

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**El juego como principal estrategia para el aprendizaje en niños de nivel inicial**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

**Autora.**

**Cecilia Inés Palomino Cabanillas**

**Tumbes- Perú.**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego como principal estrategia para el aprendizaje en niños de nivel inicial**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente) .....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) .....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) .....

**Tumbes- Perú.**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **El juego como principal estrategia para el aprendizaje en niños de nivel inicial**

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

Palomino Cabanillas Cecilia Inés (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

**Tumbes- Perú.**

**2021**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Tumbes, a diecinueve días del mes de junio del año dos mil veinte, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“El juego como principal estrategia para el aprendizaje en niños de Nivel Inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor (a) **PALOMINO CABANILLAS, CECILIA INÉS**.

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, **PALOMINO CABANILLAS, CECILIA INÉS**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Kalfiguera Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## El juego como principal estrategia para el aprendizaje en niños de Nivel Inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>www.fundaciongizagune.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Alas Peruanas</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unan.edu.ni</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>ac1dxj.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



9	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.abiztar.com.mx Fuente de Internet	<1 %
11	1library.co Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
14	w3-originpre.madrid.es Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
17	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
18	pedagogiainfantil28041994.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %



20	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repository.ucc.edu.co">repository.ucc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://unmardeopiniones.over-blog.com">unmardeopiniones.over-blog.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.

Asesor.

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo le dedico en primer lugar a dios por permitirme avanzar cada día en mis metas y así mismo a mi familia por estar apoyándome en cada objetivo que me propongo, para lograrlo.



## INDICE

DEDICATORIA.	8
ÍNDICE.	9
RESUMEN.	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
CAPITULO I	15
MARCO TEORICO	15
ANTECEDENTES DE ESTUDIO	15
1.1. Antecedentes Internacionales:	16
1.2. Antecedentes Nacionales:	17
CAPITULO II	18
EL JUEGO	18
2.1. Definición Del Juego	17
2.2. Características Del Juego	18
2.3. Clases De Juegos	20
2.4. Definición de aprendizaje	22
2.5. Teorías Relacionadas Con El Aprendizaje	23
2.6. Características Del Aprendizaje	24
2.7. Clases De Aprendizaje	25
2.8. El Juego Como Principal Estrategia De Aprendizaje De Los Niños De Nivel Inicial	27
CAPITULO III	29
3.2. La Motivación Del Juego	30
3.3. El Juego En Aula De Clases	32
3.4. Clases De Juego Que Se Usan Para Lograr Un Alto Nivel De Aprendizaje	32
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS CITADAS	36

## RESUMEN

Esta investigación está enfocada principalmente en las diferentes perspectivas que presenta el juego, este responde a una de las preguntas directamente (cuál es la característica que define al juego como una actividad de aprendizaje). Así mismo se tomaron en cuenta las actividades que realizan los docentes en la enseñanza del niño. también se menciona las principales cualidades que posee el juego para el aprendizaje. El juego se entendido como una herramienta fundamental en la formación de los niños y niñas.

**Palabras clave:** estrategia, juego, práctica.

## **ABSTRACT**

This research is mainly focused on the different perspectives that the game presents, it responds to one of the questions directly (what is the characteristic that defines the game as a learning activity). Likewise, the activities carried out by teachers in teaching children were taken into account. The main qualities of the game for learning are also mentioned. The game was understood as a fundamental tool in the training of children.

**Keywords:** strategy, game, practice.

## INTRODUCCIÓN

Si hablamos de juego, es una de las estrategias más efectivas en el aprendizaje, los niños aprenden actividades que les ayudan a retener conocimientos.

A través del juego los niños se encuentran consigo mismos y con el mundo físico social, esto logra que desarrollen actividades propias compartiendo sus ideas y a la vez desarrollen nuevas habilidades de comunicación.

El juego es un proceso que se da a través de un conjunto de normas las cuales los niños las siguen de manera voluntaria y sin obligación, es así como se reconoce al juego como una de las principales estrategias de aprendizaje, fundamental para garantizar una buena enseñanza.

La aplicación del ejercicio como estrategia de aprendizaje se torna un factor muy importante para que el niño de educación inicial aprenda a producir, respetar y aplicar las normas establecidas en el proceso. Desde el ámbito del juego representado en distintos aspectos de la vida cotidiana la creatividad y el sentido de la curiosidad y exploración propios de los niños de esa edad.

Esta investigación busca dar a conocer la importancia que tiene el juego en educación inicial como una de las principales estrategias de aprendizaje además de poder reconocer diversos factores que están desfavoreciendo a la formación integral de los niños y niñas en el desarrollo de juegos tradicionales aplicados en su vida diaria, para que el infante desarrolle destrezas y habilidades por lo cual es necesario ofrecer una atención de calidad dentro de un ambiente de calidad que garantice su crecimiento y evolución dentro de todas las áreas.

El presente trabajo contiene información básica y primordial acerca del juego como una de las principales estrategias de aprendizaje.

Durante los primeros años de vida es cuando el niño empieza a centrarse en su cuerpo y tiene como objetivo la exploración por repetición de percepciones sensoriales, las cuales el niño las realiza en forma de juego.

Es por eso que se desea analizar los beneficios del manejo del juego teniendo en cuenta que cada niño tiene diferentes formas de desarrollar sus habilidades y destrezas.

¿Cómo analizar cuáles son las causas por las cuales los niños de nivel inicial muestran desinterés en el desarrollo de esta actividad?

De qué manera influye el juego como estrategia en el aprendizaje de niños de nivel inicial.

El juego es necesario para que los adultos desarrollen más estrategias.

En el capítulo II se dan a conocer algunos autores conocedores acerca del tema los cuales brindaron sus conocimientos acerca del aprendizaje.

La investigación siguió y en el capítulo III se expande más a fondo el marco teórico, dando a conocer algunas clases de juegos útiles para el aprendizaje, como se motiva a los niños a que jueguen y así mismo aprendan, entre otros puntos importantes.

El trabajo realizado se basa en la investigación, y se utiliza un método llamado descriptivo, explicativo, pero aun así aún queda mucho por investigar. los materiales usados son 12, diversos libros, fuentes de internet, artículos, periódicos, etc.

### **Objetivo General**

- analizar teóricamente la importancia que tiene el juego como estrategia de aprendizaje, en el desarrollo y formación de los infantes de este nivel.

### **Objetivos Específicos**

- Como influye el juego en el aprendizaje
- Motivación del juego

- Clases de juego que se usan para lograr un alto nivel de aprendizaje.

la estrategia de aprendizaje es aquella que se refiere a las actividades cotidianas que realizan los niños para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos. La estrategia del juego es aquella que el docente realiza con el propósito de facilitar el aprendizaje y la formación de distintas disciplinas en los niños.

Es por ello que la estrategia de aprendizaje en niños de nivel inicial debe ser llamativo y dinámico para despertar el interés del niño por aprender.

El juego nos permite orientar al niño hacia nuevas áreas en las que el adquiera nuevos conocimientos, con esto se pretende que los niños de este nivel muestren más interés y desempeño en lo que están haciendo además de ello ayudara a que tengan un mejor aprendizaje. la docente debe ser muy creativa y como mucha iniciativa de crear nuevos juegos que llamen la atención del niño.

Se considera que el juego es una estrategia indispensable para el aprendizaje ya que a través de él se puede ver la relación entre los diferentes aspectos de desarrollo de niños de nivel inicial. Los juegos en un aula de clase deben ser fundamentales, puesto que ayudan a crear nuevas formas de adquirir el aprendizaje aportan descanso y recreación al niño. Mediante esta actividad los niños practican las obligaciones que probablemente desempeñen cuando sean grandes, propicia rasgos también como la seguridad, el dominio de sí mismo, la atención, debe estar atento para entender las reglas establecidas y no estropearlas, la reflexión y la búsqueda de nuevas alternativas facilitan la incorporación del niño hacia una vida ciudadana.

# CAPITULO I

## MARCO TEORICO

### ANTECEDENTES DE ESTUDIO

#### 1.1. Antecedentes Internacionales:

Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actualizado que se ha trabajado y se sigue trabajando en la educación de los niños, ha sido tomado como una herramienta que encamina al menor hacia un mejor aprendizaje.

**R. Karl Groos (1902)**, nos da a conocer su propuesta la cual consiste, el juego en la infancia es el principal prepara para que cumplan funciones, que cada menor debe poseer para poder desarrollarse en la vida adulta.

**Piaget (1956)** clasifico las etapas de los juegos con las etapas del desarrollo intelectual de cada uno de los niños y estas son:

- Desde la edad 0 hasta los 2 años: en este lapso de tiempo cada menor aprende a familiarizarse con todo su entorno, a partir de cada una de las acciones que realice en su vida cotidiana.
- En la edad desde los 2 hasta los 7 años cada uno de los niños desarrolla su inteligencia simbólica mediante los juegos.
- En las edades de 8 a 12 años, los infantes empiezan a evolucionar su pensamiento lógico, y así también las diferentes capacidades para resolver distintas operaciones que ya están concretas, en ese sentido, por

esa razón cada uno de los niños despierta interés por los diferentes juegos de construcción.

- Después de atravesar las distintas etapas, se llega a la adolescencia, es aquí donde se desarrollan las diferentes etapas donde ya los menores tienen desarrolladas las capacidades.

## **1.2. Antecedentes Nacionales:**

**Erikson**, plantea que el juego es el principal dominio de una realidad “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (**Moreno, 2002, p. 11**).



## **CAPITULO II**

### **EL JUEGO**

#### **2.1. Definición Del Juego**

Según estudios antiguos el termino juego proviene del latín IOCUS, el cual quiere decir broma, esto consiste en el desarrollo que realizan distintos individuos, el fin principal del juego es el de entretener, así mismo desarrollar las diferentes habilidades y destrezas intelectuales que posean cada menor.

El juego es el primer acto creativo que realiza el ser humano, este comienza cuando el niño aun es un bebe, se establece un vínculo con la realidad exterior, fantasías, necesidades y deseos que se va adquiriendo, además esta actividad en los últimos tiempos está siendo utilizada como herramienta de aprendizaje en los colegios, de esta manera se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. También es un hecho motriz implícito en la práctica diaria del niño. Es considerado como el mejor medio educativo para impulsar el aprendizaje.

Esta actividad puede ser definida tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.

Definición de algunos autores:

- Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas,

acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.»

- Gutton, P. (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
  
- Cagigal, J. M. (1996): «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

K. Groos: manifiesta que la actividad del juego es un ejercicio, el cual consiste en la preparación de los seres humanos, por medio del juego cada menor desarrolla su instintivo y adquiere diferentes comportamientos, los cuales se definen de acuerdo a la situación en la que se encuentre, de esta manera el autor parte de tres ideas:

- Esta actividad del juego ayuda a que los diferentes instintos evolucionen y sirvan para cada una de las vidas de menores.
- Ayuda a desarrollar los organismos de los niños y así mismo diferentes sistemas que presentan.
- Los instintos son algo natural que se desarrolla con el tiempo.

## **2.2. Características Del Juego**

Diferentes investigaciones han demostrado que el juego infantil es una estrategia muy importante para el aprendizaje, se caracteriza por:

El juego es libre: Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de

las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.

El juego produce placer: Es gratificador y por ende produce la sensación de placer, por esta razón ha sido reconocido por un conjunto de autores, los cuales señalan que esta actividad da la satisfacción de ejercitar el cuerpo y cumple los deseos inmediatos, es necesariamente que el niño desarrolle esta actividad, y aparte de ello la adhiera a su vida diaria.

El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona: El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo, en los perros.

En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego. Por ejemplo, la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas: Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definatorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

Gran esfuerzo: Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo, para que haya juego y para que el niño se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento: Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo, su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza. modular e influir en el juego, pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

El juego implica actividad: Es una actividad que acompaña al niño siempre. Juega porque lo necesita y porque es un medio para impulsar su desarrollo. Es una actividad global porque incide en varios aspectos del desarrollo.

El juego se realiza en una realidad ficticia: jugar es hacer el «como sí» de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Así, es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (palo como caballo, cuchara como avión, etc.), lo que permite al juego ser juego. Lo que lo caracteriza no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

### **2.3. Clases De Juegos**

#### **Tradicionales**

Se trata de los juegos que van trascendiendo con el tiempo es decir que son muy antiguos, pero que son más comunes en su región o país de origen. Esta clase de juegos son originales de alguna cultura y de alguna manera son muy populares en alguna otra región de la cual no son originarios.

## **Populares.**

Estos juegos son muy característicos porque su origen es desconocido. Pero su creación tiene el mismo fin que el de todos los juegos, el cual es entretener a los individuos.

## **Infantiles.**

Estos son los juegos fundamentales para el desarrollo del aprendizaje de los niños, ya que es aquí donde aprenden y experimentan nuevos cambios los cuales le ayuda a fortalecer sus diferentes capacidades y habilidades mentales.

## **Exteriores**

Son la clase de juegos que comienzan en la etapa infantil y se van desarrollando conforme el menor va creciendo y llega hasta la pre adolescencia y se vuelve a iniciar cuando se inicia la etapa de padres nuevamente, estos juegos se desarrollan de forma grupal.

## **Construcción**

Son conocidos comúnmente como los jugos para infantes, consiste en armar una serie de pequeñas piezas que se juntan y forman distintas figuras. así se pueden crear muros, o diferentes edificaciones.

## **Juegos de mesa**

Son la clase de juegos más clásicos ya que son muy típicos, ayudan a desarrollar mucho la habilidad de aprender a mover las fichas con estrategias, y lo pueden jugar personas de todas las edades. Siempre regidos de una serie de normas.

## 2.4. Definición de aprendizaje

Se conoce como aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, mediante la enseñanza, experiencia. el individuo desde que nace empieza el proceso de adquisición de conocimientos, en otras palabras, el aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones.

Muchos autores hablaron sobre el aprendizaje y dieron su definición.

### **"Elearning and the Science of Instruction" por Ruth C. Clark y Richard E. Mayer."**

Nos manifiesta que el aprendizaje es fortalecer el debilitamiento de cada conocimiento que adquieren los menores a medida que van desarrollándose y experimentando. El aprender se trata de procesar toda la información que se va almacenando en la memoria y aparte de ello ordenar toda la información que se va obteniendo y relacionándola con la que ya se tiene.

### **"Psychology of Learning for Instruction" de M. Driscoll."**

Estos conocedores nos dan a conocer que el aprendizaje es un cambio constante que el ser humano realiza a medida que se va desarrollando, y se da a medida que el niño interacciona más con su entorno.

### **"Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age" por George Siemens."**

El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de los entornos nebulosos de cambiantes elementos básicos - no del todo bajo el control del individuo. Aprendizaje (definido como conocimiento para la acción) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o una base de datos), se centra en la conexión de conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado actual de conocimiento ".

## 2.5. Teorías Relacionadas Con El Aprendizaje

Existen muchas teorías relacionadas con el concepto de aprendizaje, es el campo en donde se trata el desarrollo continuo, sin embargo, se mencionará las más conocidas:

### **La teoría conductista.**

**WATSON, JOHN BROADUS (1878-1958):** este autor es uno de los creadores de conductismo, este investigador a lo largo de su vida fue enemigo de todas las ideas que no estaban claras y de todas las investigaciones que o estaban concluidas. para este autor la investigación es el aprendizaje que se realiza durante toda la vida y muy aparte de ello realizaba la obtención de diferentes datos, mediante experimentos que realizaba.

Además de ello también propuso la psicología, este fue un proyecto muy ambicioso, para lo cual realizo un programa de investigación, donde recogió una serie de datos mediante distintos experimentos bien diseñados. esto se entendía que la finalidad de la ciencia que estudiaba era para realizar la predicción de las diferentes respuestas que se obtenía del organismo y así se podría entender la psicología humana.

### **La teoría cognitiva**

**Ausubel (1918-2008):** este famoso investigador estadounidense, en sus investigaciones manifestó que el aprendizaje es el descubrimiento que se da diariamente desde que se nace, ya que es ahí donde empieza a recepcionar diferentes experiencias.

### **La teoría del procesamiento de la información.**

**Robert Mills Gagné** (August 21, 1916– April 28, 2002). Psicólogo norteamericano, nació en el año 1916, estudió en Yale, y recibió su doctorado en la Universidad Brown, en 1940.

El autor sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulos-respuesta y de los modelos de procesamiento de información. Es un Modelo Acumulativo De Aprendizaje Que Plantea Ocho Tipos De Aprendizaje.

## **2.6. Características Del Aprendizaje**

El aprendizaje es característico porque tanto los seres humanos como animales lo realizamos desde el primer instante de vida, pero el aprendizaje tanto en humanos como animales se da con grandes diferencias en cuanto al proceso de aprendizaje como cuando adquirimos los tipos de conocimientos y conductas. Los procesos de aprendizaje se dan mediante el surgimiento de nuevas tendencias que van de la mano con la tecnología y medios informáticos, estos facilitan los procesos de aprendizaje y formación. Aquí algunas de las características del aprendizaje:

**El alumno debe realizar las preguntas en clase de forma clara, con sentido y precisa.**

De este modo el menor facilitara todo el proceso de aprendizaje, si un alumno realiza cualquier actividad de aprendizaje con poca curiosidad sus perspectivas para sacar partido a la clase son pocas.

- Las preguntas se deben valorar por encima de las respuestas.
- Los contenidos tienen que proceder de distintas fuentes
- Usa distintos métodos de enseñanza
- Avanza en el aprendizaje personalizado
- La evaluación no es un castigo.
- Los hábitos de aprendizaje evolucionan y se modelan.
- Desarrolla un espíritu crítico, duda, desafía lo aprendido.



## 2.7. Clases De Aprendizaje

En los procesos de enseñanza y aprendizaje actuales, surgen nuevas tendencias y herramientas que van de la mano con la tecnología. estas tecnologías son de gran ayuda en el proceso de aprendizaje ya que brindan nuevas formas de aprender.

Saber que hay distintas clases de aprendizaje orienta a los docentes en su forma de enseñar y le facilita su labor. Por otra parte, es útil para el niño porque le ayuda adquirir nuevas técnicas de aprendizaje.

Estos son las clases de aprendizaje que existen:

- **implícito**

Este es generalmente no intencional y se obtiene como el resultado de la ejecución de un numero de diferentes conductas las cuales son automáticas, todo el tiempo se está expuesto a adquirir conocimientos que ocurren sin que uno se dé cuenta.

- **Explicito:**

Este tipo de aprendizaje tiene la intención de apoyar al aprendizaje con conocimientos que están sobre expuestos en el ambiente que rodea al menor, esta clase de aprendizaje el cerebro trabaja constantemente seleccionando la información que recibe y así mismo requiere de mucha atención.

- **Aprendizaje asociativo**

Esta clase de aprendizaje es comúnmente asociado a los distintos estímulos o distintas ideas, las cuales estos sujetos al aprendizaje, la mente del ser humano asocia diversos conceptos con otros, el aprendizaje asociativo es muy necesario para el desarrollo pleno de los seres humanos.

- **Aprendizaje significativo**

Es un aprendizaje uy enriquecedor, principalmente se caracteriza por que recoge información, así mismo la selecciona, y tiene en cuenta todas las relaciones que tienen ciertos conceptos con otros anteriores y buscan la

mejor forma de seleccionarlos y asociarlos, así se conseguirá un significado con fundamento.

- **Aprendizaje cooperativo**

Este aprendizaje es muy conocido por que se usa principalmente en las aulas, ya que permite a cada uno de los alumnos adquirir el aprendizaje de una forma cooperativa, se apoyara en los conocimientos que posee y también en la de sus compañeros.

- **Aprendizaje emocional**

En la actualidad se habló bastante acerca de este aprendizaje, ya que permite que la gestión de las emociones de manera eficiente en el proceso de aprendizaje, de manera que esta clase de adquisición de conocimientos aporta muchos beneficios a los diferentes alumnos.

- **Aprendizaje observacional**

Cuando observamos también es una forma de aprender, y así mismo se aprende al momento que se visualizan imágenes, en este tipo de aprendizaje solo participan una a dos personas, ya que se encargan de realizar una acción y la otra da el ejemplo.

- **Aprendizaje a través de experiencias.**

Se basa en las experiencias vividas día a día y de ellas se va aprendiendo constantemente, esto tiene ensayo y error guiándose de los errores que se cometen.

- **Aprendizaje gracias al descubrimiento**

Se le conoce también como un aprendizaje activo, donde la persona aprenden mediante la interacción con los que son las guías hacia el aprendizaje, una vez adquiridos los conocimientos necesarios cada individuo se organiza para dar sus ideas al mundo.

- **Aprendizaje mediante la memoria**

Es el tipo de conceptos que recepciones del cerebro .no es muy recomendable para aprender algunos temas, ya que requieren cierto grado de reflexión, que no se usa para ser memorizados.

- **Aprendizaje por recepción**

Es todo lo contrario de aprendizaje por descubrimiento. La obtención de conocimientos por medio de recepción, se asimila y así mismo reproduce lo que escucha o ve en su entorno.

- **Aprendizaje por colaboración**

Este tipo de aprendizaje consiste en asimilar el aprendizaje cooperativo, teniendo la diferencia que no tiene un muy alto grado de libertad. mientras que el aprendizaje cooperativo lo eligen los alumnos y el colaborativo consiste en la asignación de un determinado tema.

## **2.8. El Juego Como Principal Estrategia De Aprendizaje De Los Niños De Nivel Inicial**

**El autor Ortega Ruiz (1992)** menciona a **Piaget**, él explica que el juego es un conjunto de acciones realizadas por los niños y son subjetivas, momentáneas. Así mismo en el mismo año **Ortega Ruiz, se refiere al autor Vygotsky (1934)** con su teoría que brinda acerca del juego, en la cual lo define de la siguiente manera:

“Un factor de desarrollo básico, el cual usa un ambiente específico en el que se realiza las acciones de interacción en el que las formas de comunicación y de acción se convierten en acciones que ayudan a la integración de los niños, mediante el cual adquieren muchas habilidades logrando un desarrollo más completo del aprendizaje.

**Toro (2013)** se refiere al juego como:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”.

**Zabalza (1987)** se acerca a coincidir a la definición del investigador Bruner (1986) quienes se manifiestan con el concepto de:

“Existe una proyección de vida interior con respecto al mundo, en conjunto con aprendizaje mediante el cual se estudia y profundiza las investigaciones hacia el mundo externo y se hace parte de los individuos.

**Montañés y diferentes autores (2000)** brindan su definición del juego diciendo que es una actividad que es propia de los seres humanos y esta perenne en todo su desarrollo, y la consideran como una de las actividades opuestas al trabajo, es decir relaja y da goce y disfrute al individuo.

Mediante las definiciones de los diversos autores estudiados se dice que el juego ayuda a los niños de nivel inicial a desarrollar actividades integradoras que les permiten adquirir habilidades y conocimientos concretos que van de la mano con su crecimiento integral.

## **CAPITULO III**

### **COMO INFLUYE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL**

#### **3.1. El juego en el aprendizaje de los niños.**

El juego tiene un rol muy importante en el desarrollo integral de los niños de este nivel, ya que la enseñanza en estos tiempos se ha modernizado y facilita el aprendizaje. El principal objetivo de aprender es que los niños realicen actividades educativas de una forma en la cual resulte muy placentera y de goce para los menores.

La actividad del juego no es simplemente un recurso que es utilizado por la educación, sino que es una estrategia muy fundamental, cuyo objetivo es muy educativo, no es necesario que utilice ninguna clase de instrumento, solo basta con que el infante tenga la suficiente libertad para jugar y así estará aprendiendo.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños ya que este va directamente a desarrollo de los infantes y es necesario por las siguientes razones:

- Está bien consigo mismo y tiene más libertad.
- Su interacción es más abierta, dando más oportunidad de conocer a los de su entorno.
- Es más juicioso y responsable.
- Empieza a interactuar con los adultos de manera que tomen en cuenta su opinión.

- Estudia los principales caracteres de la cultura a la cual pertenece
- Explora todo lo que lo rodea y da una transformación fantástica a su mundo.

El autor **Josue Llull**, nos menciona en sus clases que dictaba en la universidad de Alcalá y a su vez es el autor del libro “el juego infantil y la metodología” él nos dice que todas las actividades de la lúdica aportan a la evolución de los seis principales aspectos más importantes en los menores.

- Físico y motor: ayuda al aumento y así mismo a la evolución muscular, aparte de ello realiza la sincronización de todos los movimientos.
- Intelectual: ayuda que sea más fácil el entendimiento de las diversas situaciones, solución de los diferentes problemas y a sí mismo a crear estrategias.
- Creativo: ayuda a que los menores sean seres imaginativos, y desarrollen su aprendizaje mediante la adquisición de habilidades.
- Emocional: potencia y asimila las diferentes situaciones vividas, ayudando a que se supere situaciones traumáticas.
- Social: aprendiendo las normas existen de convivencia y también participando en situaciones imaginarias que ellos mismos crean.
- Cultural: imita algunos conceptos sociales que se dan en la vida diaria.

### **3.2. La Motivación Del Juego**

La motivación es vital sobre todo para los niños de nivel inicial, ellos están en plena etapa de desarrollo y es ahí donde más adquieren nuevos aprendizajes, por ello se propone un conjunto de diversas actividades que fomentan el desarrollo de la educación en niños.

Realmente incentivar a los menores es muy importante, ya que bien es cierto existen etapas en la evolución de la educación infantil, en este punto entra a tallar la

motivación ya que es muy necesaria porque gracias a ella el niño despierta su interés y a la vez la curiosidad ,pero para lograr la motivación plena en un infante es necesario que toda la familia participe en la incentivación hacia el menor, la escuela también participa de una forma más profunda ya que ellos son los encargados de brindar más conocimientos al niño.

Cuando se inicia la etapa escolar es muy necesario que tanto los docentes como padres de familia animen al menor a realizar sus actividades educativas ya que si no existe la motivación necesaria el infante dejara de lado todas las actividades productivas, en cambio si el menor realiza todas sus tareas despertara más aun su interés de aprender y descubrir experiencias nuevas.

Los estudiantes que tienen la motivación necesaria llegan a desarrollar un aprendizaje muy alto en conocimientos y participara de forma continua en todas las actividades de las clases.

Investigadores que hablan acerca de la motivación para el aprendizaje escolar:

La investigadora **Carmen Morón Macías**, ella nos manifiesta que la motivación atrae principalmente el esfuerzo que es necesario para conseguir el objetivo que se requiere para el aprendizaje. También resalta que la motivación está formada principalmente por los deseos, tenciones y de igual forma de las diferentes incomodidades y las expectativas que tiene el menor, esto constituye el aprendizaje.

Un gran conocedor acerca de la motivación es **r. (Sutton-Smith, 1978)**. Él se refiere al juego como una serie de movimientos, los cuales colaboran al desarrollo del aprendizaje. existen movimientos que aparentemente responden a estímulos exteriores y otros parecen ser la expresión del malestar que sienten y lo expresan mediante ellos.

### **3.3. El Juego En Aula De Clases**

Según la investigación de las neurociencias, han ayudado a demostrar que los juegos en edades tempranas son más que formas de diversión, se trata de las actividades que ayudan a la evolución de los niños, los juegos son herramientas utilizadas por los docentes en la hora de clases, este es utilizado en todos los niveles de educación como una estrategia de aprendizaje y evolución de las diferentes capacidades que poseen los seres humanos.

Los juegos en el aula de clase son muy necesario para que los niños no lleven una rutina durante el desarrollo de las enseñanzas, así que los docentes hacen sus clases más dinámicas usando la estrategia del juego, así al juego se le complementa con otras capacidades que el niño ha desarrollado, de esa forma las clases serán más divertidas y llenas de enseñanzas, las cuales serán útiles para los estudiantes.

Existen diversas formas en las cuales se puede entender las clases, ya que a la hora de enseñanza se le incorporan juegos y estos traen diversión trabajo en equipo, aplicación de normas, recompensas metas y objetivos que deben de alcanzar, también se pueden usar juegos tecnológicos los cuales son específicamente educativos y luego se convertirán en aprendizaje.

### **3.4. Clases De Juego Que Se Usan Para Lograr Un Alto Nivel De Aprendizaje**

Es conocido ya que todos los juegos son parte fundamental para lograr la evolución de las habilidades sean motrices o no, también ayuda a los infantes a que interactúen con su exterior, por otra parte, es de gran beneficio para su autoestima y la adquisición de las normas y valores base en la sociedad.

El investigador Piaget, clasifico los juegos de la siguiente manera:



Clases:

- **Juegos motores.** Son juegos que contribuyen al desarrollo de los principales movimientos en niños de a 3 años.
- **Juegos de imitación.** Mediante esta clase de jugos los niños realizan una imitación ya sea de los adultos o de algún acto o situación que llamo su atención. esta clase de juegos se desarrolla entre las edades de 5 a 6 años.
- Juegos de reglas. En te tipo de juego
- los menores ya tienen curiosidad por interactuar con sus demás compañeros, llegando a entablar una relación y de ese modo realizan juegos grupales, los cuales constan de reglas y normas que deben ser cumplidas durante el juego.

## CONCLUSIONES

**PRIMERO.** - El juego es fundamental para el proceso de desarrollo de las estrategias, estas deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el niño en el aula.

**SEGUNDO.** - Se determinó que el juego es una estrategia muy importante para el aprendizaje ya que los niños de nivel inicial están en pleno proceso de adquisición de nuevos aprendizajes.

**TERCERO.** - también se pudo investigar que el niño que no aprende es porque en el aula de clase o el lugar donde se encuentre no está recibiendo la suficiente motivación para que le despierte la curiosidad y el afán de descubrir nuevas experiencias, es por ello que tanto el docente como los padres de familia del menor deben estar creando e innovando nuevas técnicas de aprendizaje, siendo el juego la mejor estrategia que se debe utilizar para que el niño aprenda de una forma divertida y creativa.

## **RECOMENDACIONES**

- El docente se debe estar en constante capacitación acerca de las nuevas estrategias de aprendizaje.
- el docente debe ser creativo e innovador con los juegos que aplique en el aula para así motivar al niño a realizar la acción.
- Llevar a clase recursos didácticos que ayuden a al aprendizaje del niño.

## REFERENCIAS CITADAS

- Alcántara, J (1981). Material Educativo. Ed. INIDE, Perú
- Benalcazar, D (2005). Recreación Infantil. Módulo de la Carrera de Ecuación Básica. Para Quinto Semestre. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. U.T.A., Ambato, Ecuador.
- Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Editorial El Ateneo Buenos Aires.
- Carrasco, B, (1995). Cómo aprender mejor Estrategias de aprendizajes. Rialp. Madrid.
- Gh, F. (11 de Noviembre de 2017). SCRIBD. Obtenido de Desarrollar La Teoria de Ausubel
- Guerri, M. (s.f). Psicoactiva mujerhoy.com. Obtenido de La teoría del aprendizaje de Ausubel y La Lúdica. (s.f.). Obtenido de Concepto de Lúdica: La Lúdica. (18 de Julio de 2009). Obtenido de Concepto De Lúdica: Mi Blog Ibero. (5 de diciembre de 2015).
- Guerri, M. (s.f). Psicoactiva mujerhoy.com. Obtenido de La teoría del aprendizaje de Ausubel y el aprendizaje significativo: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizajeausubel-aprendizaje-significativo/>
- Keil. J. (1989). Creatividad. Editorial Mc Graw Hill.
- Klein, M. (1929). La personificación en el juego de los niños. Editorial Hormé. Buenos Aires.
- La Ludica. (18 de Julio de 2009). Obtenido de Consejo De Ludica:
- Paronini, M. (1998). El libro de los juegos. Tomo I. Parramón Ediciones. Santa fe d Bogota, Colombia.
- Pellis. (2006). Obtenido de [https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9sar\\_Pelli](https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9sar_Pelli)

Raimondi (1992). Aprender jugando. Modulo tres. Programa Nacional de Educación Preescolar. El Ecuador estudia. En wikipedia. (20 de Marzo de 2016). Obtenido de Encuesta:

Reyes, N. (1993). El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Imprenta Nacional. Colombia.

Tomado de:. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/364102015/Desarrollar-LaTeoria-de-Ausubel-Sobre-El-Aprendizaje-Significativo> Universidad de Antioquia. (s.f.). Obtenido de Estrategias Pedagógicas: