

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años**

**Trabajo académico**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

**Rosa Beatriz Luna Alfaro**

Piura – Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años**

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

Rosa Beatriz Luna Alfaro. (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Piura – Perú

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Piura a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificie, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy 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: *“Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **LUNA ALFARO, ROSA BEATRIZ**

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 **18**.

Por tanto, **LUNA ALFARO, ROSA BEATRIZ**, 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 el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Rio Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años

### INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	1library.co Fuente de Internet	5%
2	ade.edugem.gob.mx Fuente de Internet	5%
3	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	prolipa.com.ec Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	



		<1 %
10	<a href="https://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="https://podcasts.apple.com">podcasts.apple.com</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="https://repository.uniminuto.edu">repository.uniminuto.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="https://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="https://dspace.utpl.edu.ec">dspace.utpl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva.  
Asesor.

## **DEDICATORIA**

*Con mucho amor y cariño dedico esta monografía:*

*A Dios, Por haberme brindado la vocación por esta hermosa carrera de Educación Inicial*

**A MIS HIJOS, EROS HERBERT Y LUZ ROSITA**

*Por comprenderme y apoyarme en el transcurso de la elaboración de la presente.*

**A EVAN ANGEL MATEO**

*Por ser, el niño de mi alma y mi corazón, quien me inspira a seguir superándome.*

**A MIS DOCENTES**

*Por contar con su apoyo y orientaciones debidas para el desarrollo de este trabajo.*

## INDICE

DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN .....	11
CAPÍTULO I .....	14
ANTECEDENTES RELACIONADOS.....	18
1.1. Antecedentes Nacionales.....	12
1.2. Antecedentes Internacionales.....	13
CAPITULO II.....	16
MARCO TEÓRICO.....	16
2.1. El juego.....	18
2.2. Importancia del juego en la etapa de educación infantil .....	18
2.3. Áreas que desarrolla el juego .....	20
2.4. Clases de juego.....	22
2.5. Tipos de juego.....	22
2.6. El papel del juego en el jardín de infantes .....	25
CAPITULO III.....	25
EL APRENDIZAJE .....	27
3.1. Definición.....	25
3.2. Teorías contemporáneas del aprendizaje .....	27
3.3. Características del aprendizaje.....	28
3.4. Formas de aprendizaje.....	29
3.5. Factores que favorecen el aprendizaje:.....	32
3.6. Tipos de aprendizaje.....	31
3.7. Principios del aprendizaje.....	34
CAPÍTULO IV .....	37
INFLUENCIA ENTRE JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL.....	37
CONCLUSIONES .....	41
RECOMENDACIONES .....	42
REFERENCIAS CITADAS.....	43



## RESUMEN

El trabajo de investigación “Influencia del Juego libre en el aprendizaje de niños de 3 a 5 años” parte de que el juego es una actividad primordial que tiene una característica social ya que surge y es efectuado bajo la tutela y cuidado de los adultos (intencionado o no). Es por esta razón que el juego es utilizado por los educadores así de incrementar el potencial educativo de los mismos bajo el uso de procedimientos que dirigen el juego bajo una forma pedagógica. El desarrollo de los niños inicia en sus primeros años, etapas sobre la que se generan los cimientos de los valores que a futuro desarrollarán su personalidad y servirán como base para su educación. Los juegos se aplican bajo intención o no del adulto. El educador puede ayudar a incrementar el potencial educativo del niño mediante la aplicación del juego siempre que se empleen procedimientos pedagógicos específicos. El adulto toma la posición de copartícipe dentro del juego y brinda alguna sugerencia o muestra cómo realizar el juego. De forma que, todo el proceso del juego este orientado a conseguir los objetivos de educación planteados bajo las necesidades e intereses de los niños a fin de impulsar la creatividad e iniciativa.

**Palabras claves:** juego, aprendizaje, etapa infantil.

## **ABSTRACT**

The research work “Influence of free play on the learning of children from 3 to 5 years old” is based on the fact that play is a primary activity that has a social characteristic since it arises and is carried out under the tutelage and care of adults (intentional or not). It is for this reason that the game is used by educators in order to increase their educational potential through the use of procedures that direct the game in a pedagogical form. The development of children begins in their early years, stages on which the foundations of the values are generated that will develop their personality in the future and serve as a basis for their education. The games are applied whether the adult intends or not. The educator can help increase the child's educational potential through the application of the game as long as specific pedagogical procedures are used. The adult takes the position of partner in the game and provides some suggestion or shows how to play the game. So that the entire game process is aimed at achieving the educational objectives set under the needs and interests of the children in order to promote creativity and initiative.

**Words key:** game, learning, infant stage.

## INTRODUCCIÓN

A la fecha, bajo el contexto de un mundo globalizado tecnológicamente los espacios libres de juego donde los niños podían interactuar con diversas actividades que implicaban moverse, manipular algún objeto o material e incluso ayudaban con la socialización han pasado a dejarse de lado producto de que los menores se centran en estos novedosos objetos de tecnología. Es bajo esta situación que los padres de familia perciben a los menores como más despiertos por desarrollar la capacidad de utilizar y emplear dichas tecnologías; no obstante, la realidad muestra que la interacción con aquellos instrumentos disminuye la que se efectúa con su familia y esto resulta un problema ya que es al comunicarse con los mismos y/o con otros niños mediante la actividad lúdica que el menor se ve influenciado positivamente para el desarrollo de su lenguaje y habilidad de socialización.

Este contexto se vuelve aún más complicado ya que en la escuela el docente para lograr el aprendizaje en materias de comunicación y matemáticas se basa en una metodología netamente memorista, donde el menor tiene dificultad para el aprendizaje al no poder mantener el foco de atención ya que la actividad le resulta aburrida. Por ello, UNICEF (2018) menciona que dentro de la etapa infantil de 3 a 5 años el juego representa un papel primordial ya que le permite al niño explorar el mundo que le rodea y darle sentido al mismo permitiendo el empleo de su imaginación y creatividad, lo cual desarrolla estas habilidades aún más, también se obtiene un crecimiento lingüístico emocional socializativo y cognitivo.

Es por ello que, es necesario que los docentes integren bajo su metodología de enseñanza actividades lúdicas estratégicas para el desarrollo de las habilidades específicas a las que se quiera orientar.

Para los niños que están bajo educación inicial el docente debe integrar un juego libre con los materiales necesario le permitirán al menor desenvolverse adecuadamente en su vida diaria al fortalecer su aprendizaje y lograr un crecimiento avenida creativa e imaginativa al interactuar con diversos ambientes y materiales que encuentre en los mismos. Donde el docente debe ser consciente de que el mismo brindará al menor durante todo el

proceso del aprendizaje soporte emocional y seguridad para que el niño se sienta en confianza para desarrollar más fluidamente el proceso de aprendizaje.

Siendo así, es pertinente realizar esta investigación mediante la cual se tome conciencia de la relevancia del juego en el aprendizaje a fin de que los docentes cambien su metodología memorista y decadente por una más actualizada dinámica y lúdica que al ser libre permita el desarrollo del menor en diversas áreas de habilidades manteniendo su foco de concentración para una fluida absorción del conocimiento.

### **Objetivo general**

Conocer la influencia del juego libre en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años

### **Objetivos específicos**

- Describir lo que representa el juego libre para el menor.
- Describir el efecto del juego libre en el desarrollo del menor.
- Señalar la importancia del juego libre en el aprendizaje.

Es relevante efectuar esta investigación ya que conocer si el juego libre tiene influencia en el aprendizaje lo cual brindará data firme para que los educandos incluyan dentro de su plan curricular diversos tipos de juegos orientados al desarrollo de las diversas capacidades del menor. Los beneficiarios de esta investigación serán en primer lugar los pedagogos quienes al cambiar su plan curricular para emplear juegos libres estratégicos se les facilitará su labor ya que el aprendizaje de los niños será más fácil y con resultados positivos. Los segundos beneficiarios serán los menores estudiantes quienes podrán aprender bajo una modalidad dinámica y divertida que no los aburra. Finalmente, los terceros beneficiarios serán los miembros de la sociedad ya que esos juegos también los pueden realizar los niños en casa con ayuda de sus padres y esto implicaría que en un futuro contaremos con recursos humanos con habilidades y capacidades mejor desarrolladas. Garaigordobil (1995) menciona que las informaciones recopiladas de diferenciados estudios desde la perspectiva epistemológica han concluido que el juego viene hacer una actividad efectuada en la etapa infantil y apoya de forma primordial el desarrollo integral del menor,

especialmente el plano intelectual ya que por medio del juego el niño comienza a crear sus estructuras mentales y esto permite que el menor desarrolle su pensar abstracto y estimulando su capacidad de atención y de memoria. Inclusive el juego permite que se genere la desconcentración del egocentrismo al suscitar un impulso en la creatividad e imaginación del niño, teniendo todo esto en efecto positivo en el lenguaje.

Siendo así, los primeros años de vida para todos los seres humanos son importantes ya que es durante esta etapa que ellos asimilan los cimientos de los valores y conceptos que a futuro educación y desarrollo completo de su personalidad. Es de relevancia recalcar que en este periodo de vida resulta de sustancial importancia que el menor obtenga todo el conocimiento posible de absorción fin de que esto le permita desarrollar sus habilidades y destrezas bajo un ambiente agradable que le permita sentir libertad para desarrollarse y afecto.

Para el desarrollo del trabajo se emplearon 3 capítulos, el primero relativo al planteamiento del problema, los objetivos y justificación del problema. Se resalta que el objetivo general es conocer la influencia del juego libre en el aprendizaje de los niños de 3 a 5 años. Los objetivos específicos son: describir lo que representa el juego libre para el menor, describir el efecto del juego libre en el desarrollo del menor, señalar la importancia del juego libre en el aprendizaje.

El segundo relativo a los antecedentes y el desarrollo de información relativa al juego, aprendizaje y la influencia que existe entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil.

El trabajo es investigación básica y de método descriptivo ya que se busca describir esta realidad, los materiales empleados provienen de fuentes bibliográficas, artículos de revistas, páginas web, entre otros.

## CAPÍTULO I

### ANTECEDENTES RELACIONADOS.

#### 1.1. Antecedentes Nacionales

Paniura, (2019) en su trabajo “Influencia del juego libre en los sectores como estrategia didáctica para lograr aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial 303 almirante Miguel Grau, Ilo- 2018” investigación cuantitativa, técnica encuesta, instrumento guía de encuesta, su objetivo fue establecer la influencia del juego en el aprendizaje. Concluyó que existe una relación significativa entre ambos ya que el 24% cumplió con el objetivo, el 63% está en proceso y solo el 13% está iniciando.

Lelia, & Ccayahuallpa, (2017) en su trabajo “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- marangani, canchis-cusco” Investigación descriptivo – explicativa, técnica observación y encuesta, instrumentos ficha de observación y guía de cuestionario, con objetivo de promover el juego a fin de influir en el estudio del entorno que hacen los menores. Se concluyó que, los juegos permiten que los niños apliquen sus habilidades y mejoren las mismas, además el conocimiento que obtienen los niños de los mismos deben ser relevantes para su vida y de esta forma aplicar esta data a futuro.

Peña, (2018) en su trabajo “El juego libre y el aprendizaje del área matemática en estudiantes de 4 años, 2018” investigación cuantitativa, no experimental, transversal, correlacional, técnica cuestionario, instrumento guía de cuestionario. Con objetivo de establecer relación entre juego libre y aprendizaje en el lugar de estudio

mencionado en el título. Se concluye que existe relación directa y significativa conforme la rho spearman de 0.530.

Chávez, (2018) en su trabajo titulado “Juego libre para mejorar el aprendizaje en matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N°413 Apan” investigación explicativa, experimental, técnica de observación, instrumento guía de observación, con objetivo de establecer si el juego mejoró el aprendizaje para curso matico. Concluye que, efectivamente existió una mejora pedagógica de 94.5% luego de comprobar tanto pre como post test.

Roca, & Saire, (2017) en su trabajo “influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial corazón de maría n° 267 del distrito de tambopata, 2017” investigación correlacional, técnica de encuesta, instrumento guía de cuestionario, objetivo de establecer el grado de relación entre juego y aprendizaje en la institución de estudio. Concluye que existe relación significativa entre ambos conforme la t de student con 5,732, esto implica que el 64,6% de transformaciones fueron explicados por el aprendizaje creativo como variable.

Cordova, (2019) en su trabajo “Funcionalidad de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje en la educación inicial”, investigación descriptiva, técnica de análisis documenta, instrumento de ficha de análisis documental, objetivo de conocer la funcionalidad del juego en el aprendizaje. Concluye que los menores que juegan bajo modalidad libre tienen mayor y mejor aprendizaje.

## **1.2. Antecedentes Internacionales**

Londoño. et al. (2018) en su trabajo “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado

preescolar de la institución educativa John F. Kennedy”, investigación cualitativa, investigación-acción, técnica observación directa y encuesta, instrumento ficha de observación y guía de encuesta, objetivo de aplicar maniobras pedagógicas a través del juego para mejorar el aprendizaje de los niños del lugar de estudio. Concluye que, la metodología de los docentes es inadecuada ya que desmotiva a los alumnos en el camino del estudio.

Gonzales, (2017) en su trabajo de investigación “Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio”, Investigación cualitativa, técnica encuesta, instrumento guía de encuesta, con objetivo de determinar la influencia del juego en habilidades sociales de los niños del lugar de estudio antes mencionado. Concluye que, el juego SI influye en las capacidades sociales y sirve como estrategia para obtener aprendizaje en etapa infante.

Zamora, (2019) en su trabajo “Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo del 2019 – 2020” Investigación acción, su objetivo fue crear una propuesta metodológica donde el juego permita el crecimiento del lenguaje. Concluye que, el juego es primordial en el aprendizaje infantil y debe ser dinámico de forma que deje que el menor desarrolle diferentes capacidades.

Concha, (2018) en su trabajo “El juego en el aprendizaje escolar” investigación cualitativa, técnica análisis documental, instrumento ficha de análisis documental, objetivo de describir como se relaciona el juego con el aprendizaje. Concluye que los juegos ayudan en el proceso socializativo y en el aprendizaje en diversas áreas motora, lenguaje, entre otros.



Ormazábal, (2020) en su trabajo “El juego libre: una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia” investigación naturista, técnica de entrevista, instrumento de guía de entrevista, con el objetivo de determinar si el juego sirve para el aprendizaje. Concluye que, el juego tiene peso intenso en el desarrollo motriz, lengua y creatividad del menor.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1. El juego**

Garvey (1985) El juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer. Es una necesidad del ser humano; el autor lo describe como: el juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales.

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

#### **2.2. Importancia del juego en la etapa de educación infantil**

Acevedo (2009) comenta que los juegos lúdicos en la fase de la infancia son de gran relevancia ya que los menores emplean una parte amplia de su tiempo en estos. No obstante, el punto más relevante de los juegos es su función de socialización y de estímulo en diversos ámbitos del desarrollo del niño en las dimensiones: social, participativa y comunicativa. Siendo que el juego alcanza su punto más álgido cuando el adulto al que el niño busca participa del mismo.

Con lo antes mencionado queda clara la relevancia del juego; no obstante, lo más relevante es el cambio en la actitud de adultos en vinculación a lo que es el juego en el ámbito preescolar ya que éste viene a ser una forma estratégica para lograr un aprendizaje educativo a nivel de las relaciones sociales, familiares y personales. En adición a ello el juego es una manera de formar la personalidad bajo el empleo de una estrategia metodológica con fin pedagógico al ser facilitado.

Conforme el niño va desarrollándose los juegos obtienen mayor importancia ya que los efectúan con gente que comienza como un conocido y termina como un amigo.

Trentacosta e Izard (2007) que esta etapa implica que se origine la fase social del desarrollo del menor, situación que provoca una serie de transformaciones a nivel de la psiquis del mismo. Mediante el uso del juego el menor encuentra nuevas relaciones objetivas existentes en la realidad.

El juego de roles es una de las estrategias mediante las cuales los niños inician el desarrollo de sus habilidades a nivel social, emocional, de pensamiento y del lenguaje. Siendo que el desarrollo personal y las relaciones sociales pueden ser vistos como dos actos que tienen influencia mutua.

Finalmente, el juego también influye bajo el desarrollo intelectual y en la actividad de la psiquis en el ámbito de la imaginación. Por lo que el juego viene a ser la razón que justifica una comunicación activa entre los niños donde algunos mandan y otros se mantienen en las sombras; es bajo este contexto que las capacidades humanas son aprendidas bajo el ámbito de colaboración.

Por lo que el juego viene hacer una escuela donde se aprenden las relaciones sociales y en las que se moldea y consolidan las diversas conductas.

Para Flinchum (1988) el juego brinda de libertad al niño para que esté pueda liberar todas sus energías guardadas, a fomentando las habilidades interpersonales y permitiéndole ubicar su lugar en la esfera social, ayudándole a plantear y resolver conflictos característicos de dicha edad.

Es común que los adultos no le den la relevancia que corresponde a la actividad del juego ya que no conocen los efectos benéficos o porque ellos sienten que a los niños esta actividad no les resulta provechosa a nivel económico y le restan importancia a los beneficios que obtienen los niños a través de la experiencia del juego.

Según Hetzer (1992) el juego es para el niño una necesidad a fin de que obtenga un cimiento saludable para lograr una etapa adulta plena y llena de éxito.

Zapata (1990) señala que el juego no debe importar esfuerzo, no obstante, es posible que algunos necesiten mayor energía que otros, incluso que las actividades cotidianas. El juego también tiene un beneficio a nivel cognoscitivo motriz y afectivo.

Dicha actividad aparenta no tener finalidad alguna. Existen distintos tipos de movimientos que responden a estímulo externo cómo lo es el desagrado y hay otros qué son denominados impulsivos e implican una deficiencia en la coordinación con el estímulo externo.

Con el crecimiento del menor los movimientos espontáneos decrecen y surgen los coordinados, el menor todavía no puede tener dominio del impulso ya que existe la obligación del movimiento bajo: corre, salta, brinca. Movimientos que representan inestabilidad, lo cual es normal para los menores en esta etapa.

El ambiente es recepcionado por el niño a través de los sentidos y la interacción con cada uno de los elementos de dicho lugar, siendo que lo que en un inicio es desconocido se vuelve conocido. Siendo que el juego es placentero, no tiene una dirección establecida.

### **2.3. Áreas que desarrolla el juego**

Conforme Zaragoza (2013) considera que el juego apoya lo siguiente:

#### **Desarrollo psicomotor**

Influye en este punto al permitir que el menor ejercite sus músculos y pueda desarrollar coordinación entre sus miembros, equilibrio y ritmo.

Se crea la necesidad de sostener objetos, descubre las características de los diversos objetos con los que interactúa y obtiene las ideas básicas espacio-temporales cómo es arriba-abajo, antes- después. Se brinda una estimulación a nivel auditivo.

### **Desarrollo Afectivo**

El niño al interpretar algún personaje mediante el juego logra expresar sus sentimientos y práctica formas para solucionar diversas situaciones, e incluso emplea el juego como método para apartarse de la realidad E imaginar cómo le gustaría ser.

### **Desarrollo de Funciones Intelectuales**

El menor comenzará a determinar los parecidos y diferencias entre los diversos objetos informar a los conceptos básicos de color forma peso entre otros. También el juego le permitirá receptar relaciones entre objetos por ejemplo lápiz es a papel y cuchara es a plato. De otro lado se potenciará su capacidad para solucionar conflictos, observación y de concentración fija en un período de unos minutos.

### **Fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social**

Desde una determinada edad los menores comienzan a jugar unos con y con ello inicia la sensación de propiedad respecto de los juguetes, razón por la que se enojan cuando alguien los utiliza sin su permiso. Desarrolla también el sentido del trueque ya que prestar a algunos de sus juguetes a cambio de qué los demás le brinden los suyos, siendo está una forma de aprender a compartir.

El menor también aprende en esta tapa el autodomínio, la tolerancia frente a la frustración, seguir instrucciones, aguardar su turno y seguir reglas qué son los lineamientos de las interrelaciones sociales.

### **Permite Desarrollar El Lenguaje**

Cada uno de los momentos cotidianos y especialmente aquellos en los que el menor participa de juegos que le gustan serán los ideales para estimular la utilización del lenguaje.

Al interno de estos juegos, te genera el entorno ideal para las interacciones entre los niños y el adulto agiliza la adquisición del vocabulario por parte del niño y de las estructuras lingüísticas aplicadas al juego ya que el mismo se encuentra en constante interacción con los niños que participan del juego.

#### **2.4. Clases de juego**

Aizencang (2005) señala que el juego permite que se manifieste la psiquis y pensamiento del Infante, además de facilitarle al menor la creación de nuevas estructuras mentales. Las clases de juego varían conforme la etapa del niño, por lo que los tipos de juego son:

- El juego motor que está relacionado al ejercicio y es característico de la primera etapa, se realizan acciones como lanzar. Mediante estos desarrolla su sistema motor.
- El juego simbólico implica aquella capacidad que tiene el menor de traer con su imaginación objetos o contextos que no existen en este momento. Por lo que desarrolla la estructura mental relativa a la ficción.
- El juego de reglas viene a formar parte de la última etapa del menor ya que éste puede captar y aceptar las reglas en conjunto con los otros jugadores.

#### **2.5. Tipos de juego**

Según MINEDU (2010), los juegos se clasifican de la siguiente forma:

##### **Juego motor**

Este tipo de juego está vinculado al movimiento y sentir con el cuerpo todas las sensaciones que pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños se divierten con este tipo de juegos ya que están en aquella etapa donde quieren ejercitar y dominar su físico. También tienen una amplia cantidad de energía que buscan emplear haciendo una variedad de diferentes movimientos. Se sugiere que el menor efectúe este tipo de juegos en áreas amplias y libres para que pueda efectuar los movimientos que quiera, Asimismo es positivo tener obstáculos que representen un

reto para el menor cómo son pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño ya que con estos se apoya el desarrollo psicomotriz del menor, aspecto que es primordial en esta etapa.

### **Juego cognitivo**

Esta clase de juegos permite que el menor se desarrolle en el ámbito intelectual ya que al entrar en contacto con diversos objetos del ambiente en el que se encuentra, intentará explorarlos y manipularlos. Posteriormente el menor convierte este interés en un intento de resolución de reto, aspecto que lo demanda aún más desde una perspectiva intelectual. Por ejemplo: utilizando tres cubos quiere construir una torre, utilizar diversos tipos de juegos de mesa cómo adivinanzas, entre otros.

### **Juego social**

En este tipo de juegos prevalece la interacción del niño única persona como su objeto de juego, por ejemplo, cuando el recién nacido juega con el dedo anular e índice de su madre o le jala el cabello, juegos de las escondidas, entre otros.

Para niños un poco más grandes se tienen juegos con reglas y con la obligación de esperar el turno que les toca, no obstante, también se tiene el juego de los abrazos.

Los juegos dentro de esta categoría se caracterizan por la interacción entre el niño con otros niños o con adultos a fin de que sepa relacionarse con soltura y afecto. Asimismo, estos juegos sociales vinculan a los participantes los unos con los otros bajo un nexo especial.

### **Juego simbólico**

Es un tipo de juego que se caracteriza por colocar al menor ante diversas situaciones de experiencia, para efectuar este tipo de juegos es necesario tener dos tipos de conocimiento: el real y el imaginario. Dónde se puede distinguir entre ambos y el niño puede señalar de diferencia entre estos dos tipos de conocimiento y Puede concluir que todo lo que está sucediendo es un juego, por ejemplo: marco le dice a

Pedro que están viajando a Arequipa de paseo pero todo esto es un juego porque el carro es un carro miniatura y el lugar de llegada Arequipa es la cocina. Entonces los niños hacen como si el carrito pequeño de juguete fue un carro real y como si Arequipa fuera la cocina.

Bajo este tipo de juegos se busca cambiar los objetos reales para crear situaciones e incluso esferas mundiales imaginarias basadas en la experiencia y sobre todo en la imaginación, además de las situaciones que se han experimentado en la vida. Este tipo de juegos toma con palabras fundamentales el “como si” o “decía que”. Puede aplicar este tipo de juego es necesario tomar conciencia de qué existe un mundo real que se encuentren contraposición con un mundo imaginario y verificar que los involucrados puedan distinguir entre ambos mundos y determinar que todo es un juego.

Entre los 12 y 15 meses los niños ya pueden Reproducir contextos imaginarios y son capaces de recordar imágenes o símbolos de aquellas actividades que observa e imita. Dicha capacidad te deja al menor comenzar a jugar este tipo de juego que es relevante para su desarrollo.

Este juego se observa en las primeras etapas del niño cuando el menor se hace el dormido o quiere tomar leche de una taza que no tiene nada. De los 18 meses a más se ve que este tipo de juegos toma mayor definición ya que el menor incorpora objetos que le permiten aparentar que Está realizando una acción cómo el alimentar a la muñeca. Luego de ello el niño obtiene la capacidad de convertir a la muñeca en la gente de alguna acción que cree su imaginación. Es bajo este contexto que la muñeca puede ser la tía que ayuda a su hermano (otro muñeco) con las labores de la casa. No obstante, decían en el aspecto simbiótico está bastante avanzado se puede lograr que 1 plátano represente al teléfono si es que el juego así lo necesita.

Cabe resaltar que este tipo de juegos tiene el más alto impacto positivo dentro del aprendizaje del niño para su desarrollo.



## 2.6. El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Flinchun (1988) menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo.

Bequer (1993), por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien.

El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser

más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

La escuela también debe ofrecerle al educando la posibilidad de participar en juegos deportivos organizados y de carácter competitivo. Para ello, organizará campeonatos internos, invitará a otras instituciones y aceptará las que se le hagan para que los estudiantes tengan la oportunidad de asistir.

## **CAPITULO III**

### **EL APRENDIZAJE**

#### **3.1. Definición.**

MINEDU (2016) define al aprendizaje como el cambio de conducta mediante la experiencia. Afirmamos que el aprendizaje constituye, en psicología, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presentes que son consecuencia de la práctica o de la experiencia, sin que por ello se entienda que todo lo que se aprende se recuerda perfectamente.

León (1986). Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

#### **3.2. Teorías contemporáneas del aprendizaje**

Hay varias teorías psicológicas sobre este ámbito y las cuales presentan diversas opiniones aún no dilucidadas en el ámbito educativo.

##### **A.- Las teorías asociacionistas e-r**

Son aquellas que resaltan la existencia de un vínculo asociativo entre el estímulo y la respuesta, por lo que todo estímulo genera una respuesta por parte del organismo del ser humano. Razón por la cual han sido denominadas teorías conductistas, estas conciben el aprendizaje en términos de respuestas conductuales,

remarcando que el aprendizaje produce cambios observables de conducta, determinados en gran parte por el ambiente.

Calero (2003) la teoría conductista explica que la “conducta humana se genera por medio de un estímulo reforzante del medio o del propio organismo (recompensa), las mismas que si son repetidas o esforzadas se incorporan al comportamiento del sujeto” (p. 11). La *teoría conductista* brinda a la educación un instrumento para modificar un cierto tipo de conducta en base al uso sistemático de la recompensa y el castigo.

Una gran proporción de este grupo de teorías se basan en lo experimentado por IVÁN PAVLOV sobre la base del reflejo condicionado. Siendo así las que fueron aplicadas al ámbito de los educandos son:

- **La teoría conexionista:** resaltando primordialmente el ilustre Edgard L. Thorndike.
- **La teoría del condicionamiento sin reforzamiento:** elaborada por Jhon B. Warson y Edwin Guthrie.
- **La teoría del condicionamiento con reforzamiento:** sustentada por Clark hull, K, W. Spencer y B. F, Skinner.

Por lo que dichas teorías admitido una contribución en el campo antes mencionado bajo la aplicación de principios que compongan la instrucción en relación a la programación del aprendizaje de forma que el mismo sea recepcionado adecuadamente por el usuario.

## **B.- Las teorías cognoscitivas o representativas**

Esta clase de teoría se oponen a las anteriores Y señalan que el aprendizaje bienestar conformado por una serie de procesos a través del cual la persona halla y comprende los vínculos entre cada uno de estos fenómenos. La experiencia que brindan los aparatos sensoriales humanos producto de algún acto externo, deben tener

alguna atribución de significado y de relevancia. Por lo que el aprendizaje es una consecuencia de la percepción del entorno.

La persona humana procesa toda la data que le brinda el medio ambiente con el que entran en contacto y guarda al interno de su estructura mental cognociva (memoria) a fin de crear un plan para resolver algún conflicto. Teniendo en cuenta esto la Data es procesada el interno de la mente y luego de haber realizado esta acción se obtiene el resultado: conocimiento. Esta acción es definida como procesamiento de datos.

John Dewey fue la persona que inicialmente diseño esta teoría tomando al aprendizaje como la forma de resolver conflictos. Es mediante estas acciones que las personas se adaptan al entorno. Es así que a nivel escolar debe desarrollarse este proceso de pensamiento e incrementar esta capacidad resolutive.

Entre estas teorías se consideran a:

- **La teoría de la gestalt**, emitida por Wertheimer, Koftka y Kholer.
- **La teoría del campo cognitivo**, donde sobresalen Tolman, Bruner, entre otros.

Se considera que en trabajo docente “la teoría de la gestalt es más rica que la teoría del condicionamiento, por cuanto intenta explicar aspectos ligados a la solución de problemas y sobre todo porque trata de entender la totalidad del comportamiento y no solo la relación estímulo- respuesta”

### **C.- Las teorías genéticas**

Ese tipo de enfoque tiene su origen en la escuela de Ginebra y su representante fue PIAGET (1980). Esta teoría señala que el desarrollo cognitivo va evolucionando conforme mejora la capacidad de la persona para comprender el ambiente que lo rodea y posteriormente pasar a la explicación y comprensión del mismo.

Así lo manifiesta CLIFFORD (1983) quién menciona que cada humano a lo largo de su vida y para llegar a un nivel de madurez intelectual debe pasar por cuatro etapas (p. 131). El proceso de modificación de sus habilidades intelectuales se va generando a través del proceso de adaptación el cual está conformado por los procesos de asimilación y acomodación que le permiten reorganizar mejor sus esquemas para emitir una adecuada respuesta ante el ambiente que los rodea.

#### **D.- Teoría histórico- cultural**

Teoría fundada por VIGOTSKY (1896- 1934) y continuada por Leontiev, Luria. Con respecto al aprendizaje VIGOTSKY señala que este es un proceso social que ocurre en el individuo como una forma de integrarse a su medio y a su historia. “El aprendizaje -dice textualmente- es un proceso necesario y universal en el desarrollo de las funciones psicológicas y específicamente organizadas culturalmente. El aprendizaje es un proceso social, no privado o individualista, por lo tanto, tiene que anteceder al desarrollo, para que el desarrollo continúe”.

Por último, esta teoría es de Gran relevancia para comprender tanto el proceso social como la actividad que orienta las acciones cognitivas y que direcciona el desarrollo psicológico, a través del aprendizaje se hace posible que se despierten o desarrollen determinados procesos superiores que posibilitan el surgimiento de nuevas capacidades para responder a las exigencias del medio y la cultura” (p. 221).

### **3.3. Características del aprendizaje**

Ausbel (1989) señala que el aprendizaje tiene contraste con los memorístico y sus características son:

1. La novedosa información que se incorpora la estructura cognitiva del alumno
2. Todo esto se obtienen gracias al esfuerzo que coloca el alumno puede establecer relación entre la nueva información que obtiene con la que el manejaba previamente

3. Lo antes mencionado es una consecuencia de que el alumno se implique en el aprendizaje de forma efectiva, esto quiere decir que el alumno aprende todo lo que aparece delante de él porque lo toma como valioso.

### **3.4. Formas de aprendizaje**

#### **a) El moldeamiento:**

Es método especial de aprendizaje donde se controla la conducta mediante aproximaciones sucesivas.

Si la persona quiere aprender una conducta difícil de asimilar, se puede obtener logrando los siguientes pasos.

- 1) Se observa y analiza los pasos que generan la conducta compleja analizan los pasos o conductas específicas que implican la conducta compleja.
- 2) Se hace un itinerario de reforzamiento destinada a una conducta específica.
- 3) para el aprendizaje se comienza con el refuerzo de las conductas antes mencionadas que se parecen a la conducta que uno quiere, después se refuerzan las conductas más parecidas y al final se refuerzan las conductas específicas que uno quiere adquirir. Este proceso permite que la persona aprenda la conducta compleja

#### **b) La inhibición proactiva:**

Esta forma de aprendizaje es empleada para señalar si existe alguna transferencia negativa de alguna situación de la persona que ha aprendido previamente sobre otra que vino posteriormente. Con esto se iluminan ya sea parcialmente o totalmente las conductas ulteriores.

#### **c) La inhibición retroactiva:**

Esta forma de aprendizaje se basa en transferir un aspecto negativo de un aprendizaje posterior en otro que ha sido obtenido previamente, siendo así es que se elimina de forma parcial o total ese punto negativo.

Si el menor logra aprender diversos idiomas al estar en un entorno donde se emplean estos, Lo que sucede es que con el pasar del tiempo aquel olvidará ya sea parcialmente o totalmente su idioma de origen. Por lo que se tendrá que aquello que aprendió posteriormente eliminó lo aprendido previamente.

**d) El aprendizaje por modelos:**

Para este método de aprendizaje el menor obtiene nuevas conductas a partir de observar el entorno e imitar modelos o ejemplos conductuales mucho más rápido. Qué puede el método de aproximación sucesiva que conllevan aún reforzamiento diferencial.

### **3.5. Factores que favorecen el aprendizaje:**

Rodríguez (1995) menciona la existencia de algunos factores que permiten el aprendizaje de forma más fácil y estos serían:

- **Persistencia en el esfuerzo:** donde lograr el aprendizaje tiene una relación directa con la cantidad de interés y esfuerzo que se coloquen y que si estos se manejan bajo la misma intensidad desde un inicio hasta el final tendrán un mejor resultado. En ese sentido es que cuando decae el interés o si es que sucede que el esfuerzo no es suficiente para seguir adelante con el aprendizaje, el mismo finalmente no culminará o en todo caso lo adquirido será muy débil.
- **Orientación Sistemática:** este factor está referido a que el educando Oriente al menor en las actividades básicas sobre las que comienza a desarrollar el aprendizaje de forma que los menores puedan obtener soluciones a diferentes trabajos sin tantos errores, ya que si estos son continuos en el tiempo lo que se obtiene es la sensación de tedio o incluso deserciones.
- **Material variado y adecuado:** la variedad en los materiales empleados por los educandos tiene un efecto importante en la determinación del éxito sobre el aprendizaje de un aspecto en específico ya que dichos materiales deben ser



elaborados adecuadamente y con la información necesaria para el menor y sobre un tamaño correcto para el mismo.

- **Transferencia del aprendizaje:** este aspecto está relacionado al empleo de todas las experiencias obtenidas previamente a las nuevas situaciones que surgen. Dentro de este factor el papel del maestro es permitir que el alumno logre diferenciar las relaciones entre lo aprendido previamente y la nueva situación. Por lo que resulta tarea del educando mostrarle al alumno a transferir.
- **Éxitos y recompensas:** es un factor que acorde a la ley de los efectos implica que el éxito que alcance el menor en algún aspecto y que sea debidamente recompensado positivamente estimula el aprendizaje en el menor y lo hace más persistente para estos fines de adquisición de nuevos conocimientos (p. 168).

### **3.6. Tipos de aprendizaje**

Se han observado diferentes clases de aprendizaje las cuales requieren de ciertas condiciones específicas para que se generen y donde autores de una amplia Gama nos han desarrollado, siendo así los más importantes son:

#### **A. La propuesta de Gagne**

Gagne (1971) menciona que hay 8 tipos de aprendizaje y estos serían los siguientes (p. 28-53).

##### **Aprendizaje de señales**

Viene a ser un aprendizaje desde los sentidos y que no necesita que la persona se esfuerce mentalmente, ya que es efectuado mediante el condicionamiento clásico donde el menor aprende comportamientos sin intentarlo ya que la persona responde automáticamente a determinados estímulos externos.

### **Aprendizaje estímulo respuesta**

Esta clase de aprendizaje está vinculado de manera consciente a una respuesta frente a un estímulo establecido. Por lo que para este tipo de aprendizaje el mismo depende de la actividad del sujeto bajo los estímulos que recibe día a día sobre su experiencia. Por ejemplo, el alumno sale a la pizarra cuando el profesor se lo indica.

### **Aprendizaje en cadena motora**

Esta clase de aprendizaje es bastante Dinámico ya que cada una de las experiencias obtenidas aisladamente se logran integrar bajo una cadena de comportamientos donde uno es conseguido del siguiente y, por tanto, ningún comportamiento se encuentra totalmente aislado.

### **Aprendizaje en cadena verbal**

Viene hacer una asociación verbal dónde el alumno vincula una palabra o estructura lingüística con el recuerdo de un objeto, bajo esta forma de aprendizaje la memorización es muy efectiva ya que por ejemplo al pensar en algo feo uno recuerda un sinónimo cómo lo es horrible

### **Aprendizaje por discriminación**

Este tipo de aprendizaje implica que se brinde una respuesta coherente a un estímulo parecido. Gracias a este aprendizaje se pueden diferenciar detalles entre cada uno de los estímulos clasificándolos y categorizándolos.

### **Aprendizaje de conceptos**

Bajo este aprendizaje el menor brinda una respuesta común frente estímulos que surgen en diferentes aspectos. Se diferencian los objetos sobre la base propiedades esenciales que se encuadran dentro de la clase y qué permiten discriminarlos.

## **Aprendizaje de principios**

Tiene ser aquel en dónde se utilizan los conceptos abstractos viene el que se generan una serie de conceptos concatenados. Para aprender no es necesario haber aprendido antes todos los conceptos formados. Bajo este aprendizaje se puede observar el nivel de dominio que presenta el menor respecto de las premisas que conforman el conocimiento.

## **Aprendizaje de solución de problemas**

Es vista como una manera superior de aprendizaje ya que deja que los individuos puedan enfrentar diferentes tipos de dificultades para solucionar conflictos bajo la utilización de información y bases conocidas. Por lo que, viene a ser un aprendizaje donde se emplea todo el conocimiento que ha obtenido y que potencia el trabajo intelectual y analítico para solucionar el conflicto.

## **B. Aprendizaje significativo de Ausubel**

Ausubel (1989) menciona que para que el alumno aprenda es necesario hacer un contraste ente de la estructura cognitiva previamente formada respecto de la nueva data obtenida. Es necesario Resaltar que por estructura cognitiva se entiende al grupo de conceptos e ideas que un individuo tiene sobre un ámbito específico del conocimiento y sobre la organización de este mismo (p. 48). Para lograr el aprendizaje significativo señala Qué es necesario contar con dos requisitos previos:

- El primero es que el alumno tenga disposición para formar parte de este tipo de aprendizaje.
- El segundo es que aquello que va a aprender tenga relevancia para el.

Existen tres clases de aprendizajes significativos por recepción (p. 52-53), son:

## **Aprendizaje de representaciones**

Viene a ser el aprendizaje más básico y sobre el cual dependen las otras clases de aprendizaje implica atribuir un significado a un símbolo, en relación a este punto AUSUBEL dice que este tipo de aprendizaje se presenta cuándo se coloca un significado símbolos relacionados a objetos, eventos y conceptos.

### **Aprendizaje de conceptos**

Bajo cierta perspectiva también un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son aprendidos mediante dos procesos, el primero es la formación de los mismos implican señalar las características del objeto evento o situación a través de experimentar con alguno de estos, se efectúan la formulación y comprobación de la hipótesis, por ejemplo el menor entiende el significado genérico de “biberón” y el símbolo del mismo también es significativo para el concepto cultural “biberón”, en consecuencia se genera un punto de equiparación entre el símbolo y sus aspectos comunes. Por lo que es normal que el niño aprenda el concepto “biberón” mediante el contacto y el encuentro que tiene con este objeto.

#### **A. Aprendizaje de proposiciones**

Esta clase de aprendizaje implica ir más allá de la asimilación de aquello que representa una palabra ya sea combinada o aislada, por qué es necesario entender el significado de cada una de las ideas emitidas bajo formato de proposiciones.

### **3.7. Principios del aprendizaje**

Según Rodríguez (1995) los principios que guían y desenvuelven el aprendizaje son los siguientes:

- A. Principios Biológicos: la educación implica una relación entre el profesor y el alumno donde el primero debe conocer sí ha tenido un efecto eficiente sobre el segundo, la biología educativa, las leyes de la maduración y desarrollo biológico,

la adaptación al medio, el mecanismo de la reacción y la herencia, la evolución de los organismos.

B. Principios Psicológicos: sobre la base de qué el alumno tiene un aspecto psicológico relevante considerar estos principios:

C. Teniendo en cuenta que el alumno también es una realidad psicológica, conviene tener los siguientes principios:

1. Principio de la diferenciación psicológica: este principio implica que todos los niños son diferentes y, asimismo, los niños se diferencian de los adolescentes.
2. Principio de diferenciación por la edad: resulta muy marcada la diferencia entre niños y adolescentes en relación a los adultos.
3. Principio Psicogenético: el cambio evolutivo desde la infancia semejante al de la especie humana.
4. Principio Psico-estructural: el ejercicio de la percepción se realiza de forma global, con especialmente en el ámbito de la mente infantil donde no hay análisis todavía.
5. Principio de Actividad espontánea: el niño siempre está en actividad y es bastante Dinámico, situación característica de la edad.
6. Principio del interés: para que el niño aprenda es necesario despertar el interés del mismo ya que esto potenciará el proceso educativo. Esto es el interés genera motivación y el conjunto de estos produce atención.
7. Principio del Juego: este principio implica la actividad lúdica que viene ser importante en la infancia.

D. Principios Sociológicos: Estos principios implican que la actividad educativa de cualquier grado viene a ser desarrollada en una sociedad específica donde se aprenden las costumbres y formas de pensar. Es así que toma preeminencia adaptar la orientación educativa desde la perspectiva comunal, es por ello que se aprenden los siguientes principios:

- Principios de misión social: los miembros de la comunidad deben Buscar

su Progreso manteniendo los valores que los caracterizan.

- Principio de acción social: la escuela debe traer una influencia positiva el desarrollo comunal.

E. Principios Filosóficos: desde una perspectiva educacional tienen como fin primordial la educación desde la perspectiva de Cómo se concibe al hombre y al mundo sin entrar en tema filosófico en estricto. Se tienen como principios:

- Primero que el educando debe cultivar valores como la sinceridad afín de lograr una plenitud en el conocimiento.
- Es necesario contar con una correcta dirección educativa para que el alumno forme su personalidad (p-37-39).

## **CAPÍTULO IV**

### **INFLUENCIA ENTRE JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL**

El juego, el aprendizaje y el desarrollo del Infante están íntimamente relacionadas a nivel cerebral en el menor ya que el juego es una actividad relevante para el mismo. En los seis primeros meses desde el inicio de su vida al interno del cerebro del menor se forma el mayor número de las conexiones entre sus neuronas y éstas le van a facilitar el aprendizaje y su desarrollo posterior. Lo que permite la creación de estas conexiones es el juego y por tanto Mientras más juega el niño obtiene un mejor desarrollo y mayor aprendizaje. Videos de Doblado si el niño no juega comienza a ser endeble ya que sus capacidades comienzan atrofiarse y su personalidad de decae.

Por lo que el juego es importante para impulsar el aprendizaje y el conjunto desarrollo al dinamizar estos procesos para que se generan de forma espontánea. Bajo esta perspectiva el juego comienza desde la edad más temprana del menor y viene hacer una acción natural donde no es necesario que una persona le enseñe al niño sobre el mismo ya que éste solito comienza con los mismos. Solo es necesario brindarle un ambiente propicio para que esta actividad continúe, se incremente y se fortalezca ya que el jugar activa su aparato motor para absorber conocimiento útil para su desarrollo.

El juego refleja el desarrollo y aprendizaje alcanzado por el niño y muestra lo que el niño ha obtenido o va a obtener.

Es necesario resaltar que el juego solo está presente en aquel ambiente conformado puede que el grupo de personas que le tienen afecto al menor y por tanto lo humanizan y le brindan sentido de existencia. Un ambiente lleno de afectividad y que le de la sensación de seguridad conjunto a interacciones afectivas positivas y estímulos cómo viene a ser la actividad comunicativa son relevantes para que el niño crezca saludablemente.

Entonces el juego viene hacer la base de la evolución del niño y de su desarrollo, siendo necesario resaltar qué el juego lúdico va cambiando conforme padres del niño y la edad varían, siendo que los mismos se van volviendo más complejos. El período de 0 a 5 años implica una serie de cambios que se generan a una velocidad elevada Y dónde se puede ver una secuencia entre los juegos ya que primero solo se dedican a la explotación de objetos básicos para luego pasar a la combinación de los mismos y finalmente representar algo con ellos. Está secuencia debe ser conocida por los adultos qué se encargan de trabajar con niños a fin de permitir una orientación en relación al aprendizaje y obtener una mejor potencia en su desarrollo.



## CONCLUSIONES

Desde la perspectiva del menor el juego es una aventura recreativa mediante los cuales ellos obtienen data del ambiente externo desconocido que está apartado de lo conocido cómo lo es el seno de la madre. Siendo que el mismo es una actividad innata y característica del menor la cual le permitirá comenzar a formar y estructurar su personalidad debido a que jugar implica tener al emplear diversidad de comportamientos novedosos en su vida cotidiana.

Los juegos permiten que los niños obtengan experiencias de un elevado valor y que se caracterizan por ser Versátiles en relación al desarrollo integral de ellos y deben ser considerados dentro de todos los programas de educación en los niveles formal e informal. Los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal.

El juego libre tiene un efecto en el aprendizaje ya que estimula la creatividad e imaginación, por ejemplo, cuando el menor juega en representación de papeles como doctor, profesor, padre o madre, etc. Bajo actividad lúdica el menor entiende que la vida está plagada de diversas posibilidades y oportunidades donde puede representar lo que él quiera o cambiar la realidad bajo su criterio. Es relevante tomar en consideración las diferentes clasificaciones de actividades lúdicas ya que cada una de ellas permite desarrollar diferentes cualidades específicas en los participantes. La variedad de juegos está extensa que se recomienda cambiarlos continuamente a fin de lograr un desarrollo integrado de todas las actividades del menor

## RECOMENDACIONES

- Sugiero que las Instituciones Educativas del Nivel Inicial, incluyan en su Proyecto Educativo de pedagogía el empleo del juego libre en las diversas áreas ya que esta actividad lúdica será una dimensión que permita el desarrollo de habilidades en los niveles de expresión verbal corporal matemático y permite el desarrollo del respeto del menor hacia los demás.
- El juego es relevante para permitir el desarrollo de la persona en la primera fase de su vida los profesores deben implementar el sector del juego libre en sus aulas y proporcionar a los niños diversos materiales para que desarrollen su imaginación y creatividad a través del juego, logrando mejores aprendizajes.
- Para obtener un aprendizaje correcto y eficaz se debe efectuar el diagnóstico a inicio del año escolar, teniendo en cuenta los intereses de los niños, elaborar un plan de mejora basado en el juego ya que influye en el aprendizaje de los niños en edad pre escolar.

## REFERENCIAS CITADAS

- Acevedo, A. (2009) Importancia del juego en la infancia. Recuperado de [www.eljuegocomovalorsocializador.com](http://www.eljuegocomovalorsocializador.com)
- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Ausbel, D. (1989) *Teoría del aprendizaje significativo*. New York.
- Bequer, G. et al. (1993) Juegos de Movimiento. Uni-dad Impresora José Huelga. Cuba: IN-  
DER. 1993.
- Calero, M. (2003) *Educación jugando*. San Marcos. México. p.26.
- Chávez, W. (2018). Juego libre para mejorar el aprendizaje en matemáticas en
- Clifford, M. (1983) *Enciclopedia práctica de la Pedagogía*. Tomo II. Editorial Océano-  
España.
- Concha, P. (2018). El juego en el aprendizaje escolar [Tesis de grado, Universidad  
Pedagógica Nacional]. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/32148.pdf>
- Cordova, Y. (2019). Funcionalidad de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje  
en la educación inicial [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de  
Tumbes]. Recuperado de:  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1467/C%20RDOVA%20HUAM%20N%20YADIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flinchun, B. (1988) “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for  
Tomorrow”. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67.
- Gagne, R. (1971) *Principios básicos del aprendizaje e instrucción*. México.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Ediciones Morata. España

- Gonzales, A. (2017). Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio [Tesis de grado, Corporación universitaria un minuto de Dios]. Recuperado de: [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7046/1/TPED\\_Gonz%C3%A1lezSativaAidaLucia\\_2017.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7046/1/TPED_Gonz%C3%A1lezSativaAidaLucia_2017.pdf)
- Hetzer, H. El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz. 1992.
- Lelia, T. & Ccayahuallpa, E. (2017). El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- marangani, canchis-cusco. [Tesis de segunda especialidad, Universidad San Agustín de Arequipa]. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Londoño, Y; Perez, S. & Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy. [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondo%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ministerio de educación (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.
- niños de 5 años de la I.E.I. N°413 Apan [Tesis de grado, Universidad San Pedro]. Recuperado de: [http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12981/Tesis\\_63066.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12981/Tesis_63066.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Paniura, C. (2019). Influencia del juego libre en los sectores como estrategia didáctica para lograr aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial 303 almirante miguel grau, ilo- 2018. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10761/EDSgupach.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peña, R. (2018). El juego libre y el aprendizaje del área matemática en estudiantes de 4 años, 2018 [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21082/Pe%c3%b1a\\_JRM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21082/Pe%c3%b1a_JRM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piaget, J. (1980) *Teoría Genética de Piaget*. Suiza.

Roca, S. & Saire, R. (2017). Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial corazón de maría n° 267 del distrito de tambopata, 2017 [Tesis de grado, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. Recuperado de: <http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/UNAMAD/498/004-1-5-008.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, S. (1995). *La educación como proyecto de inclusión social*.

Trentacosta e Izard (2007), El valor pedagógico del juego.

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

Vigotsky, L. (1896) *Teoría sociocultural*. Rusia.

Zamora, J. (2019). Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo del 2019 – 2020. [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana - Sede Cuenca]. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

Zapata, O. (1990) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

Zaragoza (2013) Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue.