

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Potenciando el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego en los niños del nivel inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

Angélica Guerrero Neyra

Jaén– Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Potenciando el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego en los niños del nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Jaén – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Potenciando el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego en los niños del nivel inicial.

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

Angélica Guerrero Neyra (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén – Perú

2019



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Jaén, a los siete días del mes de agosto del año dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Kid 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: *Potenciando el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego en los niños del nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a), GUERRERO NEYRA ANGÉLICA.

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, GUERRERO NEYRA ANGÉLICA, 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 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 Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

Potenciando el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego en los niños del nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

7 %	6 %	0 %	4 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
5	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
7	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %



9	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
10	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
12	issuu.com Fuente de Internet	< 1 %
13	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

A Dios, ser supremo y eterno, quien nos dio la vida, A
mi esposo e hija, quienes están a mi lado siempre

INDICE

DEDICATORIA	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCION	9
CAPÍTULO I ANTECEDENTES	14
1.1 Antecedentes internacionales	14
1.2 Antecedentes nacionales	14
1.3 Antecedentes regionales	15
CAPITULO II MARCO TEORICO	17
2.1 El Aprendizaje	17
2.1.1 Enfoques del aprendizaje	17
2.1.2 Teorías del aprendizaje	18
2.1.3 Tipos de aprendizaje en el nivel inicial	19
2.1.4 Importancia del aprendizaje en el nivel inicial	21
2.2 El juego	22
2.2.1 Teorías de juego	22
2.2.2 Etapas del juego	23
2.3.3 Clasificación del juego	24
2.2.4 Importancia del juego en la educación inicial	26
2.3 El juego y el aprendizaje	27
2.4 Propuesta metodológica	28
2.4.1 La hora del juego libre	28
2.4.2 Actividades lúdicas	29
2.5 Diseño de un juego didáctico	29
CONCLUSIONES	31
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

Esta monografía tiene como propósito conocer como el juego potencia el desarrollo de los aprendizajes en los niños del nivel inicial, como objetivos específicos: identificar investigaciones sobre el juego como estrategia metodológica en la educación inicial, precisar el marco teórico que fundamenta el juego en el aprendizaje de los niños, establecer precisiones pedagógicas para la implementación del juego como estrategia metodológica en la educación inicial. El método aplicado fue el científico, se siguió una investigación descriptiva. El procedimiento aplicado fue el análisis, la reflexión. e interpretación de las fuentes de información. Se concluye que, si se utiliza el juego como estrategia metodológica en el aula se logra potenciar el aprendizaje en el niño en el nivel inicial.

Palabras claves: juegos didácticos, estrategias, aprendizaje,

ABSTRACT

The purpose of this academic work is to know how the game enhances the development of learning in children of the initial level as specific objectives: to identify research on the game as a methodological strategy in initial education, specify the theoretical framework that supports the game in children's learning, establish pedagogical precisions for the implementation of the game as a methodological strategy in initial education. The method applied was the scientific one, a descriptive investigation was followed. The procedure applied was analysis, reflection. and interpretation of information sources. It is concluded that, if the game is used as a methodological strategy in the classroom, it is possible to enhance learning in the child at the initial level..

Keywords: didactic games, strategies, learning

INTRODUCCIÓN

El juego es la forma natural de aprendizaje de todo niño. Es por ello que se afirma lo siguiente: “de manera más o menos consciente, aprenden jugando” (Brains Nursey, 2020). De allí la importancia de una educación basada en el juego, porque a través de éste el niño explora su ambiente interactúa con los objetos y descubre nuevas experiencias que desarrollan su aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales.

El juego aplicado a la educación infantil favorece el desarrollo del niño en las diferentes áreas: motriz, sensorial, cognitivo, lenguaje, social y emocional. Sin embargo, en las escuelas encontramos obstáculos con diversos escenarios, que impiden aplicar el juego para desarrollar aprendizajes. Uno de éstos es que las profesoras tienen problemas para incluir al juego como experiencia de aprendizaje desde la planificación; otro que la gestión educativa no valora el juego como estrategia didáctica y le da mayor importancia al desarrollo de habilidades cognitivas asignando mayor tiempo a las áreas de matemática ciencia y lectoescritura (UNICEF, 2018, p. 14)

A nivel internacional se han registrado estudios sobre la temática. En Ecuador, Macías y López (2018) han valorado la inclusión de la acción del juego en la generación de aprendizajes en niños de pre escolar, como vehículo de aprendizaje por descubrimiento y significativo. También señala que aún se observan practicas pedagógicas tradicionales que incluyen la exposición, la tarea y los ejercicios para lograr aprendizaje por descubrimiento donde el juego es el medio para aprender

A nivel nacional, Prudencio (2018) también llegó a la conclusión que el juego como estrategia de aprendizaje garantiza el aprendizaje significativo de los niños de pre escolar de capacidades intelectuales, sociales y motoras. Este autor señala que el aprendizaje de las matemáticas a través del juego desarrolla con mayor eficiencia el pensamiento lógico.

En la región Piura, Castillo (2016) demostró que después de aplicar un prorama de intervención pedagógica basado en le juego el aprendizaje de los niños de cinco años mejoró

en un 60%. De esta manera concluyó que el juego puede ser incluido como estrategia metodológica para el aprendizaje de la lectoescritura .

Este trabajo académico tuvo como objetivo conocer como el juego potencia el desarrollo de los aprendizajes en los niños del nivel inicial. Identificar investigaciones sobre el juego como estrategia metodológica en la educación inicial. Se justifica de manera teórica. De manera teórica porque se basa en el marco de renombrados personajes que han demostrado con resultados el éxito de incorporar el juego como estrategias metodológicas en porque se han establecido resultados eficientes respecto a esta metodología. Asimismo, se justifica de manera practica porque os aportes de esta investigación servirán de referente para la mejora de la practica pedagógica de las docentes del nivel inicial.

Los materiales utilizados fueron obtenidos de diversas: fuentes impresas, fuentes electrónicas y documentos audiovisuales encontrados en línea. El método aplicado fue el método científico, es decir que primero se identificó la problemática para delimitarla, se plantearon objetivos, se justificó la investigación planteando su importancia. Posteriormente describieron los antecedentes de investigación enfatizando el aporte de esas investigaciones. Seguidamente se elaboró un marco teórico científico sobre como el juego potencia el desarrollo de los aprendizajes en los niños del nivel inicial citando aportes teóricos sobre diferentes aspectos del juego en el contexto de la educación inicial. Esta monografía se construyó a través de la lectura, el análisis, la reflexión. e interpretación de las fuentes de información.

Este trabajo está estructurado en dos capítulos, el primero describe la realidad problemática, enuncia los objetivos, presenta la justificación. El segundo presenta los antecedentes de investigación y describe el marco teórico. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones

La enseñanza a través del juego es una metodología basada en la teoría psicológica y pedagógica que demuestran que el juego libre o el juego dirigido en un contexto de enseñanza “amplían la experiencia del niño y hacen posible su desarrollo y aprendizaje” (Sarlé, 2006, p.197). Sin embargo, esta realidad aún encuentra obstáculos en la gestión educativa pues existen culturas y sociedades que valoran más la enseñanza cognitiva y dan realce a la enseñanza de las áreas de matemática, comunicación y ciencia y ambiente; asignándole más horas en el plan curricular. Este tipo de planificación no incluye actividades lúdicas libres ni tampoco didácticas porque estiman que la enseñanza a través del juego es una pérdida de tiempo.

Otra arista de este problema es la formación docente que trae como consecuencia una enseñanza tradicional en el aula que está basada en la trasmisión de conocimiento. En este sentido, importa que el niño aprenda conocimiento y no se interesa por validar si este conocimiento ha sido comprendido, o es significativo para el niño. Es una enseñanza que ha traído como consecuencia baja autoestima en el niño y fracaso escolar. Al respecto, Montero (2017) en su investigación señala que el método de enseñanza solo promueve la competición y no la cooperación, la lección y no el juego. (p. 76)

Además, la Organización de las Naciones Unidas (2016) señala que a pesar que existió personas visionarias como Quintiliano quien declaró que “el estudio sea para el niño un juego”. Sin embargo, a través de la historia, padres y profesores se han resistido a incluir el juego en la enseñanza aprendizaje. Esta resistencia es consecuencia del pensamiento “el estudio es cosa seria” no es un juego. (párr. 1). Ellos quieren que los niños vayan a la escuela a estudiar no a jugar. Se puede resumir que los adultos ven al juego como una situación que te hace perder el tiempo.

Frente a esta realidad, en Cartagena, Herrera (2016) realizó una investigación donde encontró como problemática que en las escuelas que se programan pocas actividades que incluyan el juego como metodología didáctica y por otro lado se observa que pocos

docentes tienen la habilidad de incluir este método como parte de su didáctica en la enseñanza preescolar (p. 35)

Por otro lado, existen estudios recientes que valoran la importancia del juego en el desarrollo del niño, su valor en la educación preescolar y en la construcción de nuevos conocimientos. Asimismo se valora el juego como una metodología en las aulas, “no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes”. (Cuellar, M.; Tenreyro, M. y Castellón, G., 2018; Montero, 2017; Cepeda, 2017)

En esta realidad el rol del docente debe ser el de crear situaciones didácticas que le permitan donde el niño por medio del juego logre aprendizajes. Conocimientos básicos para desarrollar su pensamiento lógico, creativo y crítico

¿Cuál es la situación actual del juego en el desarrollo de los aprendizajes en los niños del nivel inicial?

¿Cuáles son los aportes de las investigaciones sobre el juego como estrategia metodológica en la educación inicial?

¿Cuáles son las teorías o aportes teóricos sobre el aprendizaje en el nivel inicial?

¿Cuáles son las teorías o aportes teóricos sobre el juego en el nivel inicial?

¿Cuáles son las precisiones pedagógicas para la implementación del juego como estrategia metodológica en la educación inicial

Objetivo General

Conocer como el juego potencia el desarrollo de los aprendizajes en los niños del nivel inicial.

Objetivos específicos

Identificar investigaciones sobre el juego como estrategia metodológica en la educación inicial

Precisar el marco teórico del aprendizaje de los niños de educación inicial

Describir el marco teórico del juego en educación inicial.

Establecer precisiones pedagógicas para la implementación del juego como estrategia metodológica en la educación inicial.

Esta investigación monográfica es importante porque presenta al juego como potenciador del aprendizaje en los niños. Esto se explica en el sentido de enseñar de manera lúdica los conocimientos que presenta el currículo escolar. En consecuencia, con esta metodología garantiza la motivación para el aprendizaje, la experimentación de los conocimientos y además el cambio de ambientes de aprendizaje; garantizando así un aprendizaje significativo. (Montero, 2017, p. 76)

Esta investigación se justifica de manera teórica y practica. Se justifica teoricamente porque precisa enfoques de Piaget y Vigotsky y aspectos teóricos que fundamentan las variables de investigación. Asimismo, se justifica de manera practica porque presenta pautas pedagógicas que pueden ser implementadas en el aula para potenciar los aprendizajes de los niños

Esta investigación tiene relevancia social porque el juego favorece aprendizaje culturales y sociales, incrementa el vocabulario y desarrolla el lenguaje de los niños del nivel inicial. Los resultados confirmaran investigaciones previas que manifiestan que el juego aporta cultura y valores al niño.

CAPITULO I

ANTECEDENTES

En este capítulo se describen las bases teóricas de la investigación, también los estudios previos sobre esta variable de investigación que presentan el juego como estrategia de aprendizaje.

1.1 Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes internacionales

Gonzales y Rodriguez (2018) buscó establecer la repercusión de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de infantes menores de seis años. Para lograrlo realizó una investigación de tipo documental, la cual permitió sistematizar información sobre el tema. Se concluye que la inclusión del juego en el aprendizaje genera motivación por aprender, el juego incluido en las actividades pedagógicas permite aprendizaje en un ambiente natural, porque el juego es una característica del infante.

Ospina (2015) buscó explicar al juego como estrategia que beneficia el aprendizaje en la educación preescolar una institución educativa. Siguió un método de investigación de tipo cualitativo descriptivo basada en la observación participante, se aplicó los instrumentos diarios de campo y cuestionario. Se concluyó que al incluir el juego como estrategia se logró fortalecer sus aprendizajes, aumentar su motivación por aprender y generar las bases para el pensamiento creativo.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Tuni y Ccayahuallpa (2017) buscó explicar como el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de infantes en una I.E. en Canchis- Cusco. Su metodología fue de tipo descriptiva, donde a 21 niños y niñas de cinco años se les aplicó una lista de cotejo. Los resultados demostraron que 100% desarrollaron los aprendizajes evaluados a través del juego. Se concluyó que el juego promueve el aprendizaje significativo.

Paucar (2017) buscó explicar la importancia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en niños de 5 años de una Institución Educativa de Alata, Huancán. Su metodología estuvo basada en el método analítico sintético y el método inductivo deductivo. Se aplicó un instrumento de medición de la variable que señaló los siguientes niveles alcanzados: 59 % logro, 35 % proceso y 6% inicio. Se concluyó que los juegos didácticos son importantes para lograr aprendizajes en los infantes.

1.1.3. Antecedentes regionales

Nassr (2017) buscó determinar el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años a través de la estrategia juego trabajo en una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, en el departamento de Piura. Siguió una investigación de tipo cuantitativa descriptiva simple, donde a 15 niños se les aplicó una lista de cotejo en dos momentos. Los resultados iniciales indicaron un 68,9% en inicio al termino de las 6 semanas los resultados indicaron que un 46,7% logró los indicadores planteados. Se concluyó que la estrategia juego-trabajo si desarrolla la autonomía en niños de 4 años.

Montalván (2016) buscó demostrar cómo las actividades lúdicas colaborativas, guían el progreso de la creatividad en infantes de 5 años de una institución educativa en Talara. Siguió una metodología cuantitativa aplicada con diseño pre experimental con pre test y post test, donde a 30 niños se les aplicó un instrumento de medición de las variables cuyos resultados fueron: desarrollo del juego

65% pre test y 85.8% pos test, creatividad 53.3% pre test y 82.1% pos test, Movimiento 56.3% pre test y 84.2% pos test, Construcción 47.9% pre test y 82.5% post test. Se concluyó que más del 80% de niños logran aprendizajes significativos.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. El aprendizaje

2.1.1. Enfoques del aprendizaje

En la educación inicial fluyen dos enfoques de aprendizaje: el conductista y el constructivista.

Los conductistas conceptualizan el aprendizaje como “la adquisición de nuevas conductas o comportamientos”. Desde este enfoque “el conocimiento es la suma de información que se va construyendo de manera lineal”. Una de las premisas de este enfoque es suprimir conductas indeseadas bajo el condicionamiento de premios o castigos.

El enfoque conductista se basa en la recompensa, se establece reglas para el aprendizaje y se premia a quien demuestra logros, importan los resultados. Importa la transmisión de información, la prueba de conocimientos, la construcción de hábitos, los cuales se adquieren como consecuencia de un “nexo neural” entre estímulo y respuesta (Asociación Madrileña de Educadores Infantiles, 2005, párr. 21) Este enfoque brinda una versión limitada de la persona; sin embargo, es importante su aporte sobre el concepto de “asociación” porque de lo contrario no se podría mejorar en la aprensión de información, datos específicos para iniciar procesos más complejos.

El enfoque constructivista tiene principios que permiten comprender el proceso de aprendizaje de manera distinta al condicionamiento. Este enfoque señala que todo aprendizaje se construye en la medida en que el sujeto relacionan los conocimientos previos con el nuevo aprendizaje. De manera interna se reorganizan

los esquemas de conocimiento y la acomodación genera un nuevo conocimiento (Piaget). Este enfoque también señala que el aprendizaje sucede por mediación, es decir, no solo es interno y subjetivo; sino también social. (Vigotsky). Para aprender se requiere de la intervención de un mediador del aprendizaje que facilita las condiciones para aprender. También valora los aportes de la cultura en esta construcción de nuevos conocimientos.

Este último enfoque valora al sujeto aprendiz como una persona con la capacidad para construir aprendizajes de manera reflexiva desde muy temprana edad. También valora los ritmos y estilos de aprender que tiene el sujeto. Explora sus conocimientos previos y crea situaciones significativas, contextualizadas o las adecua, de tal manera que respondan a las necesidades de aprendizaje e intereses de los estudiantes.

2.1.2. Teorías del aprendizaje

La teoría cognitiva es representada por Piaget (2007). Esta teoría plantea que el niño es el protagonista de su aprendizaje y no los profesores. El indica que el pensamiento del niño se desarrolla de manera interna en la medida que se relaciona con el objeto de aprendizaje. Sus estudios determinaron que en ciertos periodos de tiempo el pensamiento infantil cambia adquiriendo características particulares. La primera etapa de la vida se caracteriza por el pensamiento sensoriomotriz, porque afirma que el aprendizaje se da a través de la percepción física de los objetos, son los sentidos (tacto, oído, gusto, olfato, vista) las que proporcionan información al cerebro en el momento en que el niño manipula objetos o se mueve en su espacio. Creando sus primeras nociones de distancia, forma, color, etc. y los sentidos. Posteriormente aparece la etapa preoperacional donde el niño puede identificar elementos de un objeto o situación y relacionarlas para crear conceptos o conclusiones. Aún está presente el pensamiento mágico sin embargo ya tiene un pensamiento lógico en formación. En la tercera etapa su pensamiento lógico es construido con material concreto para lograr extraer conceptos abstractos como la permanencia del volumen de un líquido así cambie de recipiente. Finalmente, este autor presenta la etapa de operaciones

formales, donde el niño utiliza el pensamiento lógico para llegar a conclusiones de pensamiento abstracto, aparece el pensamiento “hipotético deductivo”.

Según Piaget el niño aprende por descubrimiento y en movimiento o interacción con el objeto de aprendizaje. Su teoría respeta la maduración del sujeto. A partir de este supuesto se hace necesario que el docente conozca el nivel de desarrollo del niño para diseñar actividades adecuadas a cada individuo. La pedagogía centrada en Piaget valora el proceso de aprendizaje más que los resultados. Y aunque la base teórica indica que el sujeto aprende sin interacción con otro sujeto. Se promueve un aprendizaje colaborativo para la resolución de problemas que la permitan replantear sus esquemas cognitivos.

Según Villarini (2016) la teoría de Vigotsky “toma en cuenta la interacción social y cultural”. Para este teórico la persona se constituye como tal por las relaciones, interacciones con los demás. Asimismo plantea que el contexto tiene influencia en su formación. Los mediadores son importantes en esta etapa de formación del niño. Esta teoría considera al niño como un ser individual, único, que al ser influenciado por el medio construye su identidad personal y social. También lo considera un ser pensante y crítico con la capacidad de opinar sobre la realidad, para proponer opciones de mejora innovadoras y creativas. Este autor propone un aprendizaje colaborativo, una enseñanza que permita la socialización y la interacción.

2.1.3. Tipos de aprendizaje en el nivel inicial

Para precisar los tipos de aprendizaje que se observan en el nivel inicial se plantea la teoría de Ferlder y Silverman (1988); quien señala que según sean las dimensiones sensoriales será el tipo de aprendizaje del niño. Así tenemos los tipos: sensorial, intuitivo, secuencial, global, verbal, visual, activo, reflexivo.

El Aprendizaje sensorial. Este tipo de aprendizaje se da a través de la observación directa de su entorno y la recopilación de datos. Los sentidos son los órganos que percibirán la información de señales, sonidos y/o sensaciones físicas. Logran aprender a través de la experimentación y la resolución de problemas, son metódicos, detallistas, no les gusta la improvisación. “Los sensores son buenos para memorizar hechos, y tienden a ser cuidadoso y lento en la realización de su trabajo” (Ferlder y Silverman, 1988, p. 676).

El Aprendizaje intuitivo. Sucede cuando la percepción de la información se da de manera indirecta a través del inconsciente. Los intuitivos están orientados al recuerdo de ideas, pensamientos, teorías y significados, generalmente son innovadores. “La especulación, la imaginación y corazonadas” son características de los intuitivos. No les gusta la repetición, son rápidos para cumplir con sus tareas, pero no son cuidados con los detalles. (Ferlder y Silverman, 1988, p. 676).

El Aprendizaje verbal. Se define así por el canal que se elige para percibir la información. Este tipo de estudiantes se caracterizan por adquirir conocimiento mediante lo que escuchan y luego repiten o parafrasean. Son buenos para temas de diálogos, discusiones académicas, exposiciones. Perciben con mayor comprensión los sonidos, la expresión oral y escrita, las fórmulas, los símbolos (Ferlder y Silverman, 1988, p. 677)

El Aprendizaje visual. Esta clasificación también está enmarcada por el canal de recepción de la información. Se caracterizan porque aprenden más por lo que ven, por ello los recursos de aprendizaje basados en cuadros, diagramas, gráficos, demostraciones, etc. son óptimos para estos aprendices, porque la información presentada en estos formatos es recordada con mayor facilidad. Sin embargo, puede olvidar la presentada de manera verbal. (Ferlder y Silverman, 1988, p. 667)

El Aprendizaje activo, Se da a través de la experimentación activa, la cual le permite obtener información para explicarla, discutir los resultados o probar hipótesis. Este tipo de estudiantes aprenden actuando. (Ferlder y Silverman, 1988, p 678)

El Aprendizaje reflexivo. Se da a través de la observación reflexiva, generalmente este tipo de estudiantes generalmente aprenden mejor cuando trabajan de manera individual o en pares. Se dedican a examinar la información, analizarla y presentar una síntesis. (Ferlder y Silverman, 1988, p 679)

El Aprendizaje secuencial. Los estudiantes de este tipo de aprendizaje se caracterizan por ser lógicos y ordenados. Además, porque explican una información siguiendo una secuencia lógica del hecho o acontecimiento. (Ferlder y Silverman, 1988, p 679)

El Aprendizaje global. Se da en aprendices que se caracteriza porque tienen la habilidad de sintetizar el conocimiento. Le es más fácil comprender textos complejos y elaborar un resumen de éstos, por ejemplo. (Ferlder y Silverman, 1988, p 679)

Sin embargo, también es importante plantear la clasificación de Bandler y Grindler (1970) que plantea como categorías de clasificación el aprendizaje: visual, auditivo, Kinestésico, Multimodal.

2.1.4. Relevancia del aprendizaje en preescolar

En los primeros años de vida el aprendizaje favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional. de los niños. Así lo afirma Reveco (2004) citado por UMC (2013). Existen “investigaciones de disciplinas como la psicología, la nutrición y las

neurociencias demuestran que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo de la inteligencia, personalidad y socialización”

En este periodo actual el Currículo Nacional se fundamenta en un aprendizaje por competencias contextualizado y diversificado. El rol del docentes es el de ser facilitador de los aprendizajes y por consiguiente, generar situaciones de enseñanza donde la didáctica que utilice le permita al estudiante desarrollar aprendizajes significativos. Estas situaciones deben despertar el interés en los niños por aprender a través de la experimentación y el juego.

2.2. El juego

2.2.1. Teorías del juego

Piaget e Inhelder (2007) señala el juego es importante en la etapa de desarrollo ya que lo favorece y permite la construcción del conocimiento en la mente del niño. Este autor relaciona la aparición de diferentes tipos de juegos a las etapas de desarrollo que plantea en su teoría de desarrollo del pensamiento. Afirma que a través del juego el niño asimila información que se procesa y permite la acomodación para construir nuevas formas de pensamiento, un nuevo conocimiento. (p.2)

Piaget e Inhelder (2007) ha postulado que el niño desarrolla su pensamiento cuando se relaciona con el objeto. También señaló que el aprendizaje es personal e interno. Asimismo indicó que son las estructuras cognitivas las que asimilan la realidad que observa, en ese proceso las estructuras cognitivas se acomodan y entonces se produce el nuevo aprendizaje. Según esta teoría el juego simbólico es una característica de la conducta del niño que puede ser observada al final de la etapa pre operacional. La teoría plantea que es a partir de los siete años cuando el niño produce de manera permanente el pensamiento cognitivo.

La teoría de Vigotsky plantea que el juego es una necesidad social. El niño juega porque necesita exteriorizar su mundo interno, porque necesita compartir sus

experiencias con los otros. Este teórico valora el juego como una oportunidad para que el niño se apropie del conocimiento su realidad social y cultural. A la edad de los cuatro años el niño juega imitando roles sociales de los adulto y asigna nuevas funciones a los objetos, crea historias y personajes fantásticos, esta actividad demuestra como el niño es capaz de atribuir significado a los objetos con los que juega. En este contexto el juego es valorado como un medio de aprendizaje social.

2.2.2. Etapas del juego

Hurtado (2017) señala que “Jugar genera concentración en la acción y genera gusto por la acción, sobre todo si es compartida” (párr. 9) Desde esta perspectiva debe considerarse al juego como un recurso que desarrolla la atención del niño en un acción que lo deleita y le gusta desarrollar. Además permite construir aprendizajes eso significa que no debe considerarse un elemento distractor.

Piaget (1962) citado por Montero (2017) plantea que el juego permite un buen desarrollo cognitivo en el niño. Por ello señala que existen cuatro etapas de desarrollo donde se observa como evoluciona el juego. Estas son: la etapa del juego de ejercicio, la etapa del juego simbólico, la etapa del juego de reglas (p. 78-79). A continuación se describen cada una de estas etapas.

El juego de ejercicio se relaciona con la etapa sensorio motora y el ejercicio motor, durante esta etapa el juego permite el desarrollo de capacidades motrices y cognitivas. (Rodríguez, 2008, p. 24). En este tipo de juegos predomina la repetición y el placer. Es decir el niño repite la conducta de juego porque ésta le produce placer. Se mira a sí mismo como una persona que adquirió un nuevo poder al realizar una actividad, al perfeccionarlo o realizarla mejor que otros.

El juego simbólico aparece a la edad del año y medio. está muy relacionado con la función social del lenguaje y el desarrollo social. Se observa al niño asumir roles, designar roles a los objetos inanimados. El lenguaje es utilizado para pensar con imágenes y símbolos “ (MINEDU, 2009, p. 16). En este tipo de juego se representa la realidad que está ausente. Durante este juego simbólico el niño asume roles fantásticos, le atribuye poderes mágicos a los objetos o les da vida; un palo de escoba se convierte en un caballo. Representa personajes y situaciones por imitación e inventa diálogos. También este tipo de juego le produce placer y le permite ejercitarse en la construcción de esquemas cognitivos.

El Juego basado en reglas se observa en la conducta infantil a los seis o siete años.

Combina los juegos sensoriales, intelectuales, motores, de interacción social. Favorece la socialización, el desarrollo motor, el lenguaje, así como la memoria, el razonamiento y la reflexión. “Este tipo de juego promueve la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana.” (Rodríguez, 2008, p. 24) En este tipo de juego aparecen los juegos de mesa, los juegos de deporte, o los juegos estratégicos,

2.2.3. Clasificación del juego

2.2.3.1. Juegos de construcción

Es el juego que le permite al niño construir objetos con cubos, bloques, etc. Permite el desarrollo de la creatividad y promueve la colaboración entre los niños. Es un juego que aparece después del primer año de vida. Este juego le permite al niño explorar sus posibilidades de creatividad. “Se puede iniciar con la creación de torres de dos cubos hasta llegar a un estado más avanzado como, por ejemplo, armar un rompecabezas con gran cantidad de piezas” (Camacho, 2012, p.15) y conforme crece se convierte en un juego trabajo porque importa más el propósito de construir algo diferente.

Este tipo de juego desarrolla capacidades cognitivas como el concepto de permanencia de los objetos, el niño aprende que éstos existen aun sin estar en el lugar que los vio. Por otro lado, también permite la exteriorización de sus emociones a través de la expresión de las mismas cuando logra construir el objeto o cuando no lo puede hacer.

2.2.3.2. Juegos de reglas

Es un juego normativo que le permite aprender al niño que las reglas de juego deben respetarse para poder disfrutar la acción lúdica. En este tipo de juego el niño aprende a discriminar que acciones lúdicas que le son permitidas y las que son sancionadas. Asimismo, aprende que en ciertos juegos se deben competir bajo reglas y esto conlleva a que algunos jugadores ganen y otros pierdan, se ejercitan en la tolerancia. Sosa (2016) indica que este tipo de juego aparece después de los cinco años paralelamente con el juego simbólico. Indica que en el juego simbólico el niño ya establece reglas al inicio del juego para que los jugadores conozcan que se debe hacer y que no. (p.24)

Sin embargo, es necesario establecer diferencias entre el juego con reglas de los menores de cinco años y el juego reglado de los niños de seis años. Los primeros solo juegan en grupo para ganar de manera individual y seguir jugando; las reglas se respetan como un acuerdo establecido entre los jugadores. Los mayores juegan de manera colectiva porque persiguen una meta, por ello están atentos a la conducta del otro equipo para que no les impida ganar. Aquí las reglas no son dadas por los jugadores sino asumidas externamente, por ello se respetan para no ser alteradas.

El juego de reglas favorece el aprendizaje de la discriminación de acciones. Hay algunas acciones que pueden ser aceptadas por las reglas y otras acciones que pueden ser sancionadas por las mismas. El niño aprende lo permitido y lo prohibido

según las reglas, a ganar y a perder, a jugar respetando turnos y reglas. El niño ingresa a voluntad a jugar el juego, pero una vez que ingresa debe aceptar las reglas de juego y respetarlas.

2.2.3.3. Juegos simbólicos

Es el juego donde los niños asumen roles y simulan situaciones cotidianas o creadas por ellos mismos. Al respecto Calle (2018) afirma “ofrecen muchas posibilidades de juego que permiten a los niños a trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas” (p.18). Mediante este juego los niños asumen roles de diversos personajes, vivencian relaciones sociales y culturales que han observado en su vida cotidiana o a través de otros medios de comunicación. Aprenden a relacionarse con patrones culturales. Los juegos de la casita, jugar a la comidita, la tienda, al doctor, etc. son algunos de los juegos que realizan los pequeños en su deseo de emular a otros.

Al inicio de esta etapa el niño juega solo imitando conductas sociales que observa en casa o por otro medio social (televisión, internet, videos on line). No es de su interés

compartir su juego con nadie, disfruta jugando solo. Posteriormente ya en un aula de 2, 3 ó 4 años los niños pueden estar agrupados en un sector y jugar imitándose mutuamente, pero siguen siendo individualistas al jugar. Es a los 4 años que aparece el juego simbólico compartido, se les puede observar que se organizan para asumir los roles a representar para utilizar materiales durante el juego y se ponen de acuerdo para jugar.

2.2.4. Relevancia del juego en preescolar

Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo,

sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82). Esta apreciación señala la relevancia de valorar el juego para enseñar conocimiento de una forma lúdica, porque el niño aprende de manera natural y significativa a través de éste.

Estudios han demostrado que el juego permite la mejora en los procesos de interacción social entre pares y con adultos, mejora el aprendizaje de nuevos conocimientos y en la psicología del niño contribuye a desarrollar su identidad personal y social. Respecto a este último punto se afirma que mediante el juego cada niño comunica o da a conocer su mundo interior, fortalecer su sentimiento de seguridad e incrementar su autoestima.

Hurtado (2017) señala que cuando los niños juegan “intercambian roles y formas de actuación de la vida de los adultos. También adquieren experiencia sobre sí mismos y sobre el mundo que les rodea; se destacan en ciertas destrezas, se ejercitan en la práctica de rutinas y secuencias de comportamientos sociales.” (párr. 12). Todos estos conocimientos les serán útiles en la vida adulta. Por otro lado, el juego desarrolla la imaginación del niño, le facilita la exploración de su entorno, desarrolla formas de comunicación verbal y corporal, permitiéndole desarrollar una forma particular de concebir el mundo en el que vive.

2.3. El juego y el aprendizaje

El juego es una oportunidad para generar aprendizajes significativos en el niño, es decir, es una forma didáctica de construir conocimientos de manera lúdica y significativa. Para lograr mejores resultados el profesor debe utilizar material que sea significativo para el niño. En el nivel inicial se puede iniciar en el aprendizaje de la lectura y escritura a través del nombre del niño, vocablo que está cargado de mucho valor significativo para el niño.

Hurtado (2017) “Los niños utilizan el juego de forma natural, lo hacen inconscientemente, sin esfuerzo, disfrutando, y se divierten al construir sus aprendizajes”. (párr. 3). Todo aprendizaje que se adquiere jugando se guarda en la memoria de largo plazo porque resulta significativo. Jugar es la expresión de felicidad de cada niño, por ello el aprendizaje a través del juego es significativo.

Por otro lado, Balaguer (2018) señala que importante reconocer el juego como “recurso para mejorar el aprendizaje infantil y no solo como una actividad espontánea entre los niños (...) Jugar genera concentración en la acción y genera gusto por la acción, sobre todo si es compartida” (párr. 1-2). En una etapa escolar donde predomina el formalismo es importante que el juego cobre la importancia vital que tiene para incluirlo como método o medio de aprendizaje.

2.4. Propuesta metodológica

A continuación, se presentan dos propuestas metodológicas que se ejecutan en el nivel inicial:

2.4.1. La hora del juego libre

Es una metodología que promueva el juego libre en los sectores del aula. Se presenta en tres momentos: el primer momento se denomina planificación y organización, el segundo momento se denomina desarrollo del juego y el tercer momento se denomina socialización, representación, metacognición y orden. En el primer momento los niños bajo la guía docente planifican en asamblea con quién jugar, el lugar de juego, los materiales a usar, En el segundo momento “inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando la imaginación. En el tercer momento los niños ordenan el espacio donde jugaron, dialogan sobre lo que jugaron y elijen representar esa realidad.

2.4.2. Actividades lúdicas

El Centro de desarrollo cognitivo (Red Cenit, 2017) se presenta algunas situaciones que incluyen juego y permiten el desarrollo del aprendizaje.

Presentar el juego como reto un desafío a superar sus capacidades físicas, motoras o intelectuales y señalar la satisfacción de lograr el desafío. Ello es más motivador que presentar el juego como tarea u obligación.

Presentar al niño situaciones problemáticas durante el juego que le permitan al niño dar soluciones creativas.

Fomenta la espontaneidad a iniciar el juego, dando la posibilidad de elegir cómo jugar, donde jugar, con quién jugar y que materiales utilizar en el juego. Elige juegos que le permitan realizar diferentes movimientos con sus cuerpos para que pueda explorarlo y conocerlo.

Presenta situaciones lúdicas con diferentes tipos de materiales para fomentar la creatividad en el niño.

2.5. Procedimiento para diseñar un juego didáctico

Cuando el docente tiene por objetivo lograr que los niños aprendan conocimientos específicos se pueden construir juegos didácticos para alcanzar esta meta. Este tipo de juegos promueven el aprendizaje y lo estimulan de forma sencilla y lúdica.

Coble y Hounshell (2006:56), señala un procedimiento para diseñar un juego que puede ser utilizado en el aprendizaje de nuevos conocimientos. A continuación, se describen los pasos a seguir:

Definir objetivos. El docente debe identificar los objetivos que pretende alcanzar con el nuevo juego didáctico; redactarlo de manera clara que pueda

posteriormente señalara las actividades que permitirán el cumplimiento de los objetivos.

Redactar las actividades de cada objetivo. Estas deben ser redactadas siguiendo una secuencia de progresión. Tener en cuenta que las acciones de cada actividad deben ir de lo simple a lo complejo.

Organizar el espacio. Para distribuir a los niños en el aula y formar grupos de trabajo que aseguren la realización del reto. Dependiendo del reto será el número de niños que formen el grupo para alcanzar la meta.

Selección de materiales y equipos. Toda actividad o acción requiere manipulación de objetos o equipos que la potencien. Dependiendo del juego se escogen y seleccionan éstos para motivar o fortalecer el logro del reto.

Al iniciar el juego. Se debe empezar con especificaciones breves y precisas sobre como jugar de esta forma se asegura dejar en claro cómo ganar en el juego.

Seguir este procedimiento garantiza la construcción de un juego didáctico que promueve aprendizajes específicos. Incluir juegos didácticos en la construcción de aprendizajes favorece el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Por otro lado, el juego en sí mismo es un agente socializador, mejora las interacciones sociales entre los niños. Asimismo, al tener reglas los niños se ejercitan en el respeto a las normas. Existen juegos didácticos que despiertan la curiosidad del niño. También es satisfactorio lograr el reto del juego porque ello le da seguridad ya aumenta la confianza en sí mismo.

CONCLUSIONES

- PRIMERA** Se concluye respecto al objetivo general que, el conocimiento acerca del valor del juego en el desarrollo de los aprendizajes de los niños en el nivel inicial mejora la práctica docente y promueve el aprendizaje significativo en las aulas, así como el aprendizaje por descubrimiento y la innovación pedagógica. De esta manera se pretende cambiar el aprendizaje memorístico y por repetición que aún se observa como tradición en las labores educativas.
- SEGUNDA** Se concluye respecto al primer objetivo específico que existen diferentes investigaciones que valoran el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje de las matemáticas, el aprendizaje de habilidades motoras, para el aprendizaje de la lectoescritura, etc. Los resultados de estas investigaciones concluyen que el aprendizaje de los niños está en nivel bajo o medio antes de implementar propuestas pedagógicas que incluyan el juego como estrategia. Asimismo, refieren que después de la intervención los aprendizajes subieron a nivel alto o satisfactorio.
- TERCERA** Se concluye respecto al segundo objetivo específico que existen dos enfoques teóricos que persisten en la práctica docente, el conductista y el constructivista. Al respecto, se valora el enfoque constructivista como el idóneo para desarrollar competencias y fomentar aprendizajes cognitivos, motores y sociales en los niños.

RECOMENDACIONES

Ministerio de Educación debe seguir capacitando y brindando acompañamiento Pedagógico a las docentes sobre nuevas formas de utilizar el juego en la enseñanza aprendizaje.

La dirección de la escuela debe promover espacios de fortalecimiento a las capacidades lúdicas de las docentes del nivel inicial. Con el fin de potenciar la generación de aprendizajes en un contexto lúdico. La docente debe empoderarse del juego como estrategia indispensable en el aprendizaje en los niños y niñas.

La docente del nivel inicial debe escoger esmeradamente el juego que aplicará en la actividad previa a la ejecución del juego. Debe primero elegir el juego según el propósito de aprendizaje. Seguidamente debe experimentar el juego, ensayarlo y observar que motivará a los niños a jugar. El objetivo primero es despertar el interés en el niño por el juego. La selección del juego debe hacerse en función al número de jugadores. Es importante recordar que un juego estructura o reglas pueden ser adaptadas, cambiadas o modificadas.

Los Padres y Madres de familia deben colaborar con los profesores de inicial participando en actividades lúdicas en la escuela. Además deben valorar el juego como una actividad que favorece el desarrollo integral de los infantes. Deben promover espacios familiares niños y niñas jueguen. Esto contribuye a una convivencia armoniosa, autoestima, forma en la responsabilidad y el respeto al otro.

REFERENCIAS CITADAS

- Asociación Madrileña de Educadores Infantiles. (01 de 01 de 2005). *Teorías, Procesos y estrategias de aprendizaje*. Obtenido de waece.org.: http://www.waece.org/web_nuevo_concepto/4.htm
- Balaguer, C. (06 de 09 de 2018). *Juego y aprendizaje*. Obtenido de Sumando historias: <http://www.sumandohistorias.com/a-fondo/juego-y-aprendizaje/>
- Brains Nursey. (2020). *Razones para aprender jugando*. Obtenido de brainsnursery.com: <https://brainsnursery.com/razones-aprender-jugando/>
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II" - Callao, 2014*. Lima, Piura: Universidad César Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1
- Castillo, A. (2016). *El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa Pasitos de Alegría - Piura, 2015*. Piura, Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2357/JUEGO ESTRATEGIA_CASTILLO_GOLLEZ_ANA_STEPHANIE.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cepeda, M. (30 de 01 de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de Magisterio: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Cuellar, M.; Tenreyro, M. y Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar. *Fundamentos históricos*. Conrado, 117-123. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020

- Elkoin, D. (1972). *Pisoclogía del juego*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Felder, R. y Silverman, L. (1988). Estilos de aprendizaje y de enseñanza en la educación de ingeniería. *Ing. Educación*, 674-681.
- Gonzales, M y Rodriguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. Milagro, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/4139/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Cartagena, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangel a2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hurtado, M. (12 de 01 de 2017). *El juego y su relación con el aprendizaje*. Obtenido de Centro Elia: <https://www.centroeia.edu.mx/blog/el-juego-y-su-relacion-con-el-aprendizaje/>
- Macías, R. y López, S. (2018). *El juego como estrategia metodológica en niños y niñas de Educcación Inicial*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4102/1/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%C3%93GICA%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima - Perú: Ministerio de Educación. Obtenido de https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Experiencias docentes*, 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>

- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura*. Piura, Perú: Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué: Universidad del Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Red Cenit. (14 de setiembre de 2017). *La importancia del juego en el aprendizaje del niño*. Obtenido de redcenit.com: <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación infantil*. La Rioja - España: Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodriguez, C. (2008). *El juego simbólico como forma de socialización en niños de preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25635.pdf>
- Sarlé. (2006). *Enseñar el juego y jugar a enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sosa, M. (2016). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la*

I.E.I. N° 604 Talara - 2014. Piura, Perú: Universidad Católica. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA_ENFOQUE_COLABORATIVO_SOSA_BALBIN_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tripero, A. (05 de enero de 2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Obtenido de E-Innova BUCM: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.X4wb-NBKhPY>

Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la IEI N° 584, Marangui, Canchis, Cusco*. Arequipa, Cuzco: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UMC. (2013). *Estudio de educación inicial: Un acercamiento a los aprendizaje de las niñas y los niños de cinco años de edad. Informe breve de resultados*. Lima - Perú: Minsiterio de Educación. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/Estudio-de-educaci%C3%B3n-inicial-un-acercamiento-a-los-aprendizajes-de-las-ni%C3%B1as-y-los-ni%C3%B1os-de-cinco-a%C3%B1os-de-edad.-Informe-breve-de-resultados-.pdf>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York: The Lego Foundation. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNO. (14 de 09 de 2016). *Jugar para aprender*. Obtenido de UNOi: <https://mx.unoi.com/2016/09/14/jugar-para-aprender/>

Villarini, A. (01 de 10 de 2016). *La Teoría de Vigostky en el Currículo del Nivel Inicial*. Obtenido de Plan Lea: <https://planlea.listindiario.com/2016/10/la-teoria-vigostky-curriculo-del-nivel-inicial/>