

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el aprendizaje del niño

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda
Especialidad Profesional de Psicopedagogía

Autor:

Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego en el aprendizaje del niño

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma

Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe (Autor)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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 Albuquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego en el aprendizaje del niño", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Psicopedagogía a la señora Yarita Isabel Mijahuanga Chumbe.

A las Diez horas Cinuenta minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADA por UNANIMIDAD con el calificativo BUENO.

Por tanto, Yarita Isabel Mijahuanga Chumbe, APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Psicopedagogía.

Siendo las once horas con veinticinco minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Albuquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Jehová dios por darme la vida la salud para continuar cristalizando mis metas, a mi familia por ser el motor que me impulsa a desarrollarme cada día más, a mis queridos padres que con tanto cariño forjaron en mí una persona de bien.

Zarita Isabel

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	9
1.1 Objetivo General	9
1.2 Objetivos Específicos	9
CAPITULO II	10
EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN	10
2.1. El juego	10
2.2. Procesos básicos de aprendizaje	11
2.3. Importancia del juego	13
2.3. El juego y el aprendizaje	15
2.4. El juego como estrategia	17
CAPÍTULO III	20
TEORÍAS Y PRINCIPIOS	20
3.1. Teorías	20
3.1.1. Teoría Constructivista	20
3.1.2. Teoría del aprendizaje experimental	22
3.1.3. Teoría conductista	22
3.1.4. Teoría del constructivismo social	24
3.2. Principios	25
3.2.1. Principio de libertad	25
3.2.2. Principio de la actividad	25
3.2.3. Principio de vitalidad	26
3.2.4. Principio de la individualidad	26
CONCLUSIONES	28
REFERENCIAS CITADAS	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado el juego y su relación con el aprendizaje del niño, tiene como objetivo demostrar que el juego como estrategia favorece en el desarrollo de la capacidad del menor.

Es realizado para poder evaluar los factores que permiten que el juego intervenga como objeto principal en la ayuda del desarrollo del aprendizaje, es así como la presente inicia detallando la existencia del efecto favorable que guarda esta relación, la misma que sirve como una herramienta esencial para desarrollarla en cualquier escenario que sea posible, logrando concluir con los tres objetivos, conociendo la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje del niño y cómo es que estos resultados pueden ayudar dentro del sistema educativo.

Palabras claves:

Juego, Aprendizaje y Estrategia.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo y el desenvolvimiento académico son pilares muy importantes para cualquier país y su desarrollo, ya que es la razón por lo que la mayoría de los países siempre buscan mejorar ese aspecto dentro de su sistema de educación. Lo que denota una situación lamentable para el país el no poder alcanzar los estándares a pesar de que siempre han existido grandes aportes que podrían ayudar en su realización, pero es un hecho el que aún no se ha podido lograr en su totalidad.

Sin embargo, en países como Singapur, Japón y Estonia, según la prueba PISA, son países donde la educación es totalmente avanzada, en el sentido de que el sistema educativo para ellos es base primordial por encima de cualquier otro sistema; y por qué consiguen obtener tantos logros académicos, es por una sencilla razón y es que, es razonable que la educación sea la mejor ya que para ellos es base fundamental desarrollarse primero en ese aspecto para poder realizarse como país en cualquier otro ámbito.

No obstante, el concepto que se tiene de aprendizaje en estos tiempos es equivoco, puesto que piensan que una mejor educación siempre va a acompañada de instituciones educativas pudientes, en donde ofrecen más asignaturas o en donde hay mayor carga de tareas, así como otras situaciones similares, mas no se llega a comprender que el aprendizaje significa mucho más que ello y no necesariamente tiene que ser en torno al dinero; ya que, la educación y el aprendizaje del niño no solo encierra asignaturas y tareas, sino, que detrás de ello existen diferentes métodos alternativos para poder lograr ese resultado eficaz que todo maestro anhela alcanzar.

De esta manera, cualquier método que se proponga tiene que estar relacionado y realizado de acuerdo con el coeficiente intelectual de cada niño, puesto que ello es esencial para poder desarrollarse el aprendizaje, ya que todos no llegan a alcanzar el mismo enfoque, porque cada uno posee diferentes cualidades y orientaciones.

Es por ello que lo que se pretende analizar y evaluar, se trata acerca de aquellos métodos que son prioridad para obtener un mejor aprendizaje y que este sea captado de una manera desapercibida, y una de ellas y la más importante, es a través del juego, porque sencillamente no se habla de cualquier juego, sino de un juego con reglas, diversos métodos que ayuden y orienten al niño a relacionarse mejor y desenvolver sus capacidades para lograr un mejor aprendizaje.

Asimismo, lo que pretende la investigación es llegar a encontrar que a través del juego se evidencien mejores y superiores resultados a cualquier otro método de enseñanza que se pueda aplicar al niño.

Por otro lado, para hacer posible la presente investigación se utilizó el tipo de investigación no experimental cuantitativo, ya que la esencia de la misma no requiere tanta apreciación de conceptos o su comparación, sino que se enfoca en establecer causas del tema de investigación; asimismo, el diseño utilizado fue el descriptivo, ya que el tema de investigación asume dos variables que tienen un tipo de relación, el cual a través de este diseño se puede medir el grado que existe para dar resultado al objetivo principal del estudio.

CAPÍTULO I

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Objetivo General

Demostrar que el juego como estrategia favorece en el desarrollo del aprendizaje del niño

1.2 Objetivos Específicos

- Detallar el efecto favorable del juego dentro del aprendizaje del niño
- Analizar los factores que originan el impacto del juego en el aprendizaje del niño
- Establecer la importancia de la relación del juego en el aprendizaje de los niños

CAPITULO II

EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

2.1. El juego

Es un término que se encuentra rodeado dentro del vocabulario de los niños; ya que simboliza su etapa misma. “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, ... ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño”. (Zapata, 2006, pág. 15). Por lo que cabe resaltar, que la relación del juego en el aprendizaje del niño se ha encontrado siempre, porque al poner en práctica cualquier clase de juego, según el autor van a hacer uso de sus capacidades para lograr desarrollar la tarea que se proponga como regla de un juego; en base a ello se puede apreciar que el intervenir un juego no es tan simple como se parece, porque existen factores que rodean para que su ejercicio sea posible desarrollar; es ahí donde el niño va a hacer uso de sus capacidades sin el menor cuidado de que las está poniendo en práctica porque a la vista de ellos tan solo están jugando, y es ahí donde la investigación pretende resaltar que existen métodos tan cotidianos como el juego que logran que el niño se desarrolle académicamente y logre un óptimo aprendizaje sin tener que exigir otros métodos más rigurosos para su edad.

Por lo que es posible afirmar que el niño va a desarrollarse por el juego, lo que logrará beneficiar su aprendizaje, porque tendrá mejor captación, retención y éxito, porque al jugar el niño se aparta de la realidad para poder edificar un desarrollo mejor de acuerdo con sus potenciales.

Chateau (1958) afirmó que “Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta” (citado en Zapata, 2006, p.17). Así como lo describe el autor, el niño podrá alcanzar el aprendizaje que se le brinde mediante las actividades del juego que se le plantee, porque al mismo tiempo se estará desarrollando para un futuro, porque el juego es una preparación para la realidad y mientras eso se desarrolla, es mejor aprovechar su edad para que se les instruya por intermedio de este el desarrollo académico y sea más factible.

Wallon (1972) describe que “el estímulo de la educación no debe ser miedo al castigo, sino la necesidad y el interés del niño por lo que trata de realizar,... el juego resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora...” (Citado en Zapata, 2006, p.21).

Es mediante esta cita que realiza el autor, en donde es evidente que el solo relacionarse con la educación del niño orienta a que se realice no solo de manera profesional, sino también innovadora donde se haga sentir al niño interesado por aprender, realizándolo de diversas maneras mediante el juego para que el niño no se sienta exigido u obligado de ir a aprender, sino que se sienta parte de ello y sobre todo que cuando llegue se sienta familiarizado como si fuese un centro donde solo va a recrear su mente y desarrollar su imaginación a través del aprendizaje.

2.2. Procesos básicos de aprendizaje

En el desarrollo de cualquier actividad cotidiana, de trabajo, o en cualquier otra situación, todo ser humano se encuentre en la etapa que sea, debe pasar por un proceso básico de aprendizaje para llegar a la meta trazada; ya sea en la elaboración de un postre, en construir una casa, un niño caminando, entre otros escenarios; para todo ello, es necesario tener un proceso básico, porque conforme se aprende, poco a poco se podrá lograrlo. No obstante, no está tan apartado de estas realidades que el juego se implemente en el aprendizaje del niño, porque todo se tendrá que comenzar por un proceso para poder determinar el objetivo.

Todas las personas a través de un proceso de formación pueden llegar a lograr el desarrollo de habilidades o facultades que durante el tiempo han podido ser educadas, por ende, es posible conocer que a través de la formación se puede lograr muchas expectativas, incluso llegando a ser perfeccionadas cuando se alcanza la madurez, todo ello alcanzado por conocimientos que solo se logran mediante el progreso apropiado de los procesos básicos de aprendizaje. (Ospina , 2015)

Ausubel (1961) considera que “el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción) ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características”. (Citado en Ospina, 2015, p.26).

El autor refiere que el aprendizaje puede ser captado por el niño de dos maneras, ya sea por medio de recepción o por hallazgos, ya que el niño recibe nuevos conocimientos y termina relacionándolos con el aprendizaje que ya adquirió; además, el niño también va a mostrar interés por lo que se le está enseñando y así despierte su sentido de competencia en lo que se le muestra.

Por ello, se considera que la competencia es una característica muy importante en el aprendizaje que recibe el niño. Relacionándola como “Un tipo de conocimiento, ligado a ciertas realizaciones o desempeños, que van más allá de la memorización o la rutina. Se trata de un conocimiento derivado de un aprendizaje significativo” (Perea, 2000, pág. 57)

Por lo mencionado, es preciso recalcar que para que el aprendizaje pueda dar buenos resultados y se logre en su totalidad, este debe ser revelador para que así el niño pueda captar el contenido, de cualquier perspectiva en que la enfoque, y así pueda asimilar el aprendizaje con sus conocimientos básicos.

Por ello, es que se tiene en cuenta que para llegar a un resultado eficaz en el aprendizaje, este debe ser trabajado en procesos, es decir poco a poco, para que de lo

básico o simple que se le brinde, pueda ser más tarde relacionado con un poco de complejidad.

2.3. Importancia del juego

El juego es la esencia del crecimiento de todo niño, es decir de todos, porque, así como brinda felicidad y distracción, a la vez genera conocimientos e impone reglas que a la vez sirve de preparación para la vida real.

“Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (Madeiros, 2005, pág. 97).

El autor revela que los juegos son parte de la vida, pero en específico de los niños, ya que al realizar esta actividad les ayudará a motivar su sentido social, además demostrarán nuevas habilidades y que a su vez puedan adicionar una victoria alcanzando lograr el objeto del juego, pero que se necesita regirse a las reglas que se impone en este.

De esta manera, “la dimensión lúdica a partir de las propias experiencias recreativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución” (Jiménez, 2009, pág. 43)

A partir de lo descrito por los autores citados, la importancia del juego se clasifica de manera muy esencial para el aprendizaje, puesto que este involucra el pensamiento del niño, porque el juego (cualquiera que sea) permite que el niño cree o piense estrategias, que son necesarias para su ejercicio, ya que el juego involucra alcanzar metas, seguir reglas, tener aspiraciones, para poder alcanzar el objetivo.

Porque una enseñanza clásica, para el niño es obligatoria, ya que muchos lo consideran como un deber, y de esta manera permiten que el niño crezca y se forme relacionando a la educación como una exigencia u obligación, ya que siempre se le obligó a pensar o a memorizar, entonces, es demasiado probable que el niño solo memorice por un tiempo y a la larga termine olvidando la enseñanza; no obstante, si el juego se utilizará dentro del aprendizaje, el niño no se daría cuenta que mientras se da el proceso del juego, él está pensando y ganando nuevos conocimientos; por lo que en este caso sí estaría captando la enseñanza de una manera muy distinta pero a la vez se sentiría muy familiarizado con esta actividad, y es muy probable que los conocimientos que capte, se queden para siempre y pueda a larga relacionarlo con nuevos conocimientos un poco más complejos y llegue a aplicarlo.

Además el juego permite al niño que se desenvuelva de manera libre, así es, la libertad es una característica muy relevante e importante del juego, puesto que la misma permitirá que el niño trabaje de manera más espontánea sin miedo a equivocarse, y aunque lo hiciera no le tomaría la importancia del caso; esto no quiere decir que cada quien realice lo que quiera dentro el juego, ya que a pesar de poseer libertad, el juego contiene reglas que norman su realización y que el niño las toma sin el menor temor o rechazo, porque para él simplemente está jugando. Entonces, se puede describir que el juego tiene la libertad precisa para que el niño desarrolle y motive su aprendizaje, y a su vez para que no abuse de este porque sigue normas que para él son retos que forman parte del juego y que son necesarias para poder lograr el objetivo (ganar).

Froebel (2003) planteó “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (pág. 9). Este autor considerado como uno de los primeros psicólogos en estudiar este tema, logra rescatar que el niño a través del juego llega a exteriorizar su interés por el querer aprender más, teniendo como sustento cuando logran entender el mensaje que contiene el juego; pero para ello según el autor debía tomarse en cuenta la individualidad de cada niño, en base a sus habilidades, inclinaciones, carestías, entre otros enfoques.

Por lo tanto, se puede deducir que la importancia del juego en el aprendizaje es necesaria para poder plasmar un enfoque diferente, pero sobre todo con resultados, ya que se encuentra probado por otros profesionales, en su mayoría psicólogos que han podido demostrar que esta importancia es relevante y que puede ser una eficaz demostración de que la educación si puede ser innovadora y renovadora.

2.3. El juego y el aprendizaje

El aprendizaje se relaciona con el juego puesto que ambos son procesos en los cuales se trata de acoplar hábitos, experiencias, con la finalidad de adquirir nuevos conocimientos, mejorar lo aprendido, enriquecer enseñanzas o cambiar las perspectivas sobre determinados conocimientos.

Por ello el autor Bruner (1984) afirma que “Un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (Citado en Lozano, 1996, p. 37)

El autor logra identificar al juego como un morada, en donde el aprendizaje se desenvuelve de una manera más recreativa para el niño y así se relaciona con más eficiencia y se adquiere nuevos y mejorados aprendizajes; en otras palabras, el juego es una experiencia motivadora donde el niño logrará alcanzar los objetivos trazados y todo lo realizará jugando.

Cuando se refiere a los juegos, se trata de juegos con fines educativos que sean de acuerdo a su coeficiente, a su edad y a la materia en la que se desenvuelva; aunque es circunstancial que el juego de por si sea educativo, porque cualquiera trae consigo reglas, normas, metas, y un fin que es ganar; por ello y por los argumentos antes descritos, el juego tiene una relación muy estrecha y antigua con el aprendizaje.

No obstante, es necesario precisar que el juego permite que en el niño se desarrolle creatividad y que le dé mejores alternativas de resolver conflictos, es decir que el juego también ayudará a que el niño relacione las reglas con situaciones y

pueda llegar a resolverlas sin problema alguno; porque todo ello ayuda a crear nuevas bases para que el potencial de niño se pueda desarrollar de una manera más hábil a como la hizo en un comienzo, logrando así crecer en el aprendizaje.

De igual manera, "constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades ... le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea" (Calero, 2003, pág. 85)

Asimismo, se puede evidenciar que el juego además de mostrar sus capacidades para motivar y desarrollar las capacidades del niño, también es una herramienta para que el guía pueda observar de qué manera se encuentra avanzando sus métodos y si hay errores para poder tratar cambiar de estrategias.

También es importante resaltar que para que pueda lograrse este aprendizaje, tiene que existir espacios que favorezcan al niño y al guía (maestro), para poder ejercer los métodos que son necesarios para su desarrollo, y que a su vez estos espacios sean recreativos ante la visión del niño, para que sirva de motivación, entre otros enfoques en donde el guía debe tomar en cuenta para llevar a cabo este proceso.

Siguiendo estos enfoques, se a precisado que el juego se evidencia como una actividad social, que genera nuevos retos para el niño dentro de sus capacidades. Por ello, Vygotsky (1934) considera que "el juego como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, etc." (Citado en Moll, 1998, pág. 18)

Además el mismo autor revela al juego pero en un enfoque sobre el desarrollo de todo ser humano.

Moll (1988) "El juego como una necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos: en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia,' sino un factor básico en el desarrollo" (Citado en Ospina, 2015, pág. 31)

Por lo expuesto, se deduce que el juego desde décadas atrás es considerado dominante en el aprendizaje, y en la actualidad ya es un hecho; es por ello que muchos docentes al menos una o dos veces al año deciden integrar al desarrollo de sus clases dinámicas con juegos donde el niño pueda captar con mayor facilidad y sin preocupación de que se encuentra aprendiendo, porque de esa manera el niño aprende a buscar mayor libertad para expresar sus verdades al momento de aprender. Por lo que, es necesario afirmar que el juego y el aprendizaje tienen una relación maravillosa y con resultados comprobados.

2.4. El juego como estrategia

En la actividad evolutiva y desarrolladora del juego, se aprecia que el niño no es ajeno a desarrollar nuevas capacidades cognitivas que promueven su coeficiente, es por ello que muchos estudiosos han logrado involucrar el juego como estrategia, obteniendo buenos resultados y a su vez lograr situar una autocrítica donde puedan mejorar.

Pero para que ello suceda, deben enfocarse otros apoyos que son necesarios para que el niño pueda desarrollarse con mejor amplitud; este apoyo puede ser proporcionado por los padres de familia, auxiliares y los propios compañeros, que tengan mayor experiencia para poder servir de gran apoyo para que el niño pueda desenvolverse mejor y más rápido durante el proceso de aprendizaje.

En la realidad, es que este apoyo es un poco escaso por no decir que es casi nulo, ya que al menos por parte de los padres de familia no siempre se alcanza el sustento necesario de atención o motivación para poder cooperar en el aprendizaje del niño, más aún en zonas vulnerables donde los mismos padres no han logrado alcanzar estudios completos, o en donde otros son analfabetos; es triste tener que relucir la realidad del país, y es que si tenemos la necesidad de emprender un proyecto de investigación donde se quiera ayudar a mejorar el aprendizaje del niño, también es necesario involucrar otros sistemas, y uno de ellos es el sistema de salud, porque es el principal para que pueda avanzar propuestas como la de esta investigación, porque no

serviría tanto esfuerzo en querer hacer que el niño logre un mejor aprendizaje, si el mismo no se encuentra bien de salud o se encuentra anémico. Es por ello, que el todos como Estado debemos cumplir con apoyar, en este caso ayudar a crecer y mejorar a niños que lo necesitan, pero también para que ello se posible se necesita apoyo.

“A través del juego el infante va descubriendo el ambiente que le rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos” (Ospina, 2015, pág. 33)

La autora hace énfasis en que la metodología sobre el insertar los juegos en el desarrollo del aprendizaje, ha sido gracias a estudios anteriores y que por el hecho de que esta ya ha sido muy evaluada y aplicada con resultados positivos, es preciso hacer uso de esta metodología porque solo quedaría para el docente evaluar qué clase de juegos aplicar, sobre qué tipo de tema y que se adecue al socio motriz del niño para poder ejercer y obtener mejores resultados, porque, aunque no se exprese de manera tan abierta en la educación, la mayoría de libros contienen aprendizaje en juegos, donde ya está siendo aceptada en el misterio de educación, existiendo un gran paso en la evolución y la renovación de la educación en el país.

Para aplicar el juego, es necesario plantear algún tipo de estrategias; algunas de ellas se establecen en accionares donde se necesita incorporar dentro del salón de clase, por lo que es prescindible el desenvolvimiento de las expresiones, como la comunicación que se exprese de manera verbal, así como también la comunicación no verbal, es decir que pueda hacer llegar al niño la enseñanza, por ejemplo con la dramatización, entre otras maneras de aplicar estrategias, todas a favor del niño.

Estas estrategias deben ser aplicadas como proceso de prueba, hasta poder encontrar la correcta o mejor dicho la estrategia que congenie y sea más adecuada para los niños, ya se verbal o no verbal.

Cuando de estrategias se trata, existen innumerables para la aplicación de juegos que conlleven aprendizaje, por ejemplo en juegos de movimientos, el niño aprenderá las direcciones de derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba o abajo; otro ejemplo es cuando se trate de buscar combinaciones de colores, ahí el niño aprenderá a distinguir los colores y a crear nuevos, haciendo el uso de su capacidad creativa, así como estos dos ejemplos, hay una lista interminables de procesos mediante juegos o aún nuevos juegos por crear que favorezcan y enriquezcan al niño y su aprendizaje.

CAPÍTULO III

TEORÍAS Y PRINCIPIOS

3.1. Teorías

Detrás de este fenómeno llamado aprendizaje, existieron diversos personajes que trataron de entender acerca de este tema tan profundo, realizando diversas teorías en donde tratan de revelar los diferentes enfoques que logra tener este fenómeno, es por ello que dentro de cada teoría profundizan un poco más para darle una mejor explicación.

A continuación, se presentan algunas teorías que sustentan mejor la presente investigación.

3.1.1. Teoría Constructivista

Llamada también la teoría del aprendizaje de Piaget, en ella este autor describía que el niño siempre tenía un rol trabajador y dinámico en el momento de la enseñanza; ya que, para él, el niño tenía un sentido cambiante al momento de aprender, porque mostraba un aprendizaje cambiante y el cuál llegaba a transformar su estructura intelectual, mediante la experiencia que ganaban en cada sesión de aprendizaje y que a través de la adaptación a su alrededor y a la alineación de sus pequeñas mentes.

Además explicaba que el aprendizaje está ya que este siempre es cambiante y a la vez es algo renovador, porque todo ello se da mediante un proceso, y el niño a través de su desarrollo y crecimiento va a tener una percepción distinta de todo su alrededor, ello va de la mano con la evolución mental, es decir que cada vez que el niño adopte un nuevo aprendizaje, primero lo captará, después lo comparará con sus conocimientos básicos y renovará o modificará el concepto de la idea que ya tenía.

La mente del niño va a decidir qué enseñanzas adaptar a sus conocimientos y a través de un proceso de asimilación captar lo que para él es esencial, por ejemplo cuando el niño tiene un regalo nuevo y tiene pensado enseñarle a sus compañeros, pero recuerda que en un tiempo atrás llevo un juguete y lo que obtuvo fue que sus compañeros lo terminaran rompiendo, entonces el niño va a evaluar si decide hacer ello ya que en una experiencia pasada no le fue bien, no obstante, sus compañeros de esta vez son otros niños y si el nota que son cuidadosos, el niño adoptará previo estudio a dicha situación, y terminará acomodando su anterior pensamiento y reconocerá que también hay compañeros amables.

Es por ello que esta teoría se adapta a la presente investigación porque lo que pretende es integrar diversas adaptaciones en el transcurso del proceso del aprendizaje y que los conocimientos del niño se organicen de tal manera que entre ello coexista un equilibrio para que se logre un eficaz y mejor aprendizaje.

Los autores influyentes dentro de esta teoría se basan en que no solo existe aquel guía que transmite las enseñanzas, sino que también los conocimientos se construyen a través del proceso de desarrollo del aprendizaje.

Y por ello es que se asemeja a que el juego no solo va a transmitir conocimientos, sino que este va a ayudar a construir y adaptar renovados conocimientos, que harán que el niño los organice y decida que recopilar o que conocimientos modificar, siendo así una teoría a favor de la relación del juego dentro del aprendizaje.

El cual confirma que la presente es esencial dentro de la evaluación del aprendizaje del niño, así se detalla que esta investigación tiene un sentido relevante dentro del sistema de educación, pudiendo mejorar el nivel de educación en el país, porque no solo se plasma la idea, sino que tiene sustento y además está comprobado por otros estudiosos, que son profesionales como psicólogos, pedagógicos, maestros, etc.

3.1.2. Teoría del aprendizaje experimental

Esta teoría guarda relación con la teoría constructivistas del aprendizaje, ya que es donde prevalece la experiencia para determinar el aprendizaje logrado, es decir que a partir de los conocimientos que se pueden brindar durante el proceso de aprendizaje, el niño podrá guardar conocimientos en base a la experiencia que paso durante el proceso, y ello es lo que denotará que es lo que se sustrae de las experiencias que servirán como motivación al niño y puedan promover su enseñanza.

Rogers (1994) afirma que “aprendizaje por iniciativa propia”, es aquel aprendizaje que se desarrolla en esta teoría, puesto que, el aprendizaje por experiencia es donde el niño tomará el primer paso para desarrollar su intelecto y poder lograr captar y alcanzar el objetivo.

Con relación a esta investigación Carl Rogers como uno de los autores más representativos de esta teoría, aporta mucho, ya que para la relación del juego en el aprendizaje es necesario que el niño se incorpore libremente y que con todo lo que se le brinde para llevar a cabo el proceso de desarrollo de su aprendizaje, la experiencia que tome dentro de esto es crucial para visualizar si se esta formando un mejor aprendizaje que el clásico, motivando así a que el niño piense y decida por su propia voluntad dentro del juego y que sienta que solo es decisión de él, los conocimientos que pueda absorber y llevarse de este proceso.

Esta teoría ayuda a que se pueda aplicar el juego como estrategia en el aprendizaje, dejando que este sentido la experiencia tenga como objeto directo a que tanto como el niño y su guía puedan obtener mayor libertad en lo que puedan rescatar de la actividad, dejando de lado el exigir que solo memoricen lo enseñado, lo cual dejaría de llamarse aprendizaje.

3.1.3. Teoría conductista

Esta teoría resulta parte del sustento del aprendizaje, la cual nos llega a hacer entender otro enfoque del mismo, en donde el principal motivo es el comportamiento;

refiriéndose en el constante cambio de este comportamiento que se da durante todo el proceso del aprendizaje, ya sea por el adquirir nuevos conocimientos, el reforzar los mismos.

Todo ello, pendiente de otros enfoques del aprendizaje, como el ambiente en el que se desarrolla esta actividad, el cual tendrá un importante rol dentro del proceso de aprendizaje, ya que será un agente motivador para que el niño pueda incorporarse.

Skinner fue un conductista importante, quien afirmaba que el aprendizaje se trataba conforme a como se desarrollaba el comportamiento, es decir que si el este era bueno tenía que ser recompensado con la finalidad a que el individuo pueda repetir y conducir su comportamiento de esa manera; no obstante, si el comportamiento era negativo entonces se aplicaba una clase de castigo, para que el individuo no tuviera motivos para volver a actuar de esa manera. (Skinner, 1954)

Esta teoría evaluaba el comportamiento para que el individuo pudiera conducir su aprendizaje correctamente, porque se trataba del pensamiento del individuo, para que por sí solo tomara en cuenta que cuando su comportamiento era el adecuado este recibía recompensas y mejores resultados, pero sino obtenía todo lo contrario.

Es por ello que esta teoría se complementa con la teoría experimental, porque el individuo por iniciativa propia decide tener un buen o mal comportamiento.

En esta teoría, la presente investigación se basa porque si bien es cierto el niño tendrá recompensas al hacer lo correcto en relación con el comportamiento que guarde durante el proceso de aprendizaje, lo cual lo ayudará a obtener mejores resultados y el propio juego llegar a ganar; no obstante, si el niño no muestra un buen comportamiento, no se le impondrá un castigo, sino que se le hará ver y sentir que así como sus compañeros lograron el objetivo esperado pudieron obtener recompensas buenas, entonces ellos querrán imitar el comportamiento correcto y positivo.

3.1.4. Teoría del constructivismo social

Esta teoría es derivada de la constructivista, pero adicionalmente esta teoría describe el enfoque socialista del individuo en el aprendizaje, es decir que para que exista un aprendizaje eficaz y con resultados se necesita gran parte en la interacción social. Este enfoque de la teoría abarca a como el individuo se encuentra frente a una realidad, a un escenario y cómo se desenvuelve.

Siguiendo estos enfoques, se ha precisado que el juego se evidencia como una actividad social, que genera nuevos retos para el niño dentro de sus capacidades. Por ello, Vygotsky (1934) considera que “el juego como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, etc.” (Citado en Moll, 1998, pág. 18)

La esencia de esta teoría es prescindible para el desarrollo de esta investigación puesto que lo que se requiere es que el niño cuando se encuentre desarrollando esta actividad (el juego) se enfrente en un escenario distinto donde se encuentre situado en resolver un conflicto según sus conocimientos y así pueda desarrollar cognitivamente su intelecto.

Lo que se llega a demostrar es el contexto en que el niño se ve enfrentado y que él no va a asumir que se encuentra frente a resolver un problema, porque el niño solo sentirá que está jugando y divirtiéndose, lo que dejará que se desenvuelva con la mayor libertad posibles y pueda conseguir alcanzar sus objetivos, mejorar sus convicciones, estudiar el escenario donde se encuentra y llegar a resolver los problemas en los que se sitúa; obteniendo así mejores resultados en el proceso de aprendizaje que se da mediante el juego.

Estas interacciones que explica esta teoría son necesarias que las aplique el niño porque es ahí donde se medirá la esencia de interacción del niño con la situación, aprendiendo de la manera en que utilice el convenio social como algún tipo de negociación conforme a como resuelve la situación y por otro lado la participación que se emplee en el desarrollo de la actividad.

“Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego” (Madeiros, 2005, pág. 97).

3.2.Principios

3.2.1. Principio de libertad

Este principio se basa en que el aprendizaje debe ser libre para que el niño pueda expresar su verdad en su mayor y mejor expresión, ya que ello permite que su desarrollo cognitivo se desarrolle.

Además el juego permite al niño que se desenvuelva de manera libre, así es, la libertad es una característica muy relevante e importante del juego, puesto que la misma permitirá que el niño trabaje de manera más espontánea sin miedo a equivocarse, y aunque lo hiciera no le tomaría la importancia del caso; esto no quiere decir que cada quien realice lo que quiera dentro el juego, ya que a pesar de poseer libertad, el juego contiene reglas que norman su realización y que el niño las toma sin el menor temor o rechazo, porque para él simplemente está jugando. Entonces, se puede describir que el juego tiene la libertad precisa para que el niño desarrolle y motive su aprendizaje, y a su vez para que no abuse de este porque sigue normas que para él son retos que forman parte del juego y que son necesarias para poder lograr el objetivo (ganar).

3.2.2. Principio de la actividad

Este principio se desarrolla en la situación de realización, desarrollando un tema principal la actividad que se pone en funcionamiento para visualizar la manera en que se desenvuelve el aprendizaje.

Para ello, Froebel (2003) planteó “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (pág. 9).

No obstante, es necesario precisar que el juego permite que en el niño se desarrolle creatividad y que le dé mejores alternativas de resolver conflictos, es decir que el juego también ayudará a que el niño relacione las reglas con situaciones y pueda llegar a resolverlas sin problema alguno; porque todo ello ayuda a crear nuevas bases para que el potencial de niño se pueda desarrollar de una manera más hábil a como la hizo en un comienzo, logrando así crecer en el aprendizaje.

3.2.3. Principio de vitalidad

Este principio hace hincapié a la manera en que se desenvuelve la energía, el ánimo que se desarrolla para llevarse a cabo en el proceso de aprendizaje y a lo que se asemeja en el ambiente donde se realiza la actividad.

Por ello, se considera que la competencia es una característica muy importante en el aprendizaje que recibe el niño. Relacionándola como “Un tipo de conocimiento, ligado a ciertas realizaciones o desempeños, que van más allá de la memorización o la rutina. Se trata de un conocimiento derivado de un aprendizaje significativo” (Perea, 2000, pág. 57)

Por lo mencionado, es preciso recalcar que para que el aprendizaje pueda dar buenos resultados y se logre en su totalidad, este debe ser revelador para que así el niño pueda captar el contenido, de cualquier perspectiva en que la enfoque, y así pueda asimilar el aprendizaje con sus conocimientos básicos.

3.2.4. Principio de la individualidad

Este principio busca encontrar el enfoque individual de cómo es que se desarrolla el individuo, de esta manera es que se llega a comprender y más aún a que el guía pueda evaluar el desarrollo de cada niño frente al proceso de aprendizaje.

Chateau (1958) afirmó que “Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta” (citado en Zapata, 2006, p.17).

Asimismo, se logra rescatar que el niño a través del juego llega a exteriorizar su interés por el querer aprender más, teniendo como sustento cuando logran entender el mensaje que contiene el juego; pero para ello según el autor debía tomarse en cuenta la individualidad de cada niño, en base a sus habilidades, inclinaciones, carestías, entre otros enfoques.

CONCLUSIONES

Por intermedio de la presente investigaciones, se desglosan las siguientes conclusiones.

PRIMERO: A través de los trabajos previos y de algunas bases teóricas se pudo llegar a detallar que existe un efecto favorable del juego dentro del aprendizaje del niño, puesto que eso se ve reflejado en el avance que tiene los niños cuando se le aplica el juego como estrategia en la enseñanza; ya que el niño tiene otras perspectivas sobre el aprendizaje que está captando y es más sencillo y útil para ellos.

SEGUNDO: Los factores que se desencadenaron en esta investigación lograron que se estudiara todos los enfoques posibles que pueden ayudar al niño a tener un mejor desarrollo de su aprendizaje, ya que se demostró que para que ello sea posible se necesita el apoyo de los padres de familia, de los propios compañeros, así como también de un auxiliar que puedan complementar dentro del desarrollo de la actividad; asimismo, se analizó que otro factor influyente y muy importante es el ambiente en donde se desarrolla la actividad recreativa, porque este debe ser motivadora para que el niño se sienta en mayor confianza de poder exteriorizar sus conocimientos o para que sea posible su participación eficaz; por todo ello se pudo llegar a analizar los factores que originan el impacto del juego en el aprendizaje del niño.

TERCERO: Con precisión a través de los objetivos planteados se pudo lograr alcanzar a revelar la importancia que es el juego para el aprendizaje de los niños, y no sólo ello, sino que puede ser utilizado de diferentes maneras para obtener resultados mejores, ya sea en niños o en jóvenes, porque el juego es parte del desarrollo de la vida de cualquier persona. Asimismo, se pudo fundamentar esta importancia a través de los principios y teorías que se desarrollan para hacer entender este fenómeno llamado aprendizaje, que es tan necesario innovar para generar mayores y mejores resultados; por lo tanto se alcanzó establecer la importancia de la relación del juego en el aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS CITADAS

- Arevalo Berrio , M., & Carreazo Torres, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación padres de familia de Pasacaballos*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena (CREAD).
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.
- Cardona Duque, S. J. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado de transición 1 y 2 del colegio Semenor*. Colombia: Universidad de Manizales.
- Cruz Cuentas, A. E. (2016). *Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015*. Arequipa.
- Cuba Morales , N. L., & Palpa Medrano, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en lo niños de 5 años de la I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima.
- Educación, M. d. (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Obtenido de Biblioteca Virtual: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*.
- Jiménez, C. (2009). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica* . Bogotá: Mesa Redonda.
- Lozano, R. O. (1996). *Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil*. Aula de innovación educativa.
- Madeiras, B. (2005). *La organización de los contenidos en el jardín de los infantes*. Buenos Aires : Coihue.

- Martins, A. (6 de diciembre de 2016). Pruebas PISA: ¿cuáles son los países que tienen la mejor educación del mundo? ¿Y cómo se ubica América Latina? *Mundo*, págs. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38211248>.
- Moll, I. (1998). *Vygotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- Ospina, M. d. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué.
- Perea, C. (2000). *El concepto de competencia y su aplicación en el campo de la educación*. Bucaramanga: Ased.
- Plazas Daza, D. A., & Ramirez Wiesner, W. A. (2014). *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del colegio Francisco José de Caldas*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.
- Rogers, C. R., & Freiberg, H. J. (1994). *Freedom to Learn*. Columbus: Merrill/Macmillan.
- Skinner, B. (1954). *The science of learning and the art of teaching*. Harvard Educational Review.
- Villas, A., & Gotzar, A. (2014). *10 ideas clave para el aprendizaje creativo* (1ra edición ed.). Barcelona, España: GRAÓ S.L.
- Zapata, O. (2006). Juego y aprendizaje escolar. En O. Zapata, *Juego y aprendizaje escolar* (pág. 199). México: Pax México.

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%	2%	0%	1%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
3	www.biblioteca.uma.es Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1%
6	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo