

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en los niños  
del nivel inicial**

**Trabajo académico**

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

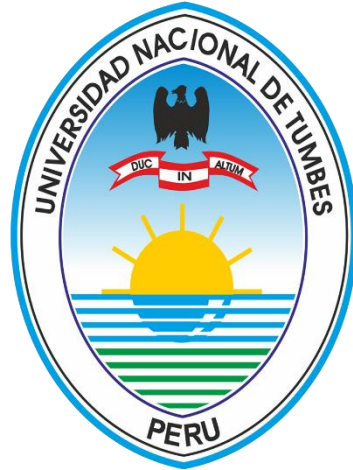
**Autor:**

**Jarli Salvador Cango**

**Sullana – Perú**

**2019**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en los niños  
del nivel inicial**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

**Sullana – Perú**

**2019**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en los niños  
del nivel inicial**

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

Jarli Salvador Cango. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

**Sullana – Perú**

**2019**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Sullana, a veinticuatro días del mes de febrero de dos mil diecinueve, se reunieron en la IE María Teresa Otoyá, 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. Segundo Alburquerque Silva, 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: *“Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en los niños del nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial (a) SALVADOR CANGO, JARLI.

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 16.

Por tanto, SALVADOR CANGO, JARLI, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional 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. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en los niños del nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>15</b> %	<b>13</b> %	<b>1</b> %	<b>7</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5</b> %
<b>2</b>	<b>issuu.com</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>3</b>	<b>repository.usta.edu.co</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad de Deusto</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>Submitted to National University College - Online</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>dspace.unach.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.

<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

9	Submitted to ueb Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Centro de Formación Técnica CENCO S.A. Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	<1 %
13	alumnosonline.com Fuente de Internet	<1 %
14	ia804701.us.archive.org Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
19	trainingclub.eu	



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Asesor.

<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

	Fuente de Internet	<1 %
20	<b>www.science.gov</b> Fuente de Internet	<1 %
21	<b>Submitted to</b> Trabajo del estudiante	<1 %
22	<b>recyt.fecyt.es</b> Fuente de Internet	<1 %
23	<b>Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV</b> Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



**Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**  
Asesor.

<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

## **DEDICATORIA**

A mí esposo y mis hijos, con quienes comparto mis alegrías y tristezas a mis profesores de la segunda especialidad, que me impulsaron en lograr mis expectativas profesionales.



## INDICE.

DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	13
CAPÍTULO I .....	15
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS .....	15
1.1. Definición de Estrategias lúdicas. ....	15
1.2. Fundamentación Teórica.....	15
1.2.1. El Juego como Motor del Desarrollo.....	15
1.3. Implicaciones del Juego en el Desarrollo Cognitivo .....	16
1.4. Desarrollo Social y Emocional a Través del Juego .....	17
1.4.1. Juego y Desarrollo Motor.....	17
1.5. Teoría del Aprendizaje Social .....	17
1.6. Características de las Estrategias Lúdicas .....	18
1.7. Beneficios de las Estrategias Lúdicas.....	18
1.8. Tipos de Estrategias Lúdicas.....	19
CAPITULO II .....	20
TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	20
2.1. Definición del Aprendizaje Significativo .....	20
2.2. Fundamentos Teóricos .....	21
2.2.1. Anclaje en el Conocimiento Previo .....	21
2.2.2. Estructura Cognitiva.....	21
2.2.3. Subsumidores .....	21
2.3. Principios del Aprendizaje Significativo .....	22
2.4. Importancia del Aprendizaje Significativo .....	22
2.5. Procesos de Aprendizaje Significativo .....	23
2.6. Tipos de Aprendizaje Significativo .....	23
2.6.1. Aprendizaje de Representaciones .....	23
2.6.2. Aprendizaje de Conceptos.....	26
2.6.3. Aprendizaje de Proposiciones .....	29

CONCLUSIONES .....	33
RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS CITADAS.....	35

## RESUMEN

El presente trabajo analiza la fundamentación teórica de las estrategias lúdicas y la teoría del aprendizaje significativo, destacando su impacto en el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los estudiantes. Las estrategias lúdicas, basadas en el juego, facilitan el aprendizaje y promueven el desarrollo integral de los niños. Vygotsky, Piaget y Bandura subrayan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social. Asimismo, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel enfatiza la integración de nueva información con conocimientos previos, promoviendo una comprensión profunda y duradera. Se destacan los beneficios del aprendizaje significativo, como la retención a largo plazo, el pensamiento crítico y la motivación. Este trabajo aborda las características y beneficios de las estrategias lúdicas, los tipos de juegos aplicados en la educación y los principios del aprendizaje significativo. Concluye con la importancia de estas teorías en la mejora del proceso educativo y ofrece recomendaciones para su implementación efectiva en el aula.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, aprendizajes significativos, juego.

## **ABSTRACT.**

This paper analyses the theoretical foundation of playful strategies and the theory of meaningful learning, highlighting their impact on the cognitive, social, emotional and physical development of students. Playful strategies, based on play, facilitate learning and promote the comprehensive development of children. Vygotsky, Piaget and Bandura underline the importance of play in cognitive and social development. Likewise, Ausubel's theory of meaningful learning emphasizes the integration of new information with previous knowledge, promoting deep and lasting understanding. The benefits of meaningful learning are highlighted, such as long-term retention, critical thinking and motivation. This paper addresses the characteristics and benefits of playful strategies, the types of games applied in education and the principles of meaningful learning. It concludes with the importance of these theories in improving the educational process and offers recommendations for their effective implementation in the classroom.

**Keywords:** Playful activities, meaningful learning, play.

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje es un proceso intrínsecamente complejo que puede ser significativamente facilitado a través de la implementación de estrategias pedagógicas específicas. Este trabajo se centra en dos enfoques pedagógicos fundamentales: las estrategias lúdicas y la teoría del aprendizaje significativo, ambas de gran relevancia en el contexto educativo contemporáneo.

En el entorno educativo actual, muchos estudiantes enfrentan desafíos para mantenerse motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje. La enseñanza tradicional, con frecuencia, no logra integrar de manera eficaz los conocimientos previos con nueva información, lo que puede resultar en una comprensión superficial y una retención limitada del material aprendido. Este déficit en la integración cognitiva no solo afecta el rendimiento académico, sino que también disminuye la capacidad de los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos prácticos y reales.

El entendimiento y la aplicación de estrategias lúdicas y de la teoría del aprendizaje significativo tienen el potencial de transformar el proceso educativo. Las estrategias lúdicas, que utilizan el juego como herramienta principal, fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la cooperación social y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. Por su parte, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel enfatiza la importancia de relacionar la nueva información con los conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante, promoviendo una comprensión profunda y duradera.

La implementación de estas estrategias no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el desarrollo integral de los estudiantes. Esto incluye el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, proporcionando un enfoque holístico que responde a las diversas necesidades de los estudiantes. Al hacer el aprendizaje más efectivo, atractivo y duradero, estas estrategias contribuyen a formar individuos más preparados para enfrentar los retos del mundo actual.

Para el desarrollo de este trabajo es importante tener en cuenta los objetivos planteados:

### **Objetivo General**

Analizar el valor de las estrategias lúdicas en el contexto educativo.

### **Objetivos específicos:**

- Describir la fundamentación teórica de las estrategias lúdicas en el contexto educativo,
- Explorar y analizar la teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel.

El trabajo se divide en dos capítulos. El primer capítulo se enfoca en la fundamentación teórica de las estrategias lúdicas, detallando su definición, teorías subyacentes y beneficios. El segundo capítulo explora la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, sus principios y aplicaciones en el ámbito educativo.

Así mismo en el presente trabajo se presentan en la parte final, las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

### 1.1. Definición de Estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas se refieren a métodos pedagógicos y didácticos que utilizan el juego como herramienta principal para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los individuos, especialmente en contextos educativos. Estas estrategias están diseñadas para aprovechar los beneficios del juego, que incluyen el fomento de la creatividad, la resolución de problemas, la cooperación social y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas.

### 1.2. Fundamentación Teórica

#### 1.2.1. El Juego como Motor del Desarrollo.

La teoría de estrategias lúdicas se fundamenta en la premisa de que el juego es un motor esencial del desarrollo infantil. Esta teoría ha sido respaldada por numerosos estudios y teorías psicológicas que resaltan la importancia del juego en diversas dimensiones del desarrollo humano.

#### Vygotsky y el Juego

Lev Vygotsky (1978) argumentó que el juego es una actividad fundamental que facilita el aprendizaje y la internalización de habilidades sociales y cognitivas. Según Vygotsky, el juego permite a los niños desarrollar habilidades clave a través de la interacción y la experimentación en un entorno seguro y controlado.

- **Desarrollo del Pensamiento Abstracto:** Vygotsky sugirió que, a través del juego, los niños pueden desarrollar el pensamiento abstracto, ya que el juego simbólico les permite representar objetos y situaciones de manera imaginativa. Por ejemplo, un

niño que utiliza un palo como si fuera una espada está participando en un juego simbólico que requiere pensar abstractamente sobre el palo como un objeto diferente (Vygotsky, 1978).

- **Autorregulación:** El juego también es crucial para el desarrollo de la autorregulación, que es la capacidad de controlar los impulsos y comportamientos. En los juegos de roles, por ejemplo, los niños deben seguir reglas y adoptar comportamientos específicos según el papel que desempeñan, lo que les ayuda a practicar la autorregulación (Bodrova & Leong, 2003).
- **Resolución de Problemas:** A través del juego, los niños enfrentan y resuelven problemas de manera creativa. Los juegos de construcción, por ejemplo, requieren que los niños piensen en cómo ensamblar piezas para construir una estructura estable, lo que fomenta habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico (Hirsch, 1996).

### 1.3. Implicaciones del Juego en el Desarrollo Cognitivo

Además de las ideas de Vygotsky, otros teóricos también han subrayado la importancia del juego en el desarrollo cognitivo.

- **Jean Piaget:** Piaget (1962) propuso que el juego es una forma en que los niños asimilan y acomodan nueva información, integrándola en sus esquemas existentes. El juego permite a los niños experimentar y manipular su entorno de manera que promueve el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.
- **Albert Bandura:** Según la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), los niños aprenden observando e imitando a otros durante el juego. Esta observación y repetición de comportamientos permite a los niños internalizar habilidades y normas sociales.



#### 1.4. Desarrollo Social y Emocional a Través del Juego

El juego no solo impacta el desarrollo cognitivo, sino también el social y emocional.

- **Habilidades Sociales:** Durante el juego, los niños aprenden a interactuar con sus pares, negociar roles y reglas, y cooperar para lograr objetivos comunes. Estas interacciones son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos (Rubin et al., 2009).
- **Expresión Emocional:** El juego proporciona un medio seguro para que los niños expresen y procesen sus emociones. A través de juegos de roles y actividades artísticas, los niños pueden explorar y expresar sus sentimientos, lo que es crucial para el desarrollo emocional y la inteligencia emocional (Eisner, 2002).

##### 1.4.1. Juego y Desarrollo Motor

El desarrollo motor también se ve significativamente influenciado por el juego. Las actividades lúdicas que involucran movimientos físicos, como correr, saltar y trepar, contribuyen al desarrollo de las habilidades motoras gruesas. Asimismo, actividades que requieren precisión y control, como el dibujo y la manipulación de objetos pequeños, mejoran las habilidades motoras finas (Adolph & Robinson, 2015).

#### 1.5. Teoría del Aprendizaje Social

Bandura (1977) señaló que los niños aprenden comportamientos y habilidades sociales observando e imitando a otros durante el juego. El juego proporciona un contexto natural en el cual los niños pueden observar a sus pares y aprender de ellos, lo que es fundamental para el desarrollo de competencias sociales y emocionales.

##### Juego y Desarrollo Cognitivo

Piaget (1962) también destacó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo. Según Piaget, el juego permite a los niños explorar su entorno, experimentar

con nuevas ideas y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. A través de actividades lúdicas, los niños pueden practicar y consolidar conocimientos y habilidades adquiridas.

### 1.6. Características de las Estrategias Lúdicas

- **Enfoque en el Aprendizaje Activo:** Las estrategias lúdicas promueven un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan de manera directa y dinámica en su proceso educativo.
- **Motivación Intrínseca:** Utilizan el interés y la motivación intrínseca de los estudiantes hacia el juego para facilitar el aprendizaje y mantener el compromiso.
- **Desarrollo Integral:** Fomentan el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los estudiantes, integrando diversas áreas del desarrollo humano.
- **Flexibilidad y Adaptabilidad:** Pueden adaptarse a diferentes contextos, necesidades y edades, lo que las hace versátiles en su aplicación.
- **Entorno Seguro y Lúdico:** Crean un ambiente de aprendizaje seguro y lúdico, donde los errores son vistos como oportunidades para aprender y experimentar.

### 1.7. Beneficios de las Estrategias Lúdicas

- **Desarrollo Cognitivo:** Mejoran habilidades como la memoria, la atención, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas (Piaget, 1962).
- **Habilidades Sociales:** Fomentan la cooperación, la comunicación y la empatía entre los participantes (Rubin, Bukowski, & Parker, 2009).
- **Desarrollo Emocional:** Ayudan a los niños a manejar sus emociones, desarrollar la autoconfianza y la resiliencia (Ginsburg, 2007).
- **Habilidades Motoras:** Mejoran la coordinación, el equilibrio y las habilidades motoras finas y gruesas (Adolph & Robinson, 2015).

## **1.8. Tipos de Estrategias Lúdicas**

### **a) Juego Libre**

El juego libre es una estrategia lúdica en la que los niños tienen la libertad de elegir sus actividades sin una estructura rígida impuesta por los adultos. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la autonomía y la capacidad de toma de decisiones (Ginsburg, 2007).

### **b) Juegos de Roles**

Los juegos de roles implican que los niños asuman diferentes personajes y actúen situaciones diversas. Estos juegos son fundamentales para el desarrollo social y emocional, ya que permiten a los niños comprender y experimentar diferentes perspectivas y emociones (Rubin, Bukowski, & Parker, 2009).

### **c) Juegos de Construcción**

Los juegos de construcción, como los bloques y legos, permiten a los niños desarrollar habilidades motoras finas, coordinación mano-ojo y comprensión espacial. Estos juegos también fomentan habilidades cognitivas relacionadas con la planificación y la resolución de problemas (Hirsch, 1996).

### **d) Juegos de Mesa y Rompecabezas**

Los juegos de mesa y rompecabezas desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Estos juegos requieren que los niños sigan reglas, esperen su turno y piensen estratégicamente, lo que mejora su capacidad de pensamiento crítico y sus habilidades sociales (Bodrova & Leong, 2003).

### **e) Actividades Artísticas**

Las actividades artísticas, como la pintura, el dibujo y la música, son estrategias lúdicas que promueven la creatividad y la expresión emocional. Estas actividades permiten a los niños explorar diferentes medios y técnicas para expresarse (Eisner, 2002).

## CAPITULO II

### TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

#### 2.1. Definición del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un concepto fundamental en la teoría educativa que se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes integran nueva información de manera que tiene sentido y es relevante para ellos. Este tipo de aprendizaje contrasta con el aprendizaje mecánico, en el cual la información se memoriza sin comprenderla o relacionarla con conocimientos previos.

#### Concepto y Características

David Ausubel, uno de los principales teóricos del aprendizaje significativo, definió este concepto como la capacidad de los estudiantes para relacionar nueva información con conocimientos ya existentes en su estructura cognitiva (Ausubel, 1963). El aprendizaje significativo se caracteriza por los siguientes elementos:

- **Integración de Nuevos Conocimientos:** Los nuevos conceptos se relacionan de manera sustancial y no arbitraria con ideas previas, lo que facilita la retención y el uso de la información (Ausubel, 1968).
- **Relevancia y Contextualización:** La nueva información es percibida como relevante y útil, lo que aumenta la motivación y el interés del estudiante (Novak, 2010).
- **Comprensión Profunda:** El aprendizaje va más allá de la memorización y promueve una comprensión profunda, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en diferentes contextos (Mintzes, Wandersee, & Novak, 2005).

## **2.2. Fundamentos Teóricos**

### **2.2.1. Anclaje en el Conocimiento Previo**

Uno de los principios fundamentales del aprendizaje significativo es la idea de que el aprendizaje nuevo debe ser anclado en el conocimiento previo del estudiante. Ausubel (1968) argumenta que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Para que la nueva información sea significativa, debe relacionarse de manera lógica y coherente con conceptos ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante.

### **2.2.2. Estructura Cognitiva**

La estructura cognitiva se refiere a la forma en que el conocimiento está organizado en la mente del individuo. Según Ausubel (1963), esta estructura es jerárquica y los conceptos se organizan desde los más generales a los más específicos. El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se integra de manera adecuada en esta estructura preexistente, enriqueciendo y reorganizando los conocimientos previos.

### **2.2.3. Subsumidores**

Los subsumidores son conceptos o ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante que actúan como anclas para la nueva información. Estos subsumidores facilitan la integración de la nueva información, permitiendo que se conecte de manera lógica con el conocimiento previo. La efectividad de los subsumidores depende de su claridad, estabilidad y relevancia para la nueva información (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978).

### 2.3. Principios del Aprendizaje Significativo

- **Anclaje en el Conocimiento Previo:** Según Ausubel (1968), el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Para que el aprendizaje sea significativo, la nueva información debe ser relacionada con conceptos y conocimientos previos de manera lógica y coherente.
- **Organización de la Información:** La información nueva debe ser presentada de manera organizada y clara, facilitando la integración y el anclaje en la estructura cognitiva existente del estudiante (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978).
- **Actitud Positiva hacia el Aprendizaje:** Los estudiantes deben estar motivados y tener una actitud positiva hacia el aprendizaje. La disposición emocional y afectiva del estudiante juega un papel crucial en la capacidad de aprender de manera significativa (Novak, 1998).
- **Interacción y Participación Activa:** El aprendizaje significativo se facilita mediante la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, donde se fomenta la discusión, la reflexión y la aplicación práctica de los conocimientos (Mintzes, Wandersee, & Novak, 2005).

### 2.4. Importancia del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es crucial para el desarrollo educativo porque:

- **Facilita la Retención a Largo Plazo:** La integración de nueva información con conocimientos previos facilita la retención y recuperación de la información a largo plazo (Ausubel, 1968).
- **Promueve el Pensamiento Crítico:** Al comprender profundamente los conceptos, los estudiantes pueden aplicar su conocimiento de manera crítica y creativa en diferentes situaciones (Mintzes, Wandersee, & Novak, 2005).
- **Incrementa la Motivación y el Compromiso:** Cuando los estudiantes ven la relevancia y aplicabilidad de lo que están aprendiendo, su motivación y compromiso con el aprendizaje aumentan (Novak, 2010).

## **2.5. Procesos de Aprendizaje Significativo**

### **Diferenciación Progresiva.**

La diferenciación progresiva es un proceso mediante el cual los conceptos generales en la estructura cognitiva se hacen más específicos y diferenciados a medida que se incorpora nueva información. Este proceso permite que el conocimiento se organice de manera más precisa y detallada (Ausubel, 1968).

### **Reconciliación Integradora**

La reconciliación integradora implica la capacidad de los estudiantes para reconocer relaciones y conexiones entre diferentes conceptos y conocimientos. Este proceso ayuda a integrar la nueva información de manera coherente, formando un todo unificado y comprensible (Novak, 2010).

## **2.6. Tipos de Aprendizaje Significativo**

### **2.6.1. Aprendizaje de Representaciones**

El aprendizaje de representaciones se refiere a la adquisición de símbolos o palabras que representan objetos o eventos específicos. Este tipo de aprendizaje es fundamental en las etapas iniciales del desarrollo cognitivo, donde los niños aprenden a identificar y nombrar objetos (Ausubel, 1963).

- **Importancia del Aprendizaje de Representaciones**

En las primeras etapas del desarrollo cognitivo, el aprendizaje de representaciones es crucial porque establece las bases para el pensamiento simbólico. Los niños comienzan a asociar palabras con objetos y eventos, lo que les permite comunicarse y comprender su entorno de manera más efectiva. Esta capacidad para usar símbolos es un precursor esencial para habilidades más complejas como la lectura, la escritura y el pensamiento abstracto (Piaget, 1962).

- **Procesos Involucrados en el Aprendizaje de Representaciones**

**Asociación de Símbolos con Objetos:**

- Los niños empiezan a reconocer que ciertos sonidos (palabras) están asociados con objetos específicos. Por ejemplo, entienden que la palabra "perro" se refiere a un animal específico.
- Este proceso de asociación es facilitado por la repetición y la interacción social con adultos y otros niños, quienes proporcionan el modelo y el contexto necesario para que el niño establezca estas conexiones (Vygotsky, 1978).

**Generalización y Discriminación:**

- Una vez que los niños han aprendido a asociar una palabra con un objeto específico, comienzan a generalizar este conocimiento a otros objetos similares. Por ejemplo, al aprender la palabra "perro", también pueden aplicar este término a otros perros que encuentren, independientemente de su raza o tamaño.
- Simultáneamente, los niños aprenden a discriminar entre diferentes objetos que pueden parecerse. Por ejemplo, pueden aprender a diferenciar entre un "perro" y un "gato", entendiendo que, aunque ambos son animales, pertenecen a categorías diferentes (Bruner, 1966).

**Refinamiento Conceptual:**

- Con el tiempo y la experiencia, los niños refinan sus representaciones conceptuales. Esto significa que sus categorías se vuelven más precisas y complejas. Por ejemplo, pueden aprender que no todos los animales de cuatro patas son "perros" y pueden identificar más categorías como "gato", "vaca" o "caballo".
- Este refinamiento es parte de la diferenciación progresiva, donde los conceptos generales se vuelven más específicos y detallados (Ausubel, 1968).

- **Aplicaciones del Aprendizaje de Representaciones**

El aprendizaje de representaciones no solo es esencial en la infancia, sino que también tiene aplicaciones en diversas áreas del aprendizaje y la educación a lo largo de la vida:



**Lectura y Escritura:**

- La alfabetización se basa en la capacidad de reconocer y utilizar símbolos (letras y palabras) para representar sonidos, ideas y objetos. El aprendizaje de representaciones en la infancia prepara a los niños para adquirir habilidades de lectura y escritura con mayor facilidad (Clay, 1991).

**Matemáticas:**

- En matemáticas, los números y los símbolos matemáticos representan cantidades y operaciones. Los niños que han desarrollado sólidas habilidades de representación pueden entender mejor los conceptos matemáticos abstractos y aplicarlos en la resolución de problemas (Fuson, 1988).

**Ciencia:**

- En ciencias, los modelos y diagramas son herramientas clave para representar fenómenos naturales. La capacidad de entender y crear representaciones visuales es fundamental para el aprendizaje de conceptos científicos complejos (Gilbert, 2008).

- **Desafíos en el Aprendizaje de Representaciones**

Aunque el aprendizaje de representaciones es natural para muchos niños, algunos pueden enfrentar desafíos:

**Dificultades del Lenguaje:**

- Los niños con trastornos del lenguaje o retrasos en el desarrollo del habla pueden tener dificultades para aprender y usar palabras para representar objetos y eventos. Esto puede afectar su capacidad para comunicarse y aprender de manera efectiva (Bishop, 1997).

**Entornos de Aprendizaje**

- Los entornos con poca estimulación lingüística y pocas oportunidades para la interacción social pueden limitar las oportunidades de los niños para desarrollar

representaciones simbólicas. Es crucial que los educadores y padres proporcionen un entorno rico en lenguaje y experiencias interactivas (Hart & Risley, 1995).

### 2.6.2. Aprendizaje de Conceptos

El aprendizaje de conceptos implica la adquisición de clases o categorías generales que permiten agrupar objetos o eventos. Este tipo de aprendizaje es crucial para el desarrollo de habilidades de pensamiento abstracto y categorización (Ausubel, 1968).

- **Importancia del Aprendizaje de Conceptos**

El aprendizaje de conceptos es fundamental porque facilita la organización del conocimiento en la mente del individuo, lo que a su vez permite un procesamiento más eficiente y efectivo de la información. A través de la formación de conceptos, los individuos pueden agrupar objetos, ideas o eventos en categorías, lo cual simplifica el almacenamiento y la recuperación de información, y facilita la comprensión y el aprendizaje de nuevos conocimientos relacionados.

- **Desarrollo del Pensamiento Abstracto:** El aprendizaje de conceptos permite a los individuos pensar de manera abstracta al agrupar elementos en categorías generales y no en términos específicos y concretos. Este tipo de pensamiento es esencial para la resolución de problemas complejos y la comprensión de ideas abstractas en matemáticas, ciencia y otras disciplinas (Piaget, 1952).

- **Categorización:** La categorización es el proceso de clasificar objetos o eventos en grupos o categorías basados en características comunes. Este proceso es esencial para la organización del conocimiento y facilita la toma de decisiones y la resolución de problemas al permitir a los individuos aplicar reglas generales a situaciones específicas (Rosch, 1978).

- **Procesos Involucrados en el Aprendizaje de Conceptos**

**Identificación de Características Comunes:**

- Los individuos identifican características o atributos comunes entre diferentes objetos o eventos que les permiten agruparlos en una categoría. Por ejemplo, al aprender el concepto de "mamífero", los estudiantes pueden identificar características comunes como la presencia de pelo y la lactancia materna (Carey, 1985).

**Formación de Esquemas:**

- Los esquemas son estructuras mentales que organizan y representan el conocimiento. A través del aprendizaje de conceptos, los individuos desarrollan esquemas que les permiten almacenar y recuperar información de manera eficiente. Estos esquemas se enriquecen y se modifican a medida que se adquiere nueva información (Rumelhart & Norman, 1978).

**Generalización y Discriminación:**

- La generalización implica la capacidad de aplicar un concepto aprendido a nuevos objetos o situaciones que comparten características comunes con los ejemplos originales. La discriminación, por otro lado, es la capacidad de diferenciar entre categorías similares pero distintas. Por ejemplo, un niño que ha aprendido el concepto de "fruta" puede generalizar este conocimiento a nuevas frutas que no ha visto antes, pero también puede discriminar entre "fruta" y "vegetal" (Smith & Medin, 1981).

- **Aplicaciones del Aprendizaje de Conceptos**

El aprendizaje de conceptos es aplicable en diversas áreas del conocimiento y tiene implicaciones significativas en la educación y el desarrollo cognitivo.

**Matemáticas:**

- En matemáticas, el aprendizaje de conceptos como números, operaciones aritméticas y figuras geométricas es fundamental. Estos conceptos permiten a los estudiantes entender y resolver problemas matemáticos de manera más efectiva (Gelman & Gallistel, 1978).

**Ciencia:**

- En ciencias, los conceptos como "energía", "ecosistema" y "reacciones químicas" son esenciales para la comprensión de fenómenos naturales y la realización de experimentos científicos. La formación de estos conceptos permite a los estudiantes aplicar conocimientos previos a nuevas situaciones y comprender relaciones causales (Chi, Feltovich, & Glaser, 1981).

**Lenguaje:**

- En el aprendizaje del lenguaje, los conceptos gramaticales como "sustantivo", "verbo" y "adjetivo" son cruciales para la construcción de oraciones y la comunicación efectiva. Estos conceptos ayudan a los estudiantes a entender y aplicar reglas gramaticales de manera consistente (Pinker, 1994).

- **Desafíos en el Aprendizaje de Conceptos**

Aunque el aprendizaje de conceptos es esencial para el desarrollo cognitivo, también presenta varios desafíos:

- a. Conceptos Abstractos:** Los conceptos abstractos pueden ser difíciles de comprender para los estudiantes, especialmente si no tienen una base sólida de conocimientos previos. Por ejemplo, conceptos científicos como "entropía" o "campo electromagnético" pueden requerir explicaciones detalladas y múltiples ejemplos para ser entendidos (Novak, 1998).
- b. Sobregeneralización:** La sobregeneralización ocurre cuando los estudiantes aplican un concepto de manera demasiado amplia, sin reconocer las excepciones o las

limitaciones del concepto. Por ejemplo, un estudiante puede aprender que todos los mamíferos tienen pelo y, por lo tanto, puede suponer incorrectamente que todos los animales con pelo son mamíferos (Keil, 1989).

- **Estrategias para Facilitar el Aprendizaje de Conceptos**

Para facilitar el aprendizaje de conceptos, los educadores pueden utilizar varias estrategias efectivas:

**Uso de Ejemplos y No Ejemplos:** Presentar tanto ejemplos positivos (que cumplen con los criterios del concepto) como ejemplos negativos (que no cumplen con los criterios) puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los límites y las características esenciales de un concepto (Bruner, Goodnow, & Austin, 1956).

**Organizadores Gráficos:** Los organizadores gráficos, como mapas conceptuales y diagramas de Venn, pueden ayudar a los estudiantes a visualizar las relaciones entre conceptos y a organizar la información de manera coherente (Novak & Gowin, 1984).

**Instrucción Directa y Descubrimiento Guiado:** La instrucción directa proporciona a los estudiantes definiciones claras y ejemplos explícitos de conceptos, mientras que el descubrimiento guiado permite a los estudiantes explorar y descubrir conceptos por sí mismos bajo la guía del instructor. Ambos métodos pueden ser efectivos cuando se combinan adecuadamente (Ausubel, 1968).

### **2.6.3. Aprendizaje de Proposiciones**

El aprendizaje de proposiciones se refiere a la adquisición de ideas o afirmaciones complejas que combinan varios conceptos. Este tipo de aprendizaje es esencial para la comprensión de ideas más abstractas y complejas, como teorías y principios científicos (Ausubel, 1968).

- **Importancia del Aprendizaje de Proposiciones**

El aprendizaje de proposiciones es crucial en el desarrollo cognitivo avanzado porque permite a los individuos comprender y manipular ideas abstractas y complejas. Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple memorización de hechos aislados, facilitando una comprensión profunda y la capacidad de aplicar conocimientos a nuevas situaciones.

- **Comprensión de Teorías y Principios Científicos:** En disciplinas como la ciencia y la matemática, el aprendizaje de proposiciones permite a los estudiantes comprender principios fundamentales y teorías que explican fenómenos naturales. Por ejemplo, la teoría de la relatividad en física o los principios de la evolución en biología requieren una comprensión profunda de proposiciones complejas (Ausubel, 1968).

- **Desarrollo del Pensamiento Crítico:** El aprendizaje de proposiciones fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de analizar, sintetizar y evaluar información. Los estudiantes que dominan proposiciones complejas pueden evaluar argumentos, identificar suposiciones y hacer inferencias lógicas (Ennis, 1987).

- **Procesos Involucrados en el Aprendizaje de Proposiciones**

- a. Integración Conceptual:**

- Los individuos combinan múltiples conceptos para formar proposiciones complejas. Por ejemplo, la proposición "Las plantas realizan la fotosíntesis para producir alimento" integra los conceptos de plantas, fotosíntesis y producción de alimento.
- Esta integración requiere una comprensión sólida de cada concepto individual y la capacidad de ver cómo estos conceptos se relacionan y se combinan para formar una proposición coherente (Anderson & Pearson, 1984).

- b. Estructuración de la Información:**

- Las proposiciones ayudan a estructurar la información en unidades coherentes y significativas. Este proceso facilita la organización del conocimiento en la mente

del individuo, permitiendo una mejor retención y recuperación de la información (Kintsch, 1998).

**c. Aplicación y Transferencia:**

- El aprendizaje de proposiciones permite a los estudiantes aplicar conocimientos a nuevas situaciones y contextos. Por ejemplo, entender la proposición "La gravedad afecta a todos los objetos con masa" permite a los estudiantes aplicar este principio a diversas situaciones, desde el movimiento de los planetas hasta la caída de una manzana (Perkins & Salomon, 1992).

• **Aplicaciones del Aprendizaje de Proposiciones**

El aprendizaje de proposiciones tiene amplias aplicaciones en la educación y en diversas disciplinas académicas:

**a. Ciencias Naturales:** En las ciencias naturales, las proposiciones forman la base de teorías y modelos científicos. Comprender proposiciones como "La ley de conservación de la energía establece que la energía no se crea ni se destruye, solo se transforma" es fundamental para el estudio de la física y la química (Driver, Asoko, Leach, Mortimer, & Scott, 1994).

**b. Matemáticas:** En matemáticas, las proposiciones son esenciales para entender teoremas y pruebas matemáticas. Por ejemplo, la proposición "La suma de los ángulos interiores de un triángulo es igual a 180 grados" es fundamental para la geometría (Polya, 1954).

**c. Ciencias Sociales:** En las ciencias sociales, las proposiciones permiten a los estudiantes entender teorías sociológicas, económicas y políticas. Por ejemplo, la proposición "La oferta y la demanda determinan el precio de los bienes en un mercado libre" es crucial para la economía (Mankiw, 2014).

- **Estrategias para Facilitar el Aprendizaje de Proposiciones**

Para facilitar el aprendizaje de proposiciones, los educadores pueden emplear diversas estrategias pedagógicas:

**Uso de Organizadores Previos:**

- Los organizadores previos son estructuras de información que se presentan antes del aprendizaje de nuevo material para ayudar a los estudiantes a integrar y relacionar la nueva información con sus conocimientos previos. Esto puede facilitar la comprensión de proposiciones complejas (Ausubel, 1960).

**Mapas Conceptuales:**

- Los mapas conceptuales son herramientas visuales que muestran las relaciones entre conceptos y proposiciones. Ayudan a los estudiantes a ver cómo las ideas están conectadas y a organizar su conocimiento de manera coherente (Novak & Gowin, 1984).

**Discusión y Debate:**

- La discusión y el debate permiten a los estudiantes articular y defender proposiciones complejas, lo que refuerza su comprensión y capacidad para aplicar conocimientos en diferentes contextos (Brookfield & Preskill, 1999).

**Estudios de Caso y Problemas Prácticos:**

- Los estudios de caso y los problemas prácticos proporcionan contextos reales en los que los estudiantes pueden aplicar proposiciones teóricas, lo que facilita la transferencia de conocimientos y la comprensión profunda (Yin, 2014).



## CONCLUSIONES

**Primero.** Las estrategias lúdicas son esenciales para el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras.

**Segundo.** La teoría del aprendizaje significativo facilita la comprensión profunda y la retención a largo plazo de la información, mejorando el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

**Tercero.** Integrar estrategias lúdicas y la teoría del aprendizaje significativo en la enseñanza proporciona un enfoque educativo equilibrado que responde a las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes.

## **RECOMENDACIONES.**

- Se recomienda proporcionar capacitación continua a los docentes en el uso de estrategias lúdicas y en la aplicación de la teoría del aprendizaje significativo para mejorar la efectividad educativa.
- Incluir juegos educativos y actividades lúdicas en el currículo puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más activo y participativo.
- Realizar evaluaciones periódicas de las estrategias pedagógicas utilizadas, ajustándolas según las necesidades y resultados observados, para asegurar una enseñanza adaptativa y centrada en el estudiante.

## REFERENCIAS CITADAS.

- Adolph, K. E., y Robinson, S. R. (2015). Desarrollo motor. En R. M. Lerner (Ed.), *Handbook of child psychology and developmental science* (Vol. 2, pp. 113-157). Wiley.
- Anderson, R. C., y Pearson, P. D. (1984). Una visión esquema-teórica de los procesos básicos en la comprensión lectora. En P. D. Pearson (Ed.), *Handbook of reading research* (pp. 255-291). Longman.
- Ausubel, D. P. (1960). El uso de organizadores anticipados en el aprendizaje y la retención de material verbal significativo. *Journal of Educational Psychology*, 51 (5), 267-272.
- Ausubel, D. P. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo*. Grune y Stratton.
- Ausubel, D. P. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo*. Grune y Stratton.
- Ausubel, D. P. (1968). *Psicología educativa: una perspectiva cognitiva*. Holt, Rinehart y Winston.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D. y Hanesian, H. (1978). *Psicología educativa: una perspectiva cognitiva* (2.<sup>a</sup> ed.). Holt, Rinehart y Winston.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice Hall.
- Bishop, D. V. M. (1997). *Comprensión poco común: desarrollo y trastornos de la comprensión del lenguaje en los niños*. Psychology Press.
- Bodrova, E. y Leong, D. J. (2003). La importancia de ser lúdico. *Liderazgo educativo*, 60(7), 50-53.
- Brookfield, S. D. y Preskill, S. (1999). *La discusión como forma de enseñar: Herramientas y técnicas para aulas democráticas*. Jossey-Bass.
- Bruner, J. S. (1966). *Hacia una teoría de la instrucción*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S., Goodnow, J. J. y Austin, G. A. (1956). *Un estudio del pensamiento*. Wiley.
- Carey, S. (1985). *Cambio conceptual en la infancia*. MIT Press.
- Chi, M. T. H., Feltovich, P. J. y Glaser, R. (1981). Categorización y representación de problemas de física por expertos y novatos. *Cognitive Science*, 5 (2), 121-152.

- Clay, M. M. (1991). *Alfabetización: La construcción del control interno*. Heinemann.
- Driver, R., Asoko, H., Leach, J., Mortimer, E., y Scott, P. (1994). La construcción del conocimiento científico en el aula. *Educational Researcher*, 23 (7), 5-12.
- Eisner, E. W. (2002). *Las artes y la creación de la mente*. Yale University Press.
- Eisner, E. W. (2002). *Las artes y la creación de la mente*. Yale University Press.
- Ennis, R. H. (1987). Una taxonomía de las disposiciones y habilidades del pensamiento crítico. En J. B. Baron y R. J. Sternberg (Eds.), *Teaching thinking skills: Theory and practice* (pp. 9-26). W. H. Freeman.
- Frost, J. L., Wortham, S. C. y Reifel, S. (2008). *El juego y el desarrollo infantil*. Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Fuson, K. C. (1988). *El conteo infantil y los conceptos de número*. Springer-Verlag.
- Gelman, R. y Gallistel, C. R. (1978). *La comprensión del número por parte del niño*. Harvard University Press.
- Gilbert, J. K. (2008). Visualización: un campo emergente de práctica e investigación en la educación científica. En J. K. Gilbert, M. Reiner y M. Nakhleh (Eds.), *Visualización: teoría y práctica en la educación científica* (pp. 3-24). Springer.
- Ginsburg, K. R. (2007). La importancia del juego para promover el desarrollo infantil saludable y mantener vínculos fuertes entre padres e hijos. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Hart, B. y Risley, T. R. (1995). *Diferencias significativas en la experiencia cotidiana de los niños estadounidenses pequeños*. Paul H Brookes Publishing.
- Hirsch, E. S. (1996). *El libro de bloques*. Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños.
- Keil, F. C. (1989). *Conceptos, clases y desarrollo cognitivo*. MIT Press.
- Kintsch, W. (1998). *Comprensión: un paradigma para la cognición*. Cambridge University Press.
- Mankiw, N. G. (2014). *Principios de economía* (7.<sup>a</sup> ed.). Cengage Learning.
- Mintzes, J. J., Wandersee, J. H. y Novak, J. D. (2005). *Enseñar ciencias para comprender: una visión constructivista humana*. Academic Press.
- Novak, J. D. (1998). *Aprender, crear y utilizar el conocimiento: mapas conceptuales como herramientas facilitadoras en escuelas y corporaciones*. Lawrence Erlbaum Associates.

- Novak, J. D. (2010). Aprender, crear y utilizar el conocimiento: mapas conceptuales como herramientas facilitadoras en escuelas y corporaciones (2.<sup>a</sup> ed.). Routledge.
- Novak, J. D. y Gowin, D. B. (1984). Aprender a aprender. Cambridge University Press.
- Perkins, D. N. y Salomon, G. (1992). Transferencia del aprendizaje. En *International Encyclopedia of Education* (2.<sup>a</sup> ed., págs. 6452-6457). Pergamon Press.
- Piaget, J. (1952). Los orígenes de la inteligencia en los niños. International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). Juego, sueños e imitación en la infancia. Norton.
- Pinker, S. (1994). El instinto del lenguaje: cómo la mente crea el lenguaje. HarperCollins.
- Polya, G. (1954). Matemáticas y razonamiento plausible: Patrones de inferencia plausible (Vol. 2). Princeton University Press.
- Rosch, E. (1978). Principios de categorización. En E. Rosch y B. B. Lloyd (Eds.), *Cognición y categorización* (pp. 27-48). Lawrence Erlbaum Associates.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M. y Parker, J. G. (2009). Interacciones, relaciones y grupos entre pares. En W. Damon y R. M. Lerner (Eds.), *Manual de psicología infantil* (6.<sup>a</sup> ed., Vol. 3, pp. 571-645). Wiley.
- Rumelhart, D. E. y Norman, D.