menor aprenda.

Internacionales:

El autor **salas (2012)** nos manifiesta la importancia que existe en la forma de como el estudiante aprende, y que el juego es la base para lograr el desarrollo de todos los aprendizajes, el juego es considerado como una estrategia excelente, ya que ahí se aprende e interacciona con más personas.

2.2. Juego libre

Los juegos han pasado de generación en generación, cada uno de nosotros aprendimos de nuestros padres y abuelos. En la escuela lo hemos ido fortaleciendo en la medida que interactuamos con nuestros compañeros. Es ahí cuando nos damos cuenta que ha sido una herramienta útil para la adquisición del aprendizaje y para afianzar con autonomía nuestra nuestras condiciones físicas y psicológicas. La diversidad de juegos que ha generaciones le ha tocado compartir en la actualidad son extraños para muchos niños y jóvenes, porque el entretenimiento de los niños lo está abarcando los ciertos medios de comunicación masiva por intermedio de las redes sociales. Es por ello que han surgido diversas investigaciones, internacionales, nacionales y regionales con la finalidad de encontrar respuestas positivas y sugerentes a esta realidad. Desde el Ministerio de educación ya viene planteando

desde muchos años el juego libre como una herramienta pedagógica útil para el aprendizaje de los niños en el nivel inicial. En esa misma perspectiva considero una serie de investigaciones que definen al juego como un camino que facilita el aprendizaje.

En la investigación se realiza una charla acerca de los distintos juegos y la forma de cómo se llevan a cabo en el expediente de cada docente del nivel preescolar, esto se aplicará al grupo de profesoras del sector de Guadalupe del municipio de León II del semestre 2009. Expresan que:

La actividad del juego es fundamental para que el ser humano este en equilibrio. Se trata de una actividad que integra las experiencias vividas y a la vez la constante actividad que consista en realización de juegos con riesgo, aventura, etc.; todo esto permite que se dé la comunicación y la libertad de expresión de cada individuo, en pocas palabras el juego consiste en una actividad que fomenta el desarrollo de la educación, y así mismo ayuda a la evolución social, emocional, mental y físico de cada infante. Martínez, Pérez, & Lacayo, (2010).

En la investigación afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí. Mencionan que:

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo ya que en la comunidad primitiva era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores, la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta manera los niños lograban asimilar de una forma más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. Heradora, Olivas, & Iris (2013)

En el estudio sobre los diferentes juegos lúdicos, que son utilizados como una estrategia básica para que el aprendizaje evoluciones en los menores de la institución ya mencionada, se menciona que:

Cárdenas & Gómez (2014) sostienen: “Los niños representan en sus juegos la cultura en la que crecen y se desenvuelven; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad y a la manera en que la asumen y la transforman (p.23)”. Entonces, el juego se puede potenciar sobre el contexto del niño

y se orienta de acuerdo a la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio.

2.3. Importancia del juego libre

En los primeros años de vida, el pequeño pasa por una serie de etapas en las cuales el juego cumple el rol primordial, el jugar para un niño es una acción por medio de la cual aprenden, por eso es básico y muy indispensable que este sea orientado para que su desarrollo sea eficaz, que le brinde al niño mayor libertad, perfeccionamiento en la autonomía del niño. En ese sentido el educador no debe caer en el error que jugar es perder el tiempo y de la misma manera debe orientar a los padres de familia para propiciar espacios y tiempos donde sus hijos puedan disfrutar cómodamente de esta etapa de su vida.

En el ámbito educativo es una herramienta pedagógica importantísima por la multiplicidad de posibilidades que ofrece por ejemplo, la relación con los compañeros, interacción con los objetos para comprender su contexto.

A través de los juegos se encuentra la posibilidad de construir relaciones cognitivas – motrices y de resolución de problemas. Las experiencias adquiridas de los niños benefician, las habilidades, las coordinaciones dinámicas, equilibrio y motricidad física fina.

Por eso el MINEDU,(2013) Considera: “Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse”. (p.11).

2.4. Tipos de juegos

El juego evoluciona a medida cómo crece el niño y se va manifestando a través de su desarrollo psicomotor en el dominio de su cuerpo y en el nivel de relación con los demás. Los tipos de juego se consideran, el juego motor, el juego social y el juego cognitivo.

2.4.1. El juego motor

Son todas aquellas actividades que el niño realiza con sus extremidades y otras partes del cuerpo que permite, por ejemplo: tirar de un lazo, realizar actividades con un balón, maratones, entre diversas actividades que son juegos llamados motores.

Diversos estudios afianzan las propuestas educativas sobre el juego como una estrategia de aprendizaje para los niños, por ello es importante considerarlo en la tarea pedagógica, así como García, (2018), menciona:

El juego motor provoca una mejora en el desarrollo físico de los niños, favoreciendo la adquisición y mejora de las habilidades motrices y la maduración del esquema corporal de los niños. Esto tiene gran importancia en el aspecto pedagógico, debido a que también madura la psicomotricidad fina, lo que permite al niño realizar sus trabajos del aula de una forma más precisa y, por lo consiguiente, se obtiene una mejora en los resultados académicos. La maduración de las capacidades cognitivas y sensoriales también se ven favorecidas gracias al juego motor.

La educación de calidad se evidencia de acuerdo al servicio real que brinda la institución educativa y para ello los docentes son actores fundamentales, y como formadores es importante y responsabilidad de elegir las estrategias pertinentes para realizar la tarea pedagógica y que resulte significativa en el niño y que garantice su formación integral.

Las capacidades físicas básicas se fortalecen con la resistencia, con la velocidad. Las habilidades se desarrollan mediante juegos de pelotas, malabares. La sociabilidad se puede trabajar mediante teatros, juegos predeportivos, iniciación de vóley, fútbol y otros. En la actualidad el sedentarismo está atacando de manera agigantada a nuestra sociedad sin considerar tiempos ni edades, por lo que propiciar herramientas de esta naturaleza resulta productivo para los niños de educación inicial.

2.4.2. El juego social

Este es un tipo de acción que principalmente se caracteriza por que los infantes interaccionan con diferentes individuos y ambos tienen como meta principal el juego, se mencionara algunos juegos sociales:

- Juegos con reglas, consisten en las actividades que se rigen en reglas que ya han sido establecidas y se deben de cumplir para que el juego sea logrado.

- Juegos cooperativos: consisten en las diferentes actividades que generalmente se realizan en equipo y para lograr la meta establecida todos los integrantes del equipo deben de colaborar.
- Juegos dramáticos: esta clase de juego da una facilidad para la evolución en la parte emocional, también ayudan a superar cada una de las preocupaciones que tienen los infantes.
- Juego de autoestima: ayuda a mejorar los sentidos y los valores a nivel personal.

2.4.3. El juego cognitivo

Este juego es de clase cognitiva ayuda a que los infantes desarrollen la curiosidad intelectual a través de acciones que son benéficas para su aprendizaje, este tipo de acciones inician cuando los menores aún son unos bebés, ya que empieza a tener contacto con diversos objetos que les brindan una estimulación, la cual los conlleva a explorar y manipular nuevos juguetes que clasifican en los siguientes:

- Juegos de tipo de construcción: ayuda a reforzar la creatividad y mejora la concentración de los menores.
- Juegos mediante la experimentación: ayudan a que el menor investigue y ala experimente y despierten su curiosidad por manipular nuevos objetos.
- Juegos memorísticos: estos son los juegos que fomentan la habilidad que poseen los niños para observar y concentrarse.
- Juegos que involucran la lingüística: son aquellos que ayudan a que la comunicación mejore y así mismo que sus expresiones verbales vayan evolucionen.
- Juegos que mejoren la imaginación: desarrollan la capacidad de representación y a sí mismo la expresión verbal y sus capacidades de solucionar pequeños problemas que están a su alcance

2.4.4. El juego simbólico

El juego simbólico es para los niños importante porque les permite retornar y volver a vivenciar experiencias adquiridas, además a interpretar lo ya vivido, examinar y a encontrar una realidad sobre quiénes son, a quién representan y quién quieren ser, sin renunciar de ser ellos mismos. Esta experiencia genera en el niño construir un significado del mundo que vive y trata de enlazar con su propia existencia.

Poner al descubierto y despertar la imaginación de cada niño con imágenes, palabras, gestos, mímicas cuando los objetos no están presentes, significa que estamos logrando desarrollar el mundo simbólico del niño.

Para el MINEDU, (2013) realiza un artículo en el cual nos da a conocer el juego por medio de símbolos , menciona que es la capacidad que se desarrolla por medio de objetos por medio de los cuales crea diversas situaciones en la que crea mundos llenos de fantasía , todo este desarrollo se da en base a las experiencias que se vive diariamente .(p,16). Por esa razón la actividad del juego tiene mucha importancia en la vida del niño. El juego simbólico es un conector de muchos aprendizajes que asiste y potencializa el cerebro. Por ejemplo, José toma un palo de escoba y lo pone entre las piernas y empieza a correr haciendo las veces de jinete, simula que este palo de escoba es un caballo. El palo de escoba es como si fuera un caballo. Aquí el niño ha logrado conectar su mundo real con la experiencia vivida y tiene la dulce fantasía de volver a vivirla.

El juego simbólico se inicia aproximadamente a los 18 meses cuando el niño hace uso de su cuerpo para empujar, acercarse, animarse a caminar y al llegar a los cinco años demuestra la capacidad de crear escenas imaginarias, dejando como evidencia que está logrando el desarrollo de su mundo simbólico.

2.5. Espacios sugerentes para los juegos en la institución educativa

Los pequeños desde que empiezan a vivir tienen diversos requerimientos que los adquieren del entorno que los rodea, ellos deben de estar en espacios que desde el momento en que nace sean acogedores y un ambiente agradable, esto ayudara que se posibilite la evolución de menor.

Por esa razón el MINEDU (2013) como entidad pública da las siguientes características:

- Debe de tener ambientes seguros los cuales ayuden a los pequeños a que realicen diferentes actividades en forma tranquila, sin que estén expuestos a los peligros constantes que atenten contra su bienestar.
- Contar con espacios propicios para los pequeños ayuden que estos se encuentren una integración social.
- El contar con un espacio estable da mayor seguridad y bienestar emocional de los infantes y sabe dónde encontrar a los adultos en caso de necesitar ayuda.
- Los espacios educativos funcionales son aquellos que dan paso a los pequeños se conviertan en seres autónomos, independientes y capaces de resolver pequeños problemas, ellos deben de tener acceso a los materiales necesarios que ayuden a mejorar sus capacidades.
- Es muy importante que los distintos ambientes ecológicos se encuentren presentes en la evolución de los niños, ya que estos son capaces de brindar calidez al cuerpo del menor.
- La propuesta que se ha implementado es la de acondicionar una rutina cotidiana, en los diferentes espacios y distintos materiales que este relacionados con las necesidades que tienen cada pequeño.
- Tener una identidad cultura afianza a la propia identidad del menor, ya que esto hace que el infante se siente parte del grupo o lugar al que trata de integrarse.
- Cada espacio posee una estética, en el cual manifiesta vida y mucha belleza, posee un concepto básico de lo que es la hermosura de cada cultura.

2.6. Características del juego

- El juego es libre.
- Permite afirmación de su autonomía e identidad.
- Socializador.
- Permite conocer la realidad.
- Organiza acciones de modo particular y propio.
- Las reglas lo aceptan todos.
- Forma en valores.
- Se realiza en cualquier espacio.
- Es espontáneo y voluntario.

- Su fin es entretener y divertir.
- Favorece diferentes tipos de lenguaje.
- Es un elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo
- Implica actividad física y mental.
- Es universal e innato.
- Fuente de satisfacción.
- Es propio de la infancia.
- Potencializa la formación integral.
- Se manifiesta de acuerdo a la etapa evolutiva del niño.

CAPÍTULO III

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN INICIAL

3.1. Estrategias de aprendizaje

Al revisar la información nos encontramos con una amplia información y con definiciones propias de cada uno de los autores, por ello considero que son aquellas estrategias que tienen una serie de actividades, las cuales pueden ser algunos planes que van directamente a la evolución del aprendizaje, también tienen una representación la cual es consiente, está involucrado con cada una de las decisiones que toma el alumno, encaminados al objetivo o meta que pretende conseguir.

Sobre lo comentado Valle, González, Cuevas, & Fernández (2015) consideran: cada una de las estrategias que ayudan al aprendizaje van más allá de cada uno de los factores que ayudan cognitivamente, aparte de ello son representaciones de un nexo que une las variables cognitivas, motivacionales y en otros casos meta cognitivas, estas influyen en el aprendizaje. (p.53-68).

3.2. Educación inicial

La asistencia a Educación Inicial favorece el desarrollo integral de los niños de la primera infancia. Se sabe que es muy importante y fundamental la educación inicial porque es la base de la vida del menor. Por esa razón es muy importante que se conozca las características principales del aprendizaje de cada infante.

Para MINEDU (2016) considera:

En este nivel, se promueve el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas, en estrecha relación y complemento con la labor educativa de la familia, por ser esta la primera y principal institución de cuidado y educación del niño durante los primeros años de vida. Además, constituye el primer espacio público en su entorno comunitario en el cual los niños y las niñas se desarrollan como ciudadanos. (p.14)

En ese sentido, el primer ciclo se divide en grupos. El primer grupo corresponde desde que nacen hasta los 9 meses más cercana. En esta etapa los bebés que han nacido recién, estos individuos aprenden a desplazarse en el espacio, luego empiezan a evolucionar sus movimientos y dan giros, gatean. Existe un grupo dos en el cual están los niños de 19 a 24 meses. Estos son los pequeños que se desplazan de

diferentes formas; gatean y empiezan a pararse e incluso caminar. De los 19 a 24 meses, los infantes suben y bajan y su objetivo es obtener el equilibrio para desplazarse solos en todo el ambiente en el que se encuentren.

En el ciclo siguiente, la atención que requiere la educación está basada en el respeto de cada una de las necesidades e intereses de los niños acompañamiento en la evolución personal, social, motriz y afectivo.

Dentro de sus modalidades encontramos escolarizada que corresponde a Cuna que comprende el primer ciclo y jardín al segundo ciclo. Mientras que en la no escolarizada es el PRONOEI que comprende los dos ciclos.

CAPÍTULO IV

TEORÍAS Y MÉTODOS DEL APRENDIZAJE CON RELACIÓN AL JUEGO

Diversos teóricos que han aportado a la educación manifiestan que el juego se traduce a un medio educativo que sirve de soporte para el aprendizaje de los niños:

4.1. Teoría cognitiva de Piaget

Jean Piaget (1896-1980)

Jean Piaget es citado por López (2013) quien manifiesta:

Que el juego no solo se trata de una forma de entretener a los niños para que gasten energía, sino también uno de los medios que ayuda a enriquecer el desarrollo intelectual de los infantes. Tiene un significado cuando los menores tienen la libertad de manipular diferentes clases de juego, en ocasiones cada niño desarrolla la habilidad de reinventar cosas y reconstruir objetos, esto implica que se adapte al ambiente en el que se encuentra.

Asimismo, Calero, (2003) menciona que según Jean Piaget: “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (p.26). En esa misma perspectiva y con el afán de encontrar respuestas sobre el desarrollo del niño y la influencia efectiva del juego en su vida Torres, (2011) cita a Jean Piaget (1896-1980), propone: “Que la actividad lúdica es reflejo de estructuras intelectuales que aparecen en cada momento del desarrollo individual, es un proceso constructivo en el que el niño participa de forma activa y distingue dos fases: Asimilación, en la que el niño incorpora nuevas experiencias a su esquema existente lo que provoca una disonancia cognitiva entre el objeto nuevo de conocimiento y lo ya conocido. Acomodación, en el cual el niño modifica sus conocimientos de referencia a partir de las nuevas experiencias” (p.71).

De acuerdo a lo que los investigadores han encontrado sobre las afirmaciones de Jean Piaget se puede considerar que los juegos tienen un orden determinado de acuerdo a las etapas del niño que se pueden traducir a juegos de ejercicio juegos simbólicos juegos de reglas.

4.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896-1934)

Según (Torres, 2011) cita a Lev Vygotsky (1896-1934), quien expone:

“Un importante estadio transicional en la operación con significados se produce cuando el pequeño actúa primero con significados que con objetos. Más tarde lleva a cabo estos actos conscientemente. Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente esta capacidad de separar el significado de un objeto sin saber lo que está haciendo. De este modo, a través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa” (p.22).

Además (Vygotsky) falta año – sostiene: “El juego cumple un papel muy importante porque es un factor básico en el desarrollo del niño, que surge cuando emergen las numerosas tendencias irrealizables y deseos pospuestos en su proceso evolutivo, ante las necesidades que no fueron satisfechas en su accionar inmediato y el niño preescolar las satisface mediante la imaginación, por ello, el juego es un rasgo predominante en la infancia”.

Por eso las relaciones socioculturales del niño se tornan determinantes en su aprendizaje. En esas condiciones que lo dice el autor invita a que la educación inicial genere espacios y propicie los recursos y materiales para que el juego se convierta en fuente de aprendizaje.

4.3. Método Montessori, (1870-1952)

Meneses & Monge, (2001) Citan a María Montessori, (1870-1952) quienes afirman que se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que:

“El niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Estos principios se sostienen en la libertad, actividad, vitalidad e individualidad”. (P.117). En ese sentido la institución educativa debe brindar espacios para poder concretizar

estos principios. De la misma manera el MINEDU (2013) toma una experiencia de Montessori sobre algunas prácticas que realizó en el hospital psiquiátrico para niños que padecían alguna anomalía mental. El realizaba terapias que involucran el juego y a la vez les daba charlas que reforzaban su autoestima y confianza en las habilidades que poseen. De tal modo el autor que se menciona ayudo a estos niños leer y escribir, también desarrollo su método y por eso el pensó que el juego es una herramienta muy valiosa para la evolución del niño en todos los aspectos. Con este método es prácticamente un autoeducación, ya que el docente ha convertido en el mediador del aprendizaje del educando, es él quien se limita a planificar respetando los intereses y necesidades y sobre todo los estilo y ritmos de aprendizaje.

4.4. El método Waldorf (1861-1925)

Se desarrolló en Stuttgart: un niño desde que nace hasta la edad e sus siete años su aprendizaje se da a través del mundo sensorial, eso no da a entender que todo está unido a su entorno de manera natural, el autor Steiner realizo un gran descubrimiento acerca del ser humano, y eso fue que el individuo aprende de manera constante y a la vez edifica su cuerpo con mucha fuerza. En ese sentido el MINEDU (2013) considera que el método mencionado su principal objetivo es el de educar en su total al infante, por esa razón cada uno de los individuos desarrolla un significado a sus vidas y no solo al intelecto. El principal propósito de las enseñanzas es crear a los seres humanos capaces de aprender a aprender con mucha imaginación. (p.29)

4.5. Teoría del descubrimiento de Jerome Bruner

En esta teoría la propuesta consiste en que los estudiantes realicen prácticas del aprendizaje, que se basen en las actividades que les dejan mucha experiencia en los distintos juegos.

- ❖ Incremento de las situaciones incentiven
- ❖ Motivar la creatividad
- ❖ Desarrollo de las habilidades para conciliar conflictos
- ❖ Presenta la felicidad de la autonomía e independencia.

4.6. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

Ausubel citado por UPTN (2012) sostiene:

La adquisición, por parte del alumno, de un conocimiento claro, estable y organizado es más que el principal objetivo de enseñanza en el aula, ya que, una vez adquirido, ese conocimiento pasa a ser el factor más importante que influencia la adquisición de nuevos conocimientos en la misma área.

El mismo autor los siguientes aspectos para el logro de los aprendizajes significativos:

- ❖ Los principales conceptos básicos que son los que se aprenden de forma significativa, ayudan a extender los conocimientos de los otros conceptos que están muy identificados con los demás
- ❖ El aprendizaje significativo involucra el crecimiento de forma intencional, es decir la información que se retiene será más duradera.
- ❖ Los conceptos ya mencionados nos ayudan para el aprendizaje que viene posteriormente relacionados con los demás conceptos.

CONCLUSIONES

De acuerdo a la diversidad de investigaciones realizadas el juego es un concepto muy amplio, sin embargo se emiten las siguientes conclusiones:

PRIMERA.- El juego es una potente estrategia de aprendizaje que se recomienda a la comunidad educativa de educación inicial que deben de promover en el proceso de planificación y ejecución de actividades de aprendizaje.

SEGUNDA.- El juego motor induce el desarrollo físico del niño y fortalece las habilidades de su esquema corporal y coordinación de los niños.

TERCERA.- El juego social permite que los niños mejoren la convivencia entre compañeros y por ende fortalece la autoestima. Promueve la empatía, solidaridad, asume compromisos con responsabilidad y respeta los acuerdos que se toman en el acontecer del juego.

CUARTA.- La institución educativa tiene que asumir con responsabilidad y consideración en la planificación la orientación que dan los teóricos sobre la importancia del juego en la primera infancia ya que esta es la etapa más importante de la vida de cada niño.

QUINTA.- El juego fortalece las habilidades sociales, cognitivas, físicas y psicológicas del niño por eso es importante promoverla desde la institución educativa con la finalidad de brindar una formación integral del niño.

RECOMENDACIONES

- ❖ Se recomienda que en la escuela se cree talleres que motiven las actividades recreativas donde los niños interactúen.
- ❖ Las clases deben de ser dinámicas para que los menores aprendan de forma constante.
- ❖ Cada uno de los niños participará en clase una se la experiencia vividas durante su vida.
- ❖ Durante la permanencia del alumno en la institución educativa debe de ser orientado y guiado para obtener diversos conocimientos.

REFERENCIAS

- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). *El juego en educación inicial*. Bogotá: EI.
- CECED. (2015). *¿Qué son las estrategias de aprendizaje?* San José.
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Valladolid.
- Gomez, T., Molano, O., & Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de Praga*. Tolima.
- Heradora, F., Olivas, Y., & Iris, C. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí*. Estelí.
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del jardín Copito de Nieve*. Punta Arenas: UMCH.
- Martinez, V., Pérez, A., & Lacayo, B. (2010). *Capacitación sobre los Juegos y su Aplicación en el Currículo de Preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009*. León.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 113.124.
- MINEDU. (2013). *Espacios educativos para niños de 0 - 3 años*. Lima.

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima.

Torres, J. (2011). *Juegos Motores*. Mexico: Amateditorial.

UPTN. (2012). *LA TEORÍA DE AUSUBEL*. Navarra.

Valle, A., González, R., Cuevas, L., & Fernández, A. (s.f.). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 53-68.

Vygotsky, L. (s.f.). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.