

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial**

**Trabajo académico.**

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de Educación Inicial

**Autora.**

**Dilma Gloris Reyna Perez**

**Piura – Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial

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



### **Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial**

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y  
forma

Reyna Perez Dilma Gloris (Autora)

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 Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Óscar 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: **"Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel Inicial"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **DILMA GLORIS REYNA PEREZ**

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 14

Por tanto, **DILMA GLORIS REYNA PEREZ** queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios por ser mi guía durante todo este trayecto, quien me brindó todo su apoyo incondicional para poder salir adelante, también a mi familia quienes me motivan en todo momento y me incentivan a continuar adelante en la búsqueda de un mejor futuro.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>5</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>6</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>10</b>
<b>ANTECEDENTES DEL ESTUDIO</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>12</b>
<b>EL APRENDIZAJE</b> .....	<b>12</b>
<b>2.1 Conceptualización del aprendizaje</b> .....	<b>12</b>
<b>2.1.1. Enfoque superficial del aprendizaje</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1.2. Enfoque profundo del aprendizaje</b> .....	<b>13</b>
<b>2.2 Elementos básicos para el aprendizaje</b> .....	<b>13</b>
<b>2.3 Teorías del aprendizaje</b> .....	<b>14</b>
<b>2.3.1. Teoría del aprendizaje como procesos acumulativos</b> .....	<b>14</b>
<b>2.3.2. Teoría del aprendizaje y comportamiento</b> .....	<b>15</b>
<b>2.3.3. Teoría de las estructuras cognoscitivas</b> .....	<b>15</b>
<b>2.3.4. Teoría de la concepción genético – evolutiva</b> .....	<b>15</b>
<b>2.3.5. Teoría de las zonas de desarrollo próximo</b> .....	<b>16</b>
<b>2.3.6. Teoría del procesamiento de información</b> .....	<b>16</b>
<b>2.4 El desarrollo del aprendizaje según Montessori</b> .....	<b>17</b>
<b>2.5 Tipos de aprendizaje</b> .....	<b>18</b>
<b>2.6 Elementos clave en un aprendizaje</b> .....	<b>19</b>
<b>2.7 Estrategias de aprendizaje</b> .....	<b>21</b>
<b>2.8 Desarrollo cognitivo</b> .....	<b>22</b>
<b>2.9 Las principales necesidades educativas en la actualidad</b> .....	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>25</b>
<b>REVISIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL</b> <b>APRENDIZAJE</b> .....	<b>25</b>
<b>3.1 Conceptualización de las estrategias lúdicas</b> .....	<b>25</b>
<b>3.2 El juego como recurso estratégico</b> .....	<b>26</b>
<b>3.3 Características esenciales del pensamiento creativo</b> .....	<b>27</b>
<b>3.4 Tipos de estrategias lúdicas</b> .....	<b>28</b>

3.5	Efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de niños del nivel inicial .....	30
3.6	Importancia de las estrategias lúdicas en educación inicial .....	31
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>33</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>		<b>35</b>
<b>REFERENCIAS CITADAS .....</b>		<b>36</b>

## RESUMEN

En el presente trabajo monográfico sobre las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje, en el Capítulo I se abordan los trabajos previos relacionados con el trabajo sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje en los estudiantes. En el capítulo II se aborda la conceptualización del aprendizaje, así como los diversos elementos básicos y las teorías del aprendizaje, entre las cuales destacan el concepto del aprendizaje como procesos acumulativos, basados en el comportamiento, de las estructuras cognoscitivas, la concepción genético evolutiva y la zona de desarrollo próximo. Por otro lado, en el Capítulo III se ha desarrollado el tema de las Estrategias Lúdicas y su aplicación en el aprendizaje, es a partir de ello que se habla sobre la conceptualización de las estrategias lúdicas, como el conjunto de actividades basadas en el juego para desarrollar en el estudiante un aprendizaje integral. Así también se ha tomado en consideración la importancia del juego y las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje en el contexto educativo.

**Palabras Clave:** Estrategias Lúdicas, Aprendizaje, Estudiantes.

## **ABSTRACT.**

In this monographic work on playful strategies for the development of learning, Chapter I addresses previous work related to work on playful strategies and their relationship with student learning. Chapter II deals with the conceptualization of learning, as well as the various basic elements and theories of learning, among which the concept of learning as cumulative processes, based on behavior, of cognitive structures, the evolutionary genetic conception and Next development area. On the other hand, in Chapter III the theme of Playful Strategies and their application in learning has been developed, it is from this that the conceptualization of playful strategies is discussed, as the set of activities based on the game to develop in the student an integral learning. Thus, the importance of games and playful strategies for the development of learning in the educational context has also been taken into consideration.

**Keywords:** Play Strategies, Learning, Students.

## INTRODUCCIÓN

La educación ha ido evolucionando con el paso del tiempo y con ella, las exigencias en cuanto a la búsqueda de la calidad del aprendizaje, es así que en la búsqueda de resultados cuantificables muchas veces se comete el error de priorizar el cumplimiento de las metas establecidas en la curricula de aprendizaje. No obstante, esto suele representar una limitación para el desarrollo óptimo de los procesos de aprendizaje y enseñanza, pues debido a la priorización de obtener resultados cuantificables, los docentes se ven obligados a cumplir con las exigencias de la curricula, dejando muchas veces de lado la preocupación por las necesidades y el estado afectivo y emocional del estudiante.

Es por ello que surge la necesidad de implementar estrategias que contribuyan al desarrollo de un aprendizaje a través del cual se pueda captar la atención del estudiante y que así mismo, vaya desarrollando y adquiriendo nuevos aprendizajes. Por tanto, frente al enfoque de la educación clásica, surge como una alternativa metodológica, la aplicación de las estrategias lúdicas en el aula, las cuales permiten que a través de actividades y juegos el niño vaya explorando, interrelacionándose con su entorno y adquiriendo mayores aprendizajes.

En tal sentido, para realizar un análisis más detallado sobre el presente trabajo monográfico en relación a las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje, se plantean los siguientes objetivos de investigación:

### **Objetivo general**

Determinar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aula para el desarrollo del aprendizaje

### **Objetivos específicos**

- Analizar los principales enfoques sobre la conceptualización del aprendizaje durante la infancia.
- Explicar las diferentes corrientes teóricas y su perspectiva respecto al desarrollo del aprendizaje en el niño.
- Conocer las principales necesidades educativas en la actualidad relacionadas a la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje.
- Analizar las conceptualizaciones de las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje.
- Explicar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje

El objetivo de la presente investigación monográfica busca contribuir en la explicación de los principales fundamentos y aportes de la aplicación de las estrategias en el contexto escolar para el desarrollo óptimo del aprendizaje en los estudiantes.

## **CAPÍTULO I**

### **ANTECEDENTES DEL ESTUDIO**

#### **1.1. Antecedentes internacionales**

Adnreopoulou y Moustakas (2019) llevaron a cabo un estudio orientado a determinar la influencia de la integración del juego en la mejora de los procesos de aprendizaje en estudiantes. A partir de ello logró evidenciar que la integración del juego a los procesos de aprendizaje contribuye al desarrollo de las habilidades de los estudiantes, evidenciando la importancia de involucrar a docentes, directivos y padres de familia.

Arcos (2019) en su tesis “Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental”, llevó a cabo la aplicación de un programa basado en estrategias lúdicas para comprobar sus efectos en la mejora de la atención dispersa en una muestra de 92 estudiantes de Ecuador. Para ello desarrolló un estudio con diseño cuasi experimental, descriptivo y correlacional mediante la aplicación de pre test y post test. Llegó a la conclusión de que, después de haber aplicado el programa de estrategias lúdicas, se evidenciaron mejoras significativas en los estudiantes, disminuyendo los niveles de atención dispersa y con un mejor manejo en las formas de aprendizaje, así como en la comprensión y desarrollo de las actividades escolares.

#### **1.2. Antecedentes nacionales.**

Pérez y Tito (2020) en su investigación “Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”, se centró en demostrar los efectos de la aplicación del programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de los estudiantes. Para ello desarrolló un estudio cuantitativo con

diseño no experimental, a partir del cual evidenció que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye al desarrollo cognitivo del estudiante, así como la estimulación de la percepción, memoria y lenguaje, dando lugar a un desarrollo integral.

Cuya (2018) en su investigación “Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018” se centró en el estudio de las estrategias lúdicas empleadas por los docentes y en que medida, estos se encontraban relacionados a la mejora del aprendizaje de los estudiantes de inicial en Ayacucho. Desarrolló un estudio descriptivo cuantitativo con una muestra de 3 docentes y 22 estudiantes. A partir del cual llegó a la conclusión de que, los docentes consideran de vital importancia la aplicación de juegos lúdicos en el aula ya que estas contribuyen a generar un ambiente de armonía, logrando que los estudiantes se encuentren más comprometidos con los procesos de aprendizaje.

Zuloeta (2018) en su tesis “Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas”, llevo a cabo la elaboración de estrategias lúdicas para mejorar la atención y la capacidad de concentración en los estudiantes de nivel primario, mediante una revisión teórica. En base a ello logró concluir que, la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes permite estimular la integración de grupo, así como el reforzamiento de los aprendizaje, además de ello, al realizar actividades recreativas también se estimulará su capacidad creativa.

Acosta y Jara (2018) desarrollaron un estudio para determinar los efectos de la aplicación de un programa didáctico basado en actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática en estudiantes de nivel inicial en Huamachuco. Desarrolló una investigación experimental en 26 estudiantes consistente en 15 sesiones de aprendizaje, a partir del cual logró concluir que el juego es una herramienta básica que permite mejorar las nociones numéricas en los estudiantes, en tal sentido, a medida que el niño se entretiene y juega, también irá aprendiendo, mejorando sus relaciones espaciales y competencias.

## **CAPÍTULO II**

### **EL APRENDIZAJE**

#### **2.1 Conceptualización del aprendizaje**

El aprendizaje es considerado como la obtención de nuevas habilidades y conocimientos, las cuales pueden ser vistas a través de la conducta y/o relaciones sociales; el aprendizaje se puede adquirir a partir de las experiencias cotidianas (Bredekamp y Copple, 2009).

Así mismo, Piaget (1976) sostiene que “a través de procesos de asimilación y acomodación se da el equilibrio, esta es la capacidad que tiene el individuo de incorporar esquemas nuevos a los existentes y modificarlos según condiciones biológicas ambientales” (p.36). Es así que la conceptualización del aprendizaje se desarrolla a partir de la interacción del niño y la exploración de su entorno, a partir del cual, formará nuevos conceptos y los irá sumando a experiencias y conocimientos adquiridos previamente.

Por otro lado, para Ausubel (1970) citado por Méndez (1993) el aprendizaje es definido como el proceso mediante el cual se relaciona una información actual con aquella información ya existente en la estructura cognitiva del sujeto, y a su vez, esta nueva información debe ser importante para lo que se pretende aprender.

Sumado a ello, Schunk (2012) refiere que “a través de procesos de asimilación y acomodación se da el equilibrio, esta es la capacidad de incorporar esquemas nuevos a los existentes y modificarlos según condiciones biológicas y ambientales” (p.36).

En tal sentido, se puede decir que el aprendizaje es un proceso continuo a través del cual el individuo va adquiriendo nuevas experiencias, las cuales se van

sumando e integrando a conocimientos previos y formando así nuevos conceptos y afirmaciones.

### **2.1.1. Enfoque superficial del aprendizaje**

Díaz, Alvarino y Carrascal (2011) refieren que el aprendizaje es un acto equilibrado, un medio para lograr un fin, en tal sentido, desde este enfoque del aprendizaje superficial las principales características se basan en adquirir información para replicarla en una evaluación, la concepción de las actividades como una demanda externa, la motivación para aprender es cumplir con la evaluación, así como la limitación del individuo para comprender la información de manera específica y se centra en aspectos generales basándose mayormente en la memorización.

### **2.1.2. Enfoque profundo del aprendizaje**

Asimismo, el enfoque profundo referido por Díaz et al. (2011) es un acto emocionalmente satisfactorio; pues en esta acepción, el aprendizaje pretende transformar, cambiar las formas de ver el mundo, ser creadores de su realidad, fomentar la meta-cognición y promover el desarrollo personal.

Es así que, desde este enfoque se considera que el alumno tiene interés por aprender, tiene la capacidad de programar actividades a largo plazo, además, buscan comprender el significado de las actividades que tienen e interaccionan enérgicamente en examinar argumentos lógicos y utilizar el método científico.

## **2.2 Elementos básicos para el aprendizaje**

En base a lo referido por Mato (1992) para que se dé el aprendizaje del ser humano deben existir cuatro elementos, tales como; el medio ambiente, las emociones, la socialización y el estado físico.

### ***Medio ambiente***

El primer componente hace referencia al ambiente donde se desarrolla el sujeto, por ejemplo, su hogar, barrio, centro educativo, ciudad, región –aquí se tiene en cuenta el idioma, las costumbres, etc.

### ***Emociones***

El siguiente componente está directamente relacionado a la manera en cómo es que el individuo reacciona de manera personal a su entorno, ya sea con alegría, incomodidad, enfado, tristeza, y demás expresiones.

### ***Socialización***

En lo que respecta a socialización, esto está más relacionado con la acción-reacción del sujeto pero que influye en los demás; esto se puede manifestar como el aprendizaje entre amigos –cuando hablan de sus experiencias o en caso de los niños cuando hacen travesuras-, entre padres e hijos, con

### ***Estado físico***

Por último, el estado físico en el aprendizaje concierne a las herramientas que existe a su alrededor, como juguetes o material de escritorio.

## **2.3 Teorías del aprendizaje**

### **2.3.1. Teoría del aprendizaje como procesos acumulativos**

El aprendizaje es un resultado que se obtiene en una interacción sujeto – medio ambiente, allí existen condiciones externas que estimulan procesos internos y estos suelen ser acumulativos; por ejemplo: un docente da instrucciones (**condiciones**

*externas*) a un niño, y éste las asimila de acuerdo a sus habilidades o capacidades como comprensión o retención (*condiciones internas*), todo ello conlleva a un resultado, que en este caso sería ejecución de la instrucción (Gagné, 1986).

### **2.3.2. Teoría del aprendizaje y comportamiento**

El aprendizaje se explica como el cambio de la conducta aprendida, el cual está dependiendo a la práctica y el nivel de reforzamiento; por ejemplo: cuando un alumno demuestra una conducta inapropiada en clase, el docente le dice al alumno que se vaya a un rincón a pensar sobre lo que ha hecho, la constancia de estos reforzadores negativos harán que el niño no repita su conducta inadecuada; y de esa manera aprende a portarse mejor durante las clases (Skinner, 1938, citado por Gordon y Bower, 1989).

### **2.3.3. Teoría de las estructuras cognoscitivas**

El aprendizaje está definido como procesos dinámicos, los cuales se relacionan directamente con cambios que ocurren en las estructuras cognoscitivas de las personas, normalmente está orientado a construir el aprendizaje mediante una percepción activa y el descubrimiento. En este caso, para que se pueda dar un aprendizaje de este enfoque, es fundamental que el aprendizaje de un niño con curiosidad sea guiado por alguien más, quien le enseñe a observar, comparar, analizar y establecer semejanzas y diferencias (Bruner, 1966, citado por Camargo y Hederich, 2010).

### **2.3.4. Teoría de la concepción genético – evolutiva**

La adquisición del conocimiento se da de una forma evolutiva y en avance constante a través de etapas:

- ***Etapa sensorio-motriz.***- Cuya edad promedio es de 0 a 2 años y el aprendizaje es netamente a través de reflejos motores como, por ejemplo, aprender a caminar, a comer, a escribir, etc.
- ***Etapa pre-operacional.***- Comprendida entre las edades de 2 a 7 años, pues el niño aprende a convivir con su medio ambiente además aprender habilidades verbales.
- ***Etapa concreta- operacional.***- Su edad de desarrollo abarca desde los 7 años hasta los 12, es justo en esta período cuando el individuo puede aprender conceptos abstractos y el método científico tiene mayor madurez en él.
- ***Etapa formal-operacional***” y abarca de 12 a 15 años, y el sujeto logra desarrollar habilidades sistemáticas donde emplea la lógica del razonamiento (Piaget, 1970, citado por Cevasco y Fischman, 1978).

### **2.3.5. Teoría de las zonas de desarrollo próximo**

En este enfoque se tiene en cuenta un amplio proceso socio-histórico e histórico-cultural; pues el aprendizaje viene a ser el resultado del desarrollo sociocultural. En otras palabras, el aprendizaje de un niño se da a través de la enseñanza que un experto ejerce; a medida que el aprendiz vaya adquiriendo basto conocimiento, el guía lo tendrá que ir dejando para que pueda llegar a formar una autonomía (Vygotsky, 1979).

### **2.3.6. Teoría del procesamiento de información**

El niño aprende a partir de la reorganización, pues existe un procesamiento de información donde el sujeto tiene la capacidad de recoger información del medio, procesarla y tomar decisiones, y acorde a ello ejecutar acciones. Por ejemplo: a un niño le enseñan sumas y restas, y este alumno logra comprender las sumas pero no las restas, y de repente un día intenta estudiar lo que se le enseñó y tratando de entender las restas, se calma, respira y presta la mínima atención (*reorganización*) y sólo así logra procesar la información y aprender algo que antes no comprendía (Norman, 1981, citado por Pozo, 2006).

## 2.4 El desarrollo del aprendizaje según Montessori

Desde el enfoque de Montessori (2004) el aprendizaje se basa en el desarrollo biológico del niño, así como las necesidades individuales de este, es a partir de ello que subdivide las etapas del aprendizaje de la siguiente manera:

### *Desde el nacimiento hasta los seis años*

- **Etapa desde los 0 hasta los 3 años.-** En esta etapa el menor aún cuenta con una mentalidad muy poco influenciable por la figura adulta.
- **Etapa desde los 3 a 6 años.-** Durante este periodo el niño empieza a tomar mayor conciencia respecto a su entorno, empieza a acatar normas y reglas volviéndose más influenciable, es a partir de ello que surge la importancia de los cuidados necesarios para la adecuada formación del niño, tanto a nivel cognitivo como en los aspectos emocionales y afectivos.

### *Desde los seis a doce años*

Esta etapa se caracteriza por un periodo de serenidad, donde el niño no experimenta mayores cambios, sino que va adquiriendo un mayor desarrollo a nivel cognitivo y fortaleciendo los aprendizajes adquiridos durante los primeros años.

### *De doce hasta los dieciocho años*

Esta etapa se caracteriza por ser un periodo crítico, debido al paso por la adolescencia, así mismo, se pueden apreciar diversos cambios que son significativos, donde el adolescente se encuentra en la búsqueda de su identidad y empieza a formar su personalidad, además de ello, en esta etapa el individuo empieza a tomar mayores decisiones y responsabilidades.

### *Entre los dieciocho y veintiún*

Esta última etapa se caracteriza por la madurez, en ella se encuentra la percepción e ideas del individuo en relación a su futuro, el que hacer y la forma en como lo puede hacer, lo cual conlleva al desarrollo de su autonomía.

## **2.5 Tipos de aprendizaje**

### *Aprendizaje por asimilación*

En base a lo referido por Paniagua y Meneses (2006) el aprendizaje por asimilación se basa en la idea de que el conocimiento se va adquiriendo progresivamente, mediante una secuencia de procesos a través del cual el estudiante adquiere nuevas ideas o conceptos y las va relacionando con otros adquiridos anteriormente.

### *Aprendizaje por descubrimiento*

En este enfoque, el docente resalta por su rol como motivador para el desarrollo del aprendizaje, a lo cual Trujillo (2018) refiere que “lo que busca se busca es que el aprendiz aprenda descubriendo” (p.21). En tal sentido, resalta la necesidad de que los estudiantes se encuentren constantemente motivados para poder investigar, aprender y con ello adquirir nuevos conocimientos, siendo un factor clave, que el docente fomente una actitud motivadora y participativa en el aula.

### *Aprendizaje de representaciones*

El aprendizaje por representaciones es referido por Ausubel (1983) como proceso en el cual el estudiante va dando significado a diversos acontecimientos a través de símbolos relacionados a partir de la experiencia del estudiante.

### *Aprendizaje por conceptos*

En esta conceptualización resalta la conceptualización de Agustín (2018) quien refiere que “en este tipo de aprendizaje se conoce los atributos y características de los objetos, procesos o fenómenos”. Partiendo de esta idea, se asume que el desarrollo del niño va de la mano con experiencias más vivenciales, donde el estudiante tome contacto con materiales que estimulen su interés por el aprendizaje, desarrollando así su capacidad para poder asociar símbolos a atributos y conceptos.

### *Aprendizaje de preposiciones*

Respecto al aprendizaje de proposiciones, Agustín (2018) refiere que “es donde se asimilan las ideas que resultan de una combinación lógica de términos” (p.22). En tal sentido, ello implica que el estudiante vaya desarrollando la capacidad para adquirir y asimilar nuevos conceptos y a su vez, los vaya relacionando, de manera que pueda realizar nuevos conceptos y significados.

## **2.6 Elementos clave en un aprendizaje**

Marzano y Pickering (1997) destacaron 5 elementos o dimensiones que son importantes para que un aprendizaje se pueda dar de manera eficaz u óptima, en otras palabras, este aprendizaje pueda ser significativo:

### *Actitudes positivas y percepciones acerca del aprendizaje*

En este punto se tiene en cuenta que el aprender es una interacción entre el ser humano y su medio ambiente. Es ahí donde se dice que es de suma importancia que exista un adecuado o buen clima familiar, escolar y social: como por ejemplo, tener buena relación con los padres, hermanos, primos, etc.; compañeros, docentes; amigos o vecinos. Por otro lado, es imprescindible que las tareas o actividades que la persona desarrolle sean claras, ingeniosas y aceptadas.

### ***Involucramiento de la adquisición e integración del conocimiento***

En este nivel podemos informar que los conocimientos nuevos son almacenados en la memoria de largo plazo, esto se ejecuta a través de la creación de analogías e imágenes. Se puede decir que, adquirir conocimientos por medio de la memorización es llamado un aprendizaje “*declarativo*” y obtener conocimientos a través de la ejecución de pasos hasta obtener un resultado se llama aprendizaje “*procesal*”.

### ***Hábitos mentales***

Los hábitos mentales normalmente se desarrollan en individuos que logran estructurar y organizar sus procesos mentales para obtener nuevos conocimientos. Es así cuando se logra obtener un pensamiento crítico, creativo y autónomo.

### ***Involucramiento de la extensión y profundización del conocimiento***

En este punto, el individuo logra reafirmar los nuevos conocimientos a través del análisis; y lo hace por medio de conexiones neuronales y relaciones conceptuales:

- ***Comparación.-*** donde se identifican las diferencias o semejanzas que existen entre los objetos o situaciones,
- ***Clasificación.-*** donde se agrupan los objetos de acuerdo a sus características
- ***Inducción.-*** donde se evalúan distintas situaciones y a partir de ellos se realizan generalidades
- ***Deducción.-*** luego de hacer generalizaciones o con previo conocimiento general de algo, se disciernen ciertas consecuencias o particularidades,
- ***Análisis de errores.-*** donde se obtienen conocimientos a partir del análisis de errores cometidos por sí mismo o los demás y estos son corregidos por alguien más o por el propio juicio del sujeto,
- ***Construcción de argumentos.-*** donde el individuo ejerce declaraciones que sustentan su comportamiento, ya sea adecuado o inadecuado.

- **Abstracción**”.- donde el sujeto logra identificar el contenido que engloba cualquier tipo de información.

### ***Aprendizajes que involucran el uso significativo del conocimiento***

En este nivel la persona logra usar sus conocimientos de manera significativa para realizar actividades que son de suma importancia. Las categorías que engloban este proceso son:

- **Toma de decisiones.**- Referido a la capacidad de seleccionar una alternativa para dar solución a cualquier circunstancia que se presenta en la vida del sujeto
- **Investigación.**- Definido como la capacidad de ejercer el método científico observación, experimentación, medición, hipótesis, falseabilidad, repetitividad y divulgación- en el análisis de cualquier situación, cabe destacar que no necesariamente se deben realizar todos los pasos de dicho método.
- **Resolución de problemas.**- Ello indica que el sujeto puede resolver cualquier dificultad a través de distintas soluciones o con una metodología previamente diseñada.
- **Inventiva.**- Es la manera en que el niño crea o diseña objetos o situaciones novedosas, todo ello, a partir de algo ya existente o la necesidad.

## **2.7 Estrategias de aprendizaje**

En base a lo referido por Rondón (2016) las estrategias de aprendizaje son utilizadas en el contexto educativo con la finalidad de optimizar los logros del aprendizaje estudiantil, partiendo de ello, encontramos las siguientes estrategias:

### ***Estrategias instruccionales***

En las estrategias instruccionales resalta el rol del docente y alumno como facilitadores de las actividades destinadas a conseguir el desarrollo óptimo del aprendizaje. Para ello se basa en la adaptación de factores relacionados al aprendizaje,

tales como el interés, las expectativas de logro, la motivación intrínseca y extrínseca y el esfuerzo por lograr los objetivos trazados

### ***Estrategias inducidas***

En las estrategias inducidas el docente cumple el rol de facilitador de clase, en tal sentido las actividades son impuestas por este, las cuales se basan en el adiestramiento del estudiante, ello permite al docente tener un control y manejo directo sobre los procedimientos asociados al aprendizaje, a fin de garantizar que el alumno pueda adquirir y procesar adecuadamente la información brindada. Para ello puede valerse del desarrollo de actividades como las lluvias de ideas, resúmenes, debates, preguntas de reflexión, etc.

## **2.8 Desarrollo cognitivo**

Respecto al desarrollo cognitivo Milla refiere que “el desarrollo de la cognición comprende una serie de transformaciones que se producen en etapas sucesivas y que se manifiestan a través de las capacidades de percepción, razonamiento y percepción” (p.31). Es por ello que surge la necesidad de que el niño manipule y experimente en su entorno para desarrollar su aprendizaje y pueda conceptualizar nuevas ideas.

Sumado a ello, tenemos a Delgado (2015) quien sostiene que “a partir de los 4 años y medio se produce una mejora significativa en la ejecución de las tareas atencionales gracias al desarrollo de las funciones ejecutivas” (p.89). Siendo fundamental la estimulación durante la etapa infantil del niño, para que así tenga un adecuado desarrollo de su sistema cognitivo.

## **2.9 Las principales necesidades educativas en la actualidad**

Con el paso del tiempo, las teorías relacionadas al aprendizaje han mostrado su interés por fomentar espacios que garanticen un adecuado desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, actualmente las exigencias a nivel educativo han ido cambiando e incrementando en cuanto a la calidad de la consecución de los objetivos.

Es en base a ello que Figueroa, Estevez, Bravo y Estrella (2018) refieren que “ante los retos que imponen los nuevos escenarios educativos, la dinámica del proceso educativo debe caracterizarse por una educación centrada en los sujetos y el desarrollo del contexto” (p. 176). Es así que surge la necesidad de tomar un mayor realce en cuanto al involucramiento del docente en los procesos de enseñanza y el sentir del alumno y sus necesidades para desarrollar y potenciar su aprendizaje.

Respecto a las necesidades educativa Trianes y García (2002) refieren que “actualmente la educación entiende que además de promover el desarrollo cognitivo debe complementarse promoviendo el desarrollo social y emocional” (p.176). Es así como ha ido evolucionando la concepción de la educación y los procesos de enseñanza, en el que se toma en cuenta no solo el aspecto cognitivo del estudiante, sino también, la motivación, la predisposición e interés para aprender, así como las fortalezas y debilidades que pueda presentar en torno a su aprendizaje.

No obstante, a nivel nacional Ticlia (2019) refiere que existen diversos problemas en cuanto a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, los cuales estar relacionados al hecho de que en su mayoría los docentes buscan priorizar el cumplimiento de la malla curricular en las instituciones, motivo por el cual muchas veces se deja de lados los aspectos afectivos y motivacionales del estudiante para la consecución del aprendizaje significativo.

Cifras alarmantes como las mencionadas por Vinoya (2018) refiere que a nivel nacional al menos 3 de cada 10 niños presentan dificultades de aprendizaje, los cuales en algunos casos son detectados por el docente de aula, sin embargo no cuentan con una adecuada capacitación para poder lidiar con ello, los cuales de no ser atendidos adecuadamente se ver reflejados en la falta de atención del alumado, indisciplina e incluso comportamientos agresivos (Aroca y Delgadillo, 2014).

Es en base a ello que Posligua, Chenche y Vallejo (2017) refieren que es necesario desarrollar un ambiente activo mediante la interacción entre el estudiante y el docente, que permita llevar a cabo un desarrollo armónico para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, es vital que el docente pueda adaptarse a las exigencias y adaptar su metodología a través de estrategias que permitan en el estudiante el desarrollo de un pensamiento creativo, así como su autonomía para la resolución de conflictos (Rodríguez, 2012).

## **CAPÍTULO III**

### **REVISIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE**

#### **3.1 Conceptualización de las estrategias lúdicas**

Palomino y Ramos (2018) refieren que las estrategias lúdicas son una alternativa a la metodología tradicional de la enseñanza, a través de actividades de resolución de problemas, en las cuales el docente puede modificar el contenido o estructura de los materiales para presentarlos de manera dinámica y promueva la participación de los estudiantes.

Es en base a ello que Ticlia (2019) refiere que las estrategias lúdicas están relacionadas a la práctica de actividades asociadas al juego para captar la atención del estudiante como una metodología que favorezca al desarrollo de un aprendizaje de manera vivencial.

Cabe resaltar el aporte de Condori (2018) quien hace referencia a la lúdica como el proceso que busca que el estudiante pueda recrear las vivencias y con ello pueda desarrollar un aprendizaje significativo a partir de la fomentación de actividades lúdicas de calidad.

Otro aspecto importante a tomar en cuenta se basa en la investigación realizada por Ybañez (2017) a través de la cual se pudo determinar que las actividades lúdicas

en el aula tienen una influencia positiva y significativa en las habilidades y procesos de socialización en los estudiantes.

Jiménez (1994) destaca la importancia del juego, pues se considera como una estrategia fundamental que fomentara el desarrollo del aprendizaje del niño, debido a que es durante los primeros años de la infancia donde el aprendizaje del niño se da mayormente de manera asociativa, destacando así las actividades recreativas que conllevan a la espontaneidad y el desarrollo de la imaginación .

En tal sentido, podemos decir que las estrategias lúdicas vienen a ser una metodología de la enseñanza que se basa en el uso de técnicas participativas y dinámicas que permitirán el desarrollo de la creatividad del estudiante, el pensamiento creativo, la autonomía, el desarrollo cognitivo y la práctica de valores habilidades sociales (Ccorahua, 2017).

### **3.2 El juego como recurso estratégico**

La importancia de las estrategias empleadas en los procesos de enseñanza, como lo es el componente lúdico, favorece significativamente en la adquisición de conocimientos, el desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, por tanto, es un recurso primordial dentro del aula. Es así que la lúdica permite al alumno desarrollar de manera autónoma sus propias estrategias y mecanismos para adquirir aprendizajes, entre los principales aportes del componente tenemos que:

- Las actividades cognitivas relacionadas los juegos de adivinanzas permiten que el estudiante desarrolle la capacidad para para formular hipótesis, así como desarrollar las habilidades deductivas e inferenciales.
- El juego también permite que el estudiante pueda inferir las reglas gramaticales de manera activa y recreativa a través de la escucha activa.

- Las actividades lúdicas son una estrategia que permite el desarrollo de la memoria en el estudiante, en tal sentido Giovannini (1996) que memorizamos el 90% de la información a través de la experimentación, el 70% cuando explicamos a otros, el 50% de lo que escuchamos y vemos, el 30% de lo que vemos y solo el 20% de lo que escuchamos.
- Así mismo, en la práctica de la lúdica se tienen las estrategias afectivas como una herramienta para el desarrollo del estudiante, favoreciendo así a la motivación, la autoconfianza, la disminución de los factores asociados a la ansiedad y la desinhibición del alumno. Ello puede darse a través de juegos de pareja o en grupo u otras actividades que permitan mejorar los estados de ánimo del estudiante y generar en ellos actitudes positivas para aprender.
- Basados en la necesidad de fomentar en los estudiantes actitudes de colaboración, interacción social y comprensión mutua, resalta la importancia de la lúdica, el cual se puede desarrollar mediante juegos de cooperación, peticiones de ayuda y empatía.
- Así mismo, resalta la importancia de la autoevaluación, considerada como una estrategia metacognitiva para el desarrollo del aprendizaje a través del involucramiento activo del estudiante durante el proceso. Ejemplo de ello se consideran los juegos de simulación, las representaciones y juegos de roles, los cuales permitirán que el niño pueda comprobar el nivel del conocimiento adquirido y a partir de ello pueda reflexionar respecto a sus limitaciones o errores y pueda corregirlos conociendo los puntos débiles que necesita mejorar, haciéndose una autocrítica positiva.
- Así mismo, las actividades relacionadas a los juegos, permiten que el estudiante pueda poner en práctica sus conocimientos de manera real, natural y con espontaneidad.

### **3.3 Características esenciales del pensamiento creativo**

Sulca (2016) resalta la importancia de la creatividad, y su utilidad en la sociedad, es a partir de ello que menciona las diversas características del pensamiento creativo categorizándolas de la siguiente manera:

### ***Imaginación***

La imaginación es definida como la capacidad que tiene un individuo para generar diversas ideas o respuestas a una determinada situación, bajo esta premisa se busca lograr que el estudiante desarrolle un pensamiento divergente y pueda tener más de una opción a un mismo problema.

### ***Motivación***

La motivación se caracteriza por un sentimiento de entusiasmo y placer no solo por llevar a cabo una actividad, sino también por cumplir sus objetivos. En tal sentido, una persona creativa manifestará estas características regido por una motivación intrínseca que le llevara a concluir satisfactoriamente una tarea.

### ***Independencia cognoscitiva***

La independencia cognoscitiva se basa en la premisa de que el estudiante sea capaz de manejar sus alternativas en diferentes campos o tipos de respuesta, buscar un campo de visión más amplio, desde otra perspectiva.

### ***Originalidad***

La originalidad tiene como principio la capacidad para poder visualizar los problemas de una manera diferente, con la finalidad de que el estudiante pueda encontrar respuestas o soluciones innovadoras ante situaciones problemáticas comunes.

## **3.4 Tipos de estrategias lúdicas**

En base a lo referido por Elizalde (2017) destacan las principales estrategias lúdicas basadas en el fortalecimiento del aprendizaje y la atención del estudiante, entre las cuales se puede apreciar las siguientes:

### ***Actividades lúdicas matemáticas***

Las actividades lúdicas matemáticas se basan en el uso de estrategias relacionadas al desarrollo de la clase y su asociación con actividades numéricas para fortalecer el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de manera dinámica, para ello puede valerse de los siguientes ejemplos:

- Juegos con dados
- Juegos de cartas
- Ruletas numéricas
- Cartillas de números, etc.

### ***Actividades lúdicas en comunicación***

El objetivo de las actividades lúdicas en comunicación es estimular la capacidad del estudiante para dirigir el foco atencional a través de actividades llamativas a través del desarrollo de la materia de lenguaje. Ejemplo de ello podemos encontrar los siguientes:

- Trabalenguas
- Charadas
- Creación de cuentos
- Completamiento de historias, etc.

### ***Actividades lúdicas para favorecer la atención***

Este tipo de actividades se encuentra enfocado en la adecuación y el desarrollo de actividades y ejercicios que permitan estimular la atención del estudiante. Entre ellas destacan los siguientes:

- Juegos de memoria
- Juegos de agilidad mental
- Lectura veloz
- Pintura
- Manualidades, etc.

### ***Representación visual***

En el área de representación visual encontramos aquellas actividades basadas en los ejercicios de reconocimiento visual, a través del cual se capta la atención del estudiante y su capacidad para poder discernir objetos o estímulos principales de otros distractores. Ejemplo de ello tenemos:

- Juegos de selección
- Juegos de memoria visual
- Juegos de secuencia, etc.

### **3.5 Efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de niños del nivel inicial**

Las escuelas tradicionales limitaron en demasía el juego, considerándolo como un pasatiempo o una actividad física o deportiva sin importarles que dicha actividad es un aprendizaje en placer donde se fusionan distintos estilos de aprendizaje tales como el procesamiento de información, establecimiento de estrategias, movimiento psicomotor, socialización, memoria, establecimiento de nuevas conductas y afectividad.

Bredenkamp y Copple (2009) desarrollaron algunos principios del desarrollo y el aprendizaje, de los cuales podemos destacar que, el juego es importante para el aprendizaje y a la vez un reflejo de lo que se aprende.

Es así que, de acuerdo a lo manifestado por Alvarado (2018) las actividades lúdicas influyen positivamente en la estimulación de la concentración, la motivación y la participación de los estudiantes en clase. Ello también implica la mejora significativa en los promedios de los estudiantes, la predisposición por estudiar y en aprendizaje activo y colaborativo (Palomino y Ramos, 2018; Zuloeta, 2018).

### **3.6 Importancia de las estrategias lúdicas en educación inicial**

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) refiere que el aprendizaje y el juego no son estático, por tanto bajo esta conceptualización se afirma que el niño tiene la necesidad de jugar para poder practicar hipótesis y a partir de ello, descubrir nuevos retos, convirtiéndose más adelante, en parte de un aprendizaje profundo, debido a la combinación de la actividad física mental y verbal en lo que el niño considera como un juego.

Así mismo, es importante resaltar que a través de las actividades lúdicas el niño las asocia a un estado de placer y bienestar, aspectos característicos del juego, siendo este un medio para que pueda ir desarrollando la capacidad de poder conceptualizar las reglas, normas y pautas para llevar a cabo una adecuada interacción con su entorno (Ribes, 2011).

Es así que Posligua (2017) resalta la importancia del rol de la lúdica, ya que durante los primeros años, el niño tiene mayores probabilidades para poder desarrollar la psicomotricidad, la inteligencia social, así como los valores morales y el pensamiento creativo.

Sumado a ello, Alvarado (2018) hace referencia a la importancia de las actividades lúdicas durante la infancia, pues a través de actividades que capten la atención del estudiante se estimulará la atención y el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en el estudiante para su desarrollo.

Por otro lado, es importante resaltar que las estrategias lúdicas permiten al docente mejorar los procesos atencionales del estudiante, pues en base a lo referido por Peña, Prasca y Pedroza (2016) el niño interactúa con el mundo a través de los

sentidos como el tacto, la vista, el oído, el olfato e incluso el gusto, a partir del cual va adquiriendo la información de su entorno y la asimila para formar nuevos conceptos.

En base a lo mencionado anteriormente es necesario mencionar a Pacheco (2014) quien hace referencia a las actividades lúdicas y su relación con el desarrollo de la creatividad en el estudiante, así como la estimulación de la capacidad de resolución de conflictos, el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales; además de ello, el desarrollo mental, afectivo y emocional del niño.

En tal sentido las actividades lúdicas permiten que el estudiante tenga un mayor interés por observar y descubrir a través de su interacción con su entorno, beneficiando además de ello, en la estimulación de los procesos atencionales de los estudiantes que puedan presentar problemas en el aprendizaje (Cadavid y Zulaga, 2016).

## CONCLUSIONES

- PRIMERA.** - Respecto al aprendizaje, en base a los diversos teóricos que la definen desde diferentes campos, se puede asumir que el aprendizaje viene a ser un proceso formativo y evolutivo a través del cual el estudiante va interactuando con su entorno y asimilando nuevos y diversos conceptos, dando paso así a nuevas ideas y definiciones que le permitirán más adelante emitir nuevos juicios frente a determinadas situaciones.
- SEGUNDA.**- Al hacer una revisión respecto a las principales teorías del aprendizaje se puede apreciar que en su mayoría, el aprendizaje es concebido como un proceso dinámico, a través del cual se presentan cambios en la estructura cognitiva de la persona, así mismo, resalta la importancia del proceso de aprendizaje en función a la evolución de la edad ya que durante los primeros años el desarrollo se basará mayormente en la psicomotricidad, seguida del descubrimiento del mundo a través de la interacción con el mundo; y ya durante la adolescencia el sujeto irá formando habilidades sistemáticas y será capaz de usar la lógica y el razonamiento.
- TERCERA.** - Respecto a las principales necesidades educativas en la actualidad, se ha podido apreciar que, en su mayoría, se deben al incremento de las exigencias en cuanto a la calidad educativa, no obstante, la falta de capacitación a los docentes para abordar adecuadamente diversos problemas de aprendizaje en el alumnado. Así mismo, destacan las exigencias por parte del estado en el cumplimiento de la currícula escolar, motivo por el cual los docentes se enfocan en resultados más cualitativos, dejando de lado muchas veces los aspectos motivacionales y afectivos que como es sabido tienen una gran influencia en el desarrollo del aprendizaje del estudiante.
- CUARTA.** - Se puede afirmar que las estrategias lúdicas son consideradas como una metodología alternativa a la educación clásica, la cual se basa en el uso de diversas actividades y tareas representativas que sean percibidas por el

estudiante a manera de juego. Cabe resaltar que las actividades lúdicas permiten que el estudiante tenga mayor interés por observar y descubrir mediante la interacción con su entorno y asimilar dicha información para que a partir de ello pueda formar nuevos conceptos. En tal sentido, ello permitirá que el niño a medida que juega vaya adquiriendo nuevos aprendizajes y conceptualizaciones sobre las normas y reglas.

**QUINTA.** - La importancia de las estrategias lúdicas se basa en el hecho de que su aplicación en las aulas puede conllevar a un aprendizaje más significativo, pues es sabido que durante los primeros años el estudiante tiene una mayor predisposición para desarrollar los aspectos como la psicomotricidad, la inteligencia social, así como los valores morales y el desarrollo del pensamiento creativo. Sumado a ello, cabe resaltar que a través de las actividades lúdicas será más fácil captar la atención del estudiante, ello contribuirá a dirigir el foco atencional hacia una determinada materia o estimula favoreciendo así al proceso de enseñanza y aprendizaje del niño.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente:

- A las autoridades brindar capacitaciones a los docentes sobre el manejo de estrategias lúdicas para la enseñanza de los niños.
- A los docentes, aplicar estrategias lúdicas en sus sesiones de aprendizaje que permitan desarrollar aprendizajes en los niños.

## REFERENCIAS CITADAS

- Acosta, S. y Jara, S. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Perú, Trujillo.
- Agustín, B. (2018). *Aprendizaje significativo en niños de 5 años en dos Instituciones Educativas de Lima Norte, 2018*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Alvarado, S. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la atención en el aprendizaje en niños(a) de preescolar en la escuela normal superior de Ibagué Sede "Centro Piloto"*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia.
- Andreopoulou, P. y Moustakas, L. (2019). Playful learning and skills improvement. *Open Journal for Educational Research*, 3(1), 25-38. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225922.pdf>
- Arcos, L. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de Básica Elemental*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.
- Aroca, M. y Delgadillo, D. (2014). *La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del Colegio Americano de Ibagué*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2da ed.)*. México: Trillas.
- Bredenkamp, S. y Copple, C. (2009). *Developmentally appropriate practices for early childhood programs*. Washington D. C.: NAEYC
- Cadavid, A. y Zuluaga, I. (2016). *La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños con Déficit Cognitivo Leve*. (Tesis de Grado). Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia.
- Camargo, A. y Hederich, C. (2010). Jerome Bruner: Dos teorías, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Revista Psicogente*. Colombia: Universidad Simón Bolívar. 13 (24), 329 – 346

- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4º grado de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016.* (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- Cevasco, M. y Fischman, V. (1978). *Introducción a la epistemología genética. 2º ed.* Argentina: Editorial PAIDOS, S.A.
- Condori, S. (2018). *Actividades lúdicas para favorecer las capacidades del área de lógico matemático en los niños de segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores Tacna.* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- Cuya, R. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú, Ayacucho.
- Delgado (2015). *Fundamentos de Psicología.* Argentina: Editorial Médica Panamericana S.A.
- Díaz, E., Alvarino, G. y Carrascal, N. (2011). *Enfoques de aprendizaje y niveles de comprensión. 1º ed.* Colombia: Fondo Editorial Universidad de Córdoba
- Elizalde, L. (2017). *Estrategias Lúdicas en el desarrollo de las Operaciones Básicas de la Matemática en las niñas y niños de segundo año paralelo "A", de E.G.B. de la Escuela Humberto Vacas Gómez, D.m. Quito, Periodo 2016-2017.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Figuroa, E., Estevez, Z., Bravo, O. y Estrella, P. (2018). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador. *Research Journal*, 2(10), 175-178. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324902>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (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>
- Gagné, R. (1986). *La instrucción basada en la investigación sobre el aprendizaje.* México: Universidad Iberoamericana
- Giovaninni, A. (1996). *Profesor en acción: el proceso de aprendizaje.* Madrid: Edelsa
- Gordon, H. y Bower, E. (1989). *Teorías del aprendizaje.* México D. F.: TRILLAS
- Jiménez, C. (1994). *Juego y Cultura.* Colombia: Risaralda Cultura.

- Marzano, R y Pickering, D. (1997). *Dimensions of learning. Teacher's Manual*. Alexandria: ASCD
- Mato, M. (1992). *Los estilos de aprendizaje y su consideración dentro del proceso enseñanza-aprendizaje*. Trabajo de ascenso no publicado. Caracas: IPC-UPEL
- Méndez, Z. (1993). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica: EUNED
- Milla, G. (2015). *Desarrollo Cognitivo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa particular Bautista Filadelfia, Comas, 2015*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Montessori, (2004). *The Discovery of the Child*. Aakar books.
- Pacheco, T. (2014). *Efectos del "Plan de juego lógico" en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E. N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L. 2014*. (Tesis de Maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Palomino, R. y Ramos, A. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática de Santa Ana de la Provincia de Chincha*. (Tesis de especialización). Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.
- Paniagua, A. y Meneses, J. (2006). Teoría Reformulada de la Asimilación (TRA): análisis, interpretación, coincidencias y diferencias con la Teoría de la Asimilación de Ausubel. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 5(1), 161-183. Recuperado de [http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen5/ART9\\_Vol5\\_N1.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen5/ART9_Vol5_N1.pdf)
- Peña, D., Prasca, M. y Pedroza, M. (2016). *Implementación de actividades lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo Soledad – Atlántico – Colombia*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cartagena, Colombia.
- Perez, B. y Tito, N. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- Piaget, J. (1976). *Piaget's theory*. Springer, Berlin: Heidelberg
- Posligua, J., Chenche, W., y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista de Ciencias Pedagógicas*, 3(3), 1020-1052. Doi: 10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052

- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 9° ed. Madrid: Ediciones MORATA, S.A.
- Ribes, D. (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. Colombia: Mad.
- Rodríguez, G. (2012). *Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje de la Pre – Matemática en Niñas y Niños de cuatro a seis años, del centro de Desarrollo Infantil “Mario Benedetti”, Cotacollao – Quito, Periodo 2010 - 2011*. (Tesis de Maestría). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Rondón, V. (2016). *Estrategias de Aprendizaje y Desarrollo de la Lecto-escritura en los estudiantes de cuarto ciclo del nivel primario de educación básica*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Tarapoto, Perú.
- Sulca, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa Inicial 651*. (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima.
- Ticlia, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco, 2017*. (Tesis de Doctorado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.
- Trianes, M. y García, A. (2002). Educación socio-afectiva y prevención de conflictos interpersonales en los centros escolares. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (44), 175-189. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27404409.pdf>
- Vinoya, J. (28 de octubre de 2018). Niños de Primaria superan sus dificultades en el aprendizaje con Programa Especial. *Semanario El Fulgor*. Recuperado de <https://elfulgor.com/noticia/541/ninos-de-primaria-superan-sus-dificultades-en-el-aprendizaje-con-programa-especial>
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo
- Ybañez, F. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública- Trujillo - 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Zuloeta, K. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I. E. Manuel*

*Antonio Rivas, Chiclayo.* (Tesis de maestría). Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.

Zuloeta, K. (2018). Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E. Manuel Antonio Rivas, Chiclayo. (Tesis de Maestría), Universidad Señor de Sipán, Perú, Chiclayo.

## Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>9</b> %	<b>9</b> %	<b>1</b> %	<b>1</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe:8080</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>5</b>	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>6</b>	<b>biblioteca.usac.edu.gt</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>repositorio.uss.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1</b> %

---

10

1library.co  
Fuente de Internet

<1 %

---

11

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote  
Trabajo del estudiante

<1 %

---

---

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Asesor.