

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“El Juego como Estrategia para Fortalecer el Aprendizaje en el
Nivel Inicial”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autoras:

Marllori, Mori Romero (0009-0000-9391-1708)

Orfita, Sinti Vela (0009-0005-8129-6097)

Asesor:

Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

PROMOCIÓN, 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del Jurado



Luis Ramírez Gonzales (0009-0003-4824-4848)

PRESIDENTE



Julia Noemi Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)

SECRETARIO



Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

VOCAL

Dedicatoria

A mi familia por su comprensión en este proceso de formación y perseverancia en el apoyo demostrado durante este proceso.

Marllori

A mis padres y familiares por el esfuerzo durante los años de formación reconocimiento infinito.

Orfita

Agradecimiento

Agradecemos a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Tarapoto, por habernos albergado durante todos estos años y posibilitado nuestra formación integral como profesionales en este ilustre centro educativo, donde se forman profesionales de excelencia.

A Dios, por habernos guiado siguiendo el sendero de la virtud, adquirimos sabiduría y habilidades para alcanzar el éxito y contribuir al bienestar de la sociedad, beneficiando así a nuestras familias con el fruto de nuestros conocimientos.

Agradecemos a nuestros padres por su apoyo inquebrantable y por enseñarnos el valor de perseverar por lo que creemos y deseamos alcanzar.

Orfita y Marllori

Declaratoria de autenticidad

Nosotras, **Marllori Mori Romero**, identificada con DNI N° **43473648** y **Orfita, Sinti Vela** con DNI N° **76569231** estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de Monografía: **El Juego como Estrategia para fortalecer el aprendizaje en el nivel inicial**.

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente monografía es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados, corresponde a nuestra dedicación y esfuerzo de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, mayo del 2024.

Marllori Mori Romero
DNI N° 43473648

Orfita, Sinti Vela
DNI N° 76569231

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presentamos ante ustedes la monografía titulada “**El juego como estrategia para fortalecer el aprendizaje en el nivel inicial**”, estrategia para el desarrollo integral del niño desde la etapa pre- escolar. Se valoró como fundamental en este aspecto la monografía reconocer que el uso de juegos como método educativo busca promover objetivos educativos que, de diversas maneras, cultivarán y fortalecerán en los niños de educación infantil aprendizajes derivados de experiencias motivadoras y métodos de enseñanza estimulantes en el salón. Esto implica las tácticas utilizadas para enseñar de los maestros estén dirigidas a lograr estos objetivos. Además, se examinarán los impactos que tiene en la persona, abarcando no solo el ámbito académico sino también su vida en general y su bienestar mental. En este estudio se exploran las conexiones entre el juego, el proceso de aprendizaje, las emociones y cómo estas influyen en el rendimiento en el aula. **El objetivo principal del juego** es identificar los beneficios derivados de la implementación de recursos motivacionales en las funciones cognitivas y habilidades de los niños, con la finalidad de facilitar su participación activa en las actividades diarias y promover su inclusión en la secuencia de estudio y, por consiguiente, en el aprendizaje.

Tuvo lugar un análisis de la literatura académica en el que se revisaron, al desarrollar el juego, el cerebro humano ha evidenciado una mayor activación cuando se expone a estímulos auditivos, el cerebro de los niños se estimula desarrollando habilidades y destrezas al jugar, ambos hemisferios cerebrales se activan: uno se encarga de las tareas asociadas al desplazamiento al tocar el objeto, mientras que el otro se encarga de aspectos vinculados a la creatividad, las emociones y los sentimientos que se evocan. El juego impacta en las destrezas y capacidades cognitivas, promoviendo la retención de información a través de modelos sonoros y directrices. Asimismo, el juego y el lenguaje contribuyen a mejorar la atención y concentración de manera conjunta. Dado que se trata de un método de enseñanza centrado en el alumno, el docente prepara y planifica las actividades con anticipación, establece un ambiente propicio y enriquecedor para su desarrollo, y está atento para identificar tanto las dificultades como los avances. Posteriormente, evalúa y realiza los ajustes necesarios según sea conveniente. Con la expectativa de satisfacer los criterios legales que ameriten su aprobación pongo a su consideración y aprobación

Las autoras

Índice

Página del Jurado	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Declaratoria de autenticidad	6
Presentación	7
Índice	8
Introducción	12
Capítulo I:	14
El Juego como Estrategia	14
1.1. Definición de Juego como Actividad de Aprendizaje.	14
1.2. Historia del Juego,	15
1.3. El Juego en el Niño	17
1.4. El Desarrollo del Juego	18
1.4.1. El Desarrollo del Juego en Aula	18
1.5. Teorías que Sustentan el Juego	18
1.6. Tipos de Juegos como Estrategia en Aula	20
1.6.1. <i>Juego de Mesa</i>	20
1.6.2. <i>Juego con Rompecabezas</i>	21
1.6.3. <i>Lenguaje Paraverbal</i>	21
1.6.4. <i>Los Juegos de los Niños se Desarrollan de Diversas Maneras</i>	22
1.7. Reflexiones en Aula luego de Aprender Mediante el Juego	23
1.7.1. Utilidad del Juego	23
Capítulo II:	26
El aprendizaje	26
2.1. El Aprendizaje	26
2.2. Conceptualización de Aprendizaje	26
2.3. El Método	27

2.4. Definición de Autores sobre Aprendizajes.....	27
2.5. Como Aprenden los Niños	28
2.6. Las Teorías del Aprendizaje.....	30
2.7. El Niño Aprende más por Descubrimiento.....	33
2.8. El aprendizaje Significativo	34
Capitulo III	38
El Juego Importancia para el Aprendizaje	38
3.1. El juego concentra la atención para el aprendizaje del niño	38
3.2. Importancia del Juego para Concentración de Aprendizaje en Niños de Educación Inicial	39
3.3. El juego y el Docente del Nivel Inicial.....	40
Conclusiones	43
Referencias bibliográficas	44
ANEXOS	46

Resumen

El juego es una vía para cultivar una diversidad de habilidades y destrezas sin límite en los primeros años de vida. Se refiere a la etapa comúnmente denominada como "inicio" o "comienzo". Durante el período preescolar, las habilidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas de los niños experimentan un rápido crecimiento. El juego en esta etapa les ofrece la posibilidad de investigar y comprender el entorno que les rodea, al mismo tiempo que fomenta el uso y fomenta el desarrollo de su imaginación y creatividad. *Como objetivo principal, se investigó “El juego como estrategia para el aprendizaje de niños y niñas del nivel inicial”* “compilación bibliográfica para fortalecer el conocimiento del aprendizaje sus implicancias de los juegos como estrategias para el aprendizaje “Conocer la importancia del juego, como método educativo, que simplifica los procesos de aprendizaje en los niños en la etapa de educación infantil. La metodología empleada se basó en un trabajo de compilación descriptiva bibliográfica mediante evidencias de necesidades por conocer **Juegos** variados por los docentes, pocos juegos en la cultura y la realidad de trabajo organizado por eso que buscamos diseñar algunos juegos considerados para el trabajo mediante sesiones en aula. Con la finalidad de lograr los objetivos pretendidos para el aprendizaje mejorado y lograr competencias necesarias en el nivel inicial. La experiencia surgida en aula vuelve a ellas en mejores condiciones de conocer las características del juego como una habilidad educativa en la enseñanza para infantes en edad infantil. El juego se define como una actividad del niño como el trabajo del adulto por ello se considera como una estrategia de aprendizaje el esfuerzo por llevar alegría y motivación para el aprendizaje en la didáctica como practica de enseñanza – aprendizaje.

Palabra Clave : juego , estrategia y logro de aprendizaje.

Abstrac

Through play, countless skills and abilities are developed in the first years of life. This is the time usually known as the “initial period.” The child's linguistic, socio-emotional and cognitive skills experience rapid development. Play in the preschool period allows children to explore and make sense of the world around them, as well as use and develop their imagination and creativity.

As a main objective, “The game strategy for learning of boys and girls at the initial level” was investigated, a bibliographic compilation to strengthen the knowledge of learning, its implications of games as strategies for learning “Know the record of the game as a didactic strategy that facilitates the learning processes in children in early childhood education. The methodology used was based on a descriptive bibliographic compilation work through evidence of needs to be known. Games varied by teachers, few games in the culture and reality of organized work, which is why we sought to design some games considered for work through classroom sessions. In order to achieve the intended objectives for improved learning and achieve necessary competencies at the initial level. The experience that arose in the classroom returns them in better conditions to know the characteristics of the game as a didactic strategy in early childhood education. Play is the child's activity as well as the adult's work, which is why it is considered a learning strategy, the effort to bring joy and motivation for learning in didactics as a teaching-learning practice.

Keyword: game, strategy and learning achievement

Introducción

El presente estudio monográfico cuenta como antecedente las prácticas observadas de ciclo IX y X, como trabajan los niños y docentes en el nivel inicial responde además a una normatividad del **reglamento del bachillerato que señala para efectos de conseguir el grado de Bachiller en Educación inicial debe presentar el egresado una monografía como aporte a la educación así considerada pensamos como objetivo principal** en la relevante y lo fundamental que es comprender el juego para el aprendizaje como una táctica metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje facilitando el trabajo de los infantes con el fin de alcanzar una comprensión profunda en los niños en el nivel inicial.

Esto es nuestra elección, dado que el juego es una herramienta para cultivar una amplia gama de habilidades y competencias en los primeros años de vida. Durante lo que comúnmente se denomina "período inicial", los niños experimentan un rápido desarrollo en competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas. Durante la etapa preescolar, el juego les brinda a los niños la oportunidad de explorar y comprender el medio que los rodea, junto con potenciar y expandir sus facultades imaginativas y creativas.

Como objetivo principal, se investigó **“El juego como estrategia para el aprendizaje de niños y niñas del nivel inicial”** es una compilación para fortalecer el conocimiento y aprendizaje sus implicancias usando juegos como estrategias de aprendizaje “Conocer el registro del juego como método educativo que promueve el proceso de obtener información y entendimiento en los niños de la educación infantil.

La metodología empleada se fundamentó en una labor copilador descriptivo mediante lo que reveló necesidades de los docentes, pocos juegos en la cultura escolar de los infantes y las circunstancias para optimizar el proceso de aprendizaje, por eso se buscó dar a conocer algunos juegos considerados a emplear en aula.

¿Cuáles son las características que distinguen el uso del juego como una táctica educativa en la enseñanza de niños en edad temprana? Se evaluó una justificación de aporte a profundizar el estudio de la estrategia juego es crucial en este estudio reconocer que el juego como táctica educativa busca objetivos pedagógicos, los cuales de alguna manera promoverán y fortalecerán en infantes de educación infantil aprendizajes derivados de experiencias lúdicas. En este contexto, se espera que las estrategias de enseñanza de los docentes estén dirigidas a alcanzar estos objetivos.

Como bien lo dice “Sarlé 2006, *la intersección entre el juego y la enseñanza en el entorno escolar genera un contexto donde se reconfiguran los atributos inherentes a cada uno de estos procesos por separado. Se destaca la importancia del juego como manifestación del contexto cultural del niño y su construcción de significado, así como el papel crucial del proceso educativo en la expansión centrarse en la vivencia del niño y en promover su crecimiento y adquisición de conocimiento.* (p.197).

Ya que el juego es un enfoque de enseñanza complejo y centrado en el niño, donde el docente planifica y organiza actividades de antemano, crea un entorno enriquecedor y favorable para su desarrollo, identifica dificultades y avances, y realiza ajustes necesarios. Se emplea el juego metodológicamente como una herramienta para generar conocimiento, no solo como un elemento motivador, ya que se entiende que el juego en sí mismo conlleva aprendizaje.

El trabajo monográfico se divide en **tres capítulos**, abordamos primero el juego, luego el aprendizaje que con la ayuda como estrategia juntos aportan a desarrollar una educación que mejora, direcciona, la vida de los niños, luego terminamos el trabajo seguido **por las conclusiones de los capítulos abordados con ayuda de textos seleccionados**. Por último, se incluyen la bibliografía y los anexos.

Los conocimientos se asimilan y aplican para que adquieran relevancia, ya que el juego posibilita la experimentación, el ensayo, la exploración, el ser actor principal, la creación y la reinvención. De esta manera, se fomenta, se enriquece, se expresan y se transforman los estados de ánimo y las propias ideas, lo que contribuye al crecimiento de la inteligencia emocional. El rol del docente evoluciona de ocupar un lugar central en el proceso de adquisición de conocimiento a facilitar la construcción del conocimiento a través de las experiencias del entorno. En resumen, se establece la clase lúdica como un ambiente dedicado al aprendizaje. Las actividades lúdicas son actividades que promueven el crecimiento de destrezas y capacidades necesarias para que el estudiante adquiera conocimiento. El salón de clases es un entorno donde se ofrece una variedad de actividades lúdicas que difieren cualitativamente, incluyendo actividades didácticas, dinámicas de animación y métodos pedagógicos activos.

Capítulo I:

El Juego como Estrategia

1.1. Definición de Juego como Actividad de Aprendizaje.

El juego se presenta como una experiencia social que permite al niño construir su propio proceso de aprendizaje mediante la interacción y colaboración con sus compañeros de manera natural y sin esfuerzo. En el contexto del aula, el juego actúa como una herramienta que fomenta la investigación, la exploración y la manipulación, promoviendo así la creatividad y el progreso holístico del infante.

El juego tiene una función esencial en el desarrollo y educación infantil, ya que les brinda la oportunidad de estimular su imaginación, descubrir su entorno, expresar su propia perspectiva del mundo a través de la creatividad en su habla y movimiento, y desarrollar habilidades sociales, emocionales y físicas mediante la interacción con sus compañeros y adultos.

La implementación del juego como táctica educativa facilita que los niños desarrollen sus propias habilidades mediante la experimentación, exploración, indagación e investigación, aspectos fundamentales para asegurar que el aprendizaje de los alumnos tenga un verdadero valor.

De esta forma, se presentan diversas oportunidades para diseñar y elaborar juegos educativos. Al igual que cualquier estrategia pedagógica, la creación y desarrollo de juegos educativos requiere considerar aspectos fundamentales. Por ejemplo, es crucial que el diseño del juego se base en los objetivos específicos (conocimientos, destrezas y aptitudes) que se desean alcanzar. Además, el problema, desafío o conflicto planteado en el juego debe estar diseñado considerando la experiencia previa y las competencias personales y sociales del conjunto con el que se trabajará. Sirve “para resolver algún problema de formación en el niño, así ningún juego didáctico usado como estrategia en el aprendizaje deja de tener una finalidad reflexiva y procedimental”

Según “Bañeres et al. 2008, Mediante el juego, es posible integrar estímulos favorables en el proceso educativo, generando interés entre los estudiantes por los asuntos que serán abordados durante el programa de estudios. Esto permitirá mejorar el trabajo educativo desde dos perspectivas distintas:

- Estimular a los estudiantes, generando curiosidad y atrayendo su interés hacia los temas que se explorarán durante la enseñanza.
- Mejorar y acelerar los métodos de enseñanza y aprendizaje de los temas académicas, fortaleciendo la educación personalizada y de calidad.” (p.50).

Como educadores de la primera infancia, es esencial entender que " el proceso de adquirir niño ocurre mediante la práctica lúdica y al jugar, el niño crea. Su imaginación y fantasía en los niños convierten un objeto en otro dentro de su mundo de juego; les dan a las cosas una existencia y realidad diferentes a las que un adulto puede imaginar.” (Pellicciotta et al. 1971, p.77)

1.2. Historia del Juego,

El juego no discrimina por raza, edad o estatus social; se manifiesta en todas las personas sin excepción (Palacios: 1998).

En todo el mundo, los niños comienzan a jugar tan pronto como tienen la oportunidad, y lo hacen de manera completamente instintiva. Si rastreamos sus orígenes, podemos reconocer el aporte del juego a la humanidad. El juego es una característica fundamental de la humanidad, presente en todas las culturas y sociedades.

La evidencia de que el juego no es un fenómeno moderno se encuentra En las obras literarias y artísticas antiguas se relatan las actividades de los niños. Por ejemplo, en el Foro Romano, por ejemplo, se ha encontrado una rayuela grabada en el suelo, lo que demuestra que los juegos infantiles existían en tiempos antiguos.

Filósofos antiguos como Platón y Aristóteles atribuían un gran énfasis en aprendizaje a través del juego, y alentaban a los padres a proporcionar regalan a sus hijos juguetes que contribuyeran a "formar sus mentes" para las futuras actividades adultas.

Según Sanuy (1998), la palabra "juego" tiene su origen en el término inglés "game", derivado de la raíz indo-europea "ghem", que significa "saltar de alegría". El juego ofrece la posibilidad de divertirse y disfrutar mientras se adquieren habilidades. Desde tiempos remotos hasta la actualidad, el juego en sus diversas formas ha sido una parte esencial del crecimiento humano.

Durante la Edad Media, el juego carecía de una regulación significativa y tenía una estructura simple, con pocos objetos involucrados. La mayoría de los juegos surge llevaban a cabo al aire libre, siendo rudimentarios, de ritmo lento y con escaso énfasis en el resultado final.

Durante el Renacimiento, se observa un cambio en la forma de pensar. Los juegos populares y tradicionales ganan relevancia, y sirven para justificar y reforzar la posición social de quienes los practican o los observan.

En épocas más contemporáneas, el juego ha sido objeto de estudio e interpretación según los nuevos enfoques teóricos surgidos en psicología, como los de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966). Piaget ha resaltado, en sus textos teóricos y en sus análisis clínicos, destaca la importancia del juego en los procesos de crecimiento. Sternberg (1989) también contribuye a la teoría de Piaget.

Varios autores, en consonancia con la teoría de Piaget, han subrayado la significancia de la actividad que la persona lleva a cabo en su intento por comprender tanto la realidad física como la social, en el proceso de desarrollo humano.

Entonces, el juego satisface la necesidad humana de entretenimiento, descanso y distracción. Además, mientras jugamos, fortalecemos los lazos de relación amistosa, camaradería y colaboración en grupo. En otras palabras, el juego cooperativo promueve la armonía entre dos importantes aspectos: La paz y la coexistencia. En él se entrelazan la felicidad, el disfrute y el interés por lo lúdico con la promoción de compartir ideas, colaborar y fomentar una conciencia solidaria basada en renunciar a la posesión exclusiva para favorecer la colaboración con los demás” (Omeñaca :2002)

Al jugar, desarrollamos habilidades para abordar situaciones tensas, cumplir con reglas establecidas y aplicar nuestras capacidades mentales y físicas. Por consiguiente, el juego promueve y fomenta rasgos éticos en los niños y niñas, tales como autocontrol, la honestidad, la seguridad, la concentración, la capacidad de reflexión, la búsqueda de soluciones para alcanzar el éxito, el respeto a las normas, la creatividad, la curiosidad, la imaginación y la iniciativa.” (Minerva: (2002)

1.3. El Juego en el Niño

A lo largo de la niñez, el juego contribuye al progreso de una variedad de destrezas físicas (como rapidez y reflejos), biológicas (como coordinación y desarrollo sensorial), emocionales (Incluyendo habilidades emocionales, cognitivas, lingüísticas y sociales (tales como la resolución de problemas y la autoconfianza), cognitivas (como la creatividad, agilidad mental, memoria, atención y pensamiento original), lingüísticas (como la expansión del vocabulario y el razonamiento lógico), y sociales (como el respeto hacia los demás y la colaboración en equipo). La integración del juego como una herramienta educativa directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de varias materias en el aula, proporciona una manera divertida, motivadora e interesante de aprender.

Karl Groos (1902), Sugiere que jugar en la infancia es un tipo de entrenamiento anticipado de las habilidades y habilidades que el niño o niña necesitará en su vida posterior.

Piaget (1956) Asocia las distintas clases de juegos con las fases del crecimiento desarrollo cognitivo de los niños:

De 0 a 2 años: Durante la etapa sensoriomotriz, los infantes adquieren conocimiento de su entorno a través de actividades y juegos que implican explorar y manipular.

De 2 a 7 años: Durante la etapa preoperatoria, los niños desarrollan la inteligencia simbólica a través de juegos que involucran fantasía, imaginación y/o creatividad.

Vigotsky (1966) Examinó el juego desde la infancia una perspectiva social, argumentando que surge como una respuesta a la necesidad humana de conexión interpersonal. A través del juego, el niño comprende y moldea su entorno social y cultural., explorando, interpretando y representando el mundo que le rodea.

Finalmente, Huizinga (1978), Proporciona una descripción de jugar como una práctica que se lleva a cabo de manera libre, sin interés material, dentro de restricciones de espacio y tiempo definidos, regida por reglas específicas y un orden establecido. Conjuntamente, se destaca su carácter incierto, ya que el resultado no puede preverse, y su capacidad para generar una alta motivación intrínseca y tensión en el jugador. Se resalta de este modo su importancia y repercusión en los ámbitos de desarrollo social y cultural.

1.4. El Desarrollo del Juego

Como táctica educativa, posibilita que los estudiantes desarrollen sus propios entendimientos mediante la experimentación, exploración, investigación e indagación, aspectos esenciales para alcanzar un aprendizaje auténticamente significativo. De este modo, surge un amplio abanico de oportunidades para la generación y evolución de juegos educativos. Como cualquier método de enseñanza, el proceso de concepción y mejora de juegos educativos implica considerar ciertos aspectos clave. Por ejemplo, es fundamental que el diseño del juego parta de los objetivos específicos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar. Asimismo, el enfoque del dilema, desafío o conflicto que los jugadores deberán superar debe ser diseñado considerando la experiencia previa y las destrezas personales y sociales del grupo con el que se interactuará.

1.4.1. El Desarrollo del Juego en Aula

Sin duda, la inclusión del juego como estrategia educativa puede adoptar diversos enfoques. Si lo utilizamos como una actividad motivadora previa al desarrollo de talleres o clases, puede servir para evaluar la comprensión previa de los alumnos sobre el tema en discusión es crucial. Si se integra durante el desarrollo de un taller o clase, podría fortalecer el aprendizaje significativo. Además, si se utiliza al final de las actividades o como conclusión, podría servir para evaluar el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes.

Además de estimular la motivación en los participantes, el juego incita el interés por buscar información sobre el proceso de juego, y fomenta el desarrollo de habilidades como el foco de interés, el recuerdo y el acatamiento de las reglas y los compañeros de juego. Finalmente, integrar la enseñanza con la diversión del juego convierte la experiencia de aprendizaje en algo entretenida, motivadora e interesante.

1.5. Teorías que Sustentan el Juego

Para sustentar la importancia del juego tomamos aportes, ideas y conceptos presentados por diversos autores que fundamentan de alguna manera y enriquecen el saber cómo una compilación de aportes sobre el juego ya que son fundamentales para la realización de la misma.

Señalando a Bruner (1977), Según esta perspectiva, mediante el juego, los niños pueden ensayar conductas y emociones asociados a su cultura. El entorno brinda oportunidades para que los niños desarrollen sus habilidades individuales mediante el juego, utilizando la imaginación para convertir cualquier actividad en un juego.

Zapata (1990) Se argumenta que el juego es esencial dentro del ámbito educativo y que los infantes asimilan mejor cuando están jugando, por lo tanto, esta práctica debe ser el enfoque principal del plan de estudios. La enseñanza a través del movimiento utiliza el juego porque brinda importantes beneficios a los niños, como el crecimiento de las habilidades mentales, la percepción, la mejora de la memoria y el fomento del lenguaje.

Flinchun (1988) Se hace referencia a una investigación que indica que alrededor del 80% del aprendizaje individual ocurre desde el nacimiento hasta aproximadamente los 8 años. Dado que durante este periodo los niños dedican la mayor parte de su tiempo a jugar, se destaca la importancia de considerar el papel que el juego desempeña en el crecimiento cognitivo. Bruner respalda esta idea y sugiere que el juego también promueve la retención de información. (Bequer, 1993).

Por su lado Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) Enfatiza la relevancia de analizar la función del juego en los procesos de crecimiento y establece una relación entre la evolución de los estadios cognitivos y la participación en actividades lúdicas.

Para Vygotsky, Durante el juego, el niño adquiere un conocimiento referencial, lo que implica experimentar directamente con los objetos y construir su comprensión de la realidad en tiempo real. Esta capacidad le permite al niño crear y comprender símbolos basados en sus experiencias cotidianas y su entorno.

Se tiene un aprendizaje por descubrimiento, cuando el niño internaliza su conocimiento a través de experiencias directas, manipulando y experimentando en su rutina diaria. En lo concerniente a los aspectos teóricos y metodológicos vinculados al juego, se emplean estrategias que integran los aspectos cognitivos, afectivos y emocionales del estudiante. Estas estrategias son guiadas y supervisadas por el docente con el fin de fomentar la sociabilidad, la creatividad y promover su desarrollo en áreas científicas, tecnológicas y sociales. No obstante, es frecuente notar en numerosas aulas una evidente falta de entusiasmo por parte de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje.

El juego representa un comportamiento que abarca aspectos tanto biológicos como culturales. Es una experiencia placentera, intencional y se caracteriza por su singularidad en términos de duración y cualidad ficticia. Su realización se basa en la irrealidad. Mediante el juego, las personas se involucran en la cultura y, como forma de comunicación, se expande su habilidad para imaginar y representar simbólicamente la realidad.” (Moreno, 2002, p.25).

Además, se considera que el juego es una faceta intrínseca de la existencia humana, ya que constituye la manifestación más evidente del comportamiento humano. A través del juego, los individuos pueden expresar sus emociones, sentidos y pensamientos, los cuales se reflejan en sus acciones lúdicas. Otro escritor desde una perspectiva psicológica es Sigmund Freud, quien describe el juego como una forma de corregir una situación no satisfactoria. Esta teoría se centra en el pasado, en algo que el infante lleva en su mente, y no en lo que obtendrá más adelante. El juego no se considera simplemente como un pasatiempo o una fuente de placer, sino como una expresión de vital importancia. Sin embargo, esta enmienda también está, en cierto sentido, vinculada al futuro a través de la realización imaginaria de deseos” (Calero, 2003, p.30). Esto sugiere que los niños desde una edad temprana buscan expresarse libremente a través del juego, considerándolo algo esencial.

1.6. Tipos de Juegos como Estrategia en Aula

“Las estrategias son los recursos de aprendizaje que facilitan el trabajo de los docentes para desarrollar su concentración mediante las diversas estrategias que puedan trabajar teniendo en cuenta el contexto y la realidad de cada uno de ellos”. (Rimari, 2000 citado por Sánchez, 2019, p. 54)

1.6.1. Juego de Mesa

“Los juegos de tablero son pasatiempos que necesitan de concentración, en su mayoría se juegan de dos y en otros casos de cuatro” (Lorenci, 2013, p. 5). Es así, que los juegos de mesa pueden ser utilizadas como estrategias didácticas para desarrollar habilidades mentales que pueden ser usadas para enseñar y reforzar conocimientos.

“Los juegos de mesa son mayormente conocidos en su mayoría como juegos tranquilos porque el niño necesita de concentración, silencio, atención y estar motivado para lograr la meta y que esta experiencia sea divertida y motivadora”. (Pérez, 2011, p. 354-359)

Rodríguez (2014), “El uso de juegos de mesa en el aula brinda a los niños la oportunidad de integrar pequeños grupos de juego, de esta manera los niños desarrollan la integración, la socialización, el lenguaje oral, si hablamos de la parte cognitiva el niño será más observador, empezará a potenciar habilidades cognitivas y a fijar la observación durante el juego”.

1.6.2. *Juego con Rompecabezas*

Los rompecabezas son juegos de atención, concentración, fijación de la mente, donde se requiere que el niño se encuentre concentrado y atento para armar la imagen por medio de las fichas, esta acción le permitirá al niño desarrollar sus procesos mentales y cognitivos que requiere el cerebro así mismo el niño ira desarrollando su memoria a largo plazo de acuerdo a la práctica del armado de las piezas.

Para Chacón (2014), “los rompecabezas son juegos que en su mayoría se trabajan de manera individual y en otros casos de manera grupal, consiste en la presentación de una imagen que está formada por diferentes piezas, estas se trabajan de acuerdo a la edad de los pequeños, cada niño debe de observar y armar su rompecabezas a partir de la observación, lo que el niño desarrollara en este juego es la coordinación óculo-manual”.

El juego de rompecabezas es importante porque:

- Ayuda a ejercitar la coordinación fina de los niños utilizando los dedos y la visión.
- Desarrolla la atención y concentración en los niños al observar las fichas para su armado.
- Favorece El fomento del desarrollo motor fina, a partir de las destrezas óculo manual.
- Direcciona a los niños a buscar sus propias estrategias para el armado del rompecabezas.

1.6.3. *Lenguaje Paraverbal*

Para Lizana y Agkuash (2019), “La comunicación paraverbal llamada también paralingüística, integra todos los aspectos que están relacionados con el lenguaje en ellas se encuentran directamente la voz, la pronunciación, la vocalización, la fluidez, estos juegos

verbales ayudan al fortalecimiento de la memoria, atención y concentración en los niños al repetir palabras o frases” (p. 25).

Desde esta perspectiva, podemos decir que los juegos que implican el uso del lenguaje verbal mejoran la expresión oral en cada uno de los niños y esto se va logrando de acuerdo a las estrategias que proponga el docente para mejorar cada uno de los aspectos que engloba la comunicación y del habla de los infantes. Las cualidades que se logran en el lenguaje paraverbal son:

- Facilita la fluidez, vocalización en la variedad de lenguajes.
- Mejora en los niños la dicción y pronunciación de las palabras
- Mejora la entonación y tono de voz autorregulando sus emociones
- Favorece el volumen de voz por la emotividad.

Por su parte, Rincón (2010 citado por Bohorquez y Sánchez, 2019), conceptualiza que “el lenguaje para verbal o juegos verbales son elementos que mejoran en los niños y le facilitan la comunicación verbal en la manera como se expresa, da a conocer un mensaje, transmitir una idea, comunicar una información de su interés, todo esto al niño lo lleva a ser más comunicativo”. (p.14)

1.6.4. Los Juegos de los Niños se Desarrollan de Diversas Maneras.

Después, se presentan las tres formas básicas, que sirven como base para observar numerosas variantes.

- Imitación sobre el fenómeno o actividad.
Juego de roles.
- Creación creativa.
Basado en el número de jugadores.
- Relacionado con el plan de estudios.

Reproducción del Fenómeno o Acción que le Atrae: En esta interacción, el niño asume el papel tanto del objeto que ha capturado su interés como de la persona que lo manipula. Por ejemplo, el niño o niña puede correr imitando a un automóvil, al mismo tiempo que se convierte en el piloto.

El Juego de Roles: Implica que el infante asuma la función de un adulto, representando al personaje y construyendo un razonamiento. En este tipo de juego, los niños adoptan roles inspirados en la observación de las acciones y movimientos de los personajes que les permitan llamar la atención, como papá y mamá.

Reproducción Creativa de los niños y niñas crean representaciones durante este proceso de recreación y la voluntad de expresión, los niños pueden representar su percepción del entorno utilizando formas tangibles, como el dibujo, la pintura, el modelado y la construcción, se concentran en aspectos específicos de su entorno, integrándolos al juego y fomentando la transición del algunos escritores llaman a estas actividades juegos creativos, que incluyen tanto juegos de roles creativos como juegos de construcción, relacionando el proceso plástico con el proceso creativo.

Según el Número de Participantes: Estas actividades pueden abarcar desde juegos de roles hasta juegos de movimiento, como correr o saltar, y su éxito depende de una organización adecuada, adaptada al número de participantes necesario. Esta clasificación es flexible y puede vincularse con otras categorías de clasificaciones.

Vinculadas en el Área de Currículo: Como educadores de la primera infancia, es crucial que el plan de estudios para el preescolar sea relevante y significativo para los estudiantes, lo cual se logra al integrar el juego como actividad central y al ofrecer enfoques metodológicos lúdicos que se ajusten a las necesidades y deseos particulares de esta etapa del desarrollo. De esta manera, la experiencia educativa del niño resultará placentera y gratificante, permitiendo que el juego sea un objetivo por sí solo, donde el niño pueda explorar acciones sin la exigencia de lograr un fin específico. Lianza (1997) Citado en Internet por DESEDUCADXS.

1.7. Reflexiones en Aula luego de Aprender Mediante el Juego

1.7.1. Utilidad del Juego

Mediante el juego, los niños aprenden a desarrollar relaciones sociales con sus pares y a abordar y resolver desafíos típicos de su edad. A pesar de las ventajas que el juego proporciona al crecimiento de los niños, los adultos a menudo lo descartan y no le otorgan la importancia que merece en las actividades de los niños, principalmente porque no genera beneficios económicos o tangibles de manera inmediata. Algunas personas consideran que el

juego es una pérdida de tiempo y no reconocen su importancia en el desarrollo infantil. Por lo tanto, pueden presionar a los niños para que realicen actividades que no son adecuadas para su etapa de desarrollo, subestimando así los beneficios que obtienen mediante sus vivencias lúdicas. Según Brower (1988), el juego no es un privilegio, sino una necesidad fundamental para todos los niños en proceso de crecimiento. Según Hetzer (1992) el juego puede considerarse como una sólida base para el desarrollo de una vida adulta saludable, exitosa y satisfactoria. Según Zapata (1990), aunque el juego no demande esfuerzo en sí mismo, algunas actividades lúdicas pueden requerir más energía de la habitual. El juego y las acciones asociadas a él forman la base de una educación integral, ya que su práctica implica interacción y una actitud social. Aparte de los beneficios emocionales e interpersonales mencionados, además, se resaltan los aspectos cognitivos y físicos, ya que el desarrollo de destrezas en estas áreas es esencial para participar plenamente en el juego. (Sutton-Smith, 1978).

El juego se manifiesta a través de una variedad de movimientos. Algunos parecen carecer de una finalidad clara, mientras que otros están estrechamente relacionados con un objeto específico, como el acto de succión en los niños. Algunos movimientos parecen ser respuesta a estímulos externos, mientras que otros son expresiones de estados emocionales como bienestar o desagrado. También existen movimientos que podrían denominarse "impulsivos", caracterizados por una carencia de sincronización y una ausencia de estímulos externos que los desencadenen.

A medida que el infante crece, sus los movimientos espontáneos se reducen y comienzan a surgir otros más coordinados. Aún no está completamente ajustado a los estímulos del entorno. Debido a su necesidad innata de movimiento, el niño se muestra inquieto, corriendo, saltando y brincando. Esta agitación es un signo de su naturaleza juvenil e inestable. A medida que el niño empieza a percibir su entorno a través de los sentidos, comienza a interactuar con los objetos, personas y animales que lo rodean, lo que da lugar a nuevos métodos de juego. Además, el juego se define por ser una experiencia agradable, dado que implica movimientos sin restricciones, sin una dirección fija ni obstáculos preestablecidos.

El juego como estrategia didáctica contribuirá a la realización de dos aspectos fundamentales en el ámbito educativo. Por un lado, se alinea con los principios establecidos en la Ley General de la Educación, especialmente en lo referente en la enseñanza de los niños pequeños. Por otra parte, se vincula con los cuatro pilares de la educación, enfocándose particularmente en los dos últimos, donde los infantes se convierten en sujetos sociales activos,

participando y colaborando en sus entornos con compañeros, maestros y familiares. Esto se logra mediante intercambios argumentativos basados en el diálogo, lo que fomenta el desarrollo de la autonomía, permitiéndoles comprenderse a sí mismos y entender al otro. Este enfoque apunta hacia el "aprender a ser", que es la meta esencial de la educación, procurando que las personas obtengan un pensamiento autónomo y crítico que les capacite para tomar decisiones por sí mismos en diversas situaciones de la vida.” (Delors, 1996, p.106).

Es crucial reconocer el papel del juego en la educación temprana como una valiosa herramienta para el avance y la adquisición de conocimientos de los niños. Su importancia psicopedagógica se manifiesta en el desarrollo integral del físico, la inteligencia, los sentimientos, la inventiva y las interacciones sociales. Fundamentalmente, el juego es esencial para el progreso de la personalidad infantil en todas sus dimensiones. Puede ser tanto un objetivo en sí mismo como un medio para aprender y adquirir habilidades, ya sea de manera natural y autónoma o de manera deliberada, siempre y cuando se mantenga el principio de la motivación.” (Moreno, 2002, p.82).

Capítulo II: El aprendizaje

2.1. El Aprendizaje

El aprendizaje consiste en el proceso de obtener habilidades, destrezas, conocimientos, comportamientos y principios, que se realiza mediante la experiencia, la enseñanza, el pensamiento y la observación. Se fundamenta en diversas teorías del aprendizaje, que consideran una variedad de factores, desde el contexto en el que se desenvuelve la persona hasta los valores y convicciones transmitidos en el seno familiar. Estos últimos instituyen los cimientos del aprendizaje de cada persona y refuerzan el conocimiento adquirido, que constituye la base para futuros aprendizajes.

2.2. Conceptualización de Aprendizaje

Aprender implica la construcción de representaciones mentales y significados. Se concibe el aprendizaje como una actividad constructiva del estudiante, donde no solo se trata de acumular conocimientos, sino de crear comprensiones y significados. En este proceso, el estudiante tiene la principal responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje.

La adquisición de conocimientos implica la modificación de la estructura de conocimientos que poseemos sobre un tema específico. Esta transformación debe incluir la adquisición de nuevos saberes, actitudes y habilidades relacionadas con el tema en cuestión. El aprendizaje se entiende como un proceso de comprensión y experiencia activa con el proceso de comprensión y asimilación de la realidad, en el cual la persona emplea su inteligencia, sensibilidad y todas sus habilidades.

El aprendizaje supone una modificación posible en el comportamiento como resultado de la experiencia. Cuando una persona aprende, lo hace desde una estructura integral que le proporciona sentido en su totalidad; es decir, el individuo en su conjunto aprende cuando se implica completamente. Este cambio puede reflejarse en ocasiones mediante acciones tangibles, mientras que otras veces puede no ser evidente hasta más adelante.

“Los recursos didácticos se definen como el soporte que ayuda a favorecer y afianzar los saberes de los niños, a partir de su trabajo con los materiales los niños pueden anticipar acciones, inducir ideas, elaborar estrategias, buscar soluciones, desarrollar actitudes, mejorar

el trabajo en equipo, desarrollar la socialización y sobre todo genera la indagación en cada uno de los niños". (Condori, 2019)

Los recursos didácticos son herramientas educativas utilizadas por los profesores para apoyar el proceso de educación y aprendizaje, su uso adecuado junto con las estrategias contribuye a facilitar el aprendizaje de los alumnos y promover su colaboración activa en el proceso educativo. Por ello, los recursos didácticos cumplen una función educativa estos materiales pueden incluir libros de texto, guías de estudio, presentaciones multimedia, software educativo, materiales manipulativos, pizarras interactivas, etc, su elección depende de los objetivos pedagógicos, las particularidades de los alumnos y el entorno educativo.

2.3. El Método

Según Descartes: "El método se define como la habilidad para organizar un conjunto de pensamientos variados, ya sea para encontrar una verdad desconocida o para demostrar a otros una verdad que ya se conoce. Se considera que se sigue un método cuando se adopta un determinado enfoque para alcanzar un objetivo específico, ya sea un entendimiento, un propósito humano o una meta vital. Un método efectivo no solo proporciona un camino claro hacia el objetivo deseado, sino que también puede abrir nuevas posibilidades, permitiendo alcanzar el objetivo de manera más completa que mediante el azar o la suerte, e incluso descubrir otros objetivos que no se habían considerado previamente.

2.4. Definición de Autores sobre Aprendizajes

La teoría piagetiana este enfoque se fundamenta en la premisa de que el estudiante edifica su propio conocimiento, ya sea sobre el entorno físico o su entorno social, dentro lugar de simplemente recibirlo de una fuente externa. Este proceso de creación de entendimiento lleva a cabo a través del desarrollo cognitivo del individuo.

Vygotsky indica que las interacciones sociales son de suma importancia en el proceso de adquisición de conocimiento, dado que los alumnos adquieren conocimientos a través de experiencias que son tanto sociales como culturales. Además, las perspectivas constructivistas se nutren de los patrones mentales, como el enfoque de comprensión y aprendizaje con significado propuesto por Ausubel.

María Montessori Afirma que "el juego es la ocupación principal de los infantes", resaltando su importancia en la pedagogía. Es un vehículo mediante el cual los niños exploran,

aprenden y entienden su entorno. Más allá de su aspecto recreativo, el juego asimismo comunica valores, normas de comportamiento y conocimientos esenciales. Igualmente, el juego promueve la capacidad de resolver problemas y contribuye al desarrollo de la personalidad. La pedagogía Montessori emplea el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje, ya que, a través de él, los niños exploran, descubren y aprenden de manera autónoma y activa. El enfoque Montessori se basa en la observación del niño para crear un entorno que fomente la independencia y el descubrimiento. En este entorno, el juego se transforma en un método de aprendizaje innato, brindando al niño la libertad de investigar y progresar a su propio ritmo.

Díaz Barriga Hernández "El constructivismo en el ámbito educativo busca fomentar el desarrollo personal del estudiante dentro de su contexto cultural"

El Aprendizaje según (Gagñe) "El aprendizaje se concibe como un proceso compuesto por diferentes etapas, cada una con un inicio y un final definidos. Cada episodio de aprendizaje tiene una duración específica, aunque en algunos casos puede ser breve, incluso de unos pocos segundos. Durante el proceso de aprendizaje intervienen varios procesos distintos, los cuales pueden ser analizados en fases, cada una encargada de realizar una forma diferente de procesamiento de la información. Estas fases constituyen lo que se entiende como procesos de aprendizaje en este contexto."

"El desafío del aprendizaje conceptual radica en la necesidad de que los estudiantes adquieran una comprensión profunda de los principios, ya que la maestría la comprensión de los conceptos se evidencia en la habilidad de los alumnos para aplicar el conocimiento más allá de situaciones particulares. y aplicar el conocimiento a una variedad de situaciones, incluso cuando se presentan en diferentes contextos o formulaciones.

2.5. Como Aprenden los Niños

Los infantes asimilan a elaborar vínculos con personas de su entorno, compartiendo y resolviendo problemas que ayuda a contribuir su capacidad de seguridad de sí mismo. El juego también desarrolla habilidades de liderazgo y les ayuda a interactuar con su entorno.

La educación es el arte de enseñar y la teoría educativa da los soportes y lineamientos de la ciencia de la educación, así los aprendizajes necesitan de sólidos principios y teorías así el niño aprende en su ambiente con el uso de las estrategias y técnicas.

Según la pedagoga Cristina Palacios Hernando (2015), existe una percepción entre algunos los padres suelen preocuparse de que el tiempo que los niños dedican al juego es considerado como tiempo desperdiciado y sin importancia. Sin embargo, Ella aconseja y aclara a los padres que el juego es un aspecto crucial en la vida de los niños. Esta creencia se manifiesta en la tendencia de los padres a priorizar la enseñanza de una diversidad de destrezas en lugar de meramente participar en juegos con sus hijos, especialmente en una sociedad que pone un gran énfasis en las calificaciones escolares.

Los niños están sujetos a la aplicación de estrategias que comienzan con la descripción de los propósitos estratégicos a lograr. Después de que los infantes han comprendido y aplicado estos objetivos, se lleva a cabo una consideración sobre el objetivo de la tarea lúdica, considerando la implicación y la consecución de las metas específicos por parte de todos los niños.

La estrategia de aprendizaje implica la repetición o aplicación de un plan previamente Se establece al inicio o al concluir la clase. Esto se realiza al evaluar la lección al final del encuentro esencial. Las etapas de introducción, aplicación, revisión, reflexión y evaluación de la aplicación del juego como método para el desarrollo completo del niño constituyen los fundamentos de su propio crecimiento cognitivo y emocional en una sociedad afectada por valores adversos arraigados y en decadencia.

Piaget. "Los estudiantes poseen una intrínseca motivación por aprender, impulsados por una necesidad inherente de dar significado a lo que perciben y experimentan; para ellos, la verdadera recompensa radica en el proceso de aprendizaje en sí mismo. El rol del educador es facilitar que los estudiantes interactúen activamente con objetos".

Bruner. "Los educadores deben fomentar el aprendizaje de los estudiantes planteando preguntas y reforzando sus respuestas correctas.

Cuando se ayuda a los alumnos a comprender de manera global, es más probable que integren y recuerden la información, lo que los prepara para un aprendizaje más profundo.".

Cuando los estudiantes reciben numerosas oportunidades para resolver problemas por sí mismos, desarrollan habilidades de resolución de problemas y ganan confianza en su capacidad de aprender. Esto les permite convertirse en solucionadores de problemas en el futuro, contribuyendo así a su aprendizaje a lo largo del camino.

2.6. Las Teorías del Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje buscan generar contextos donde los estudiantes puedan aprender, comprender y retener información. Existen diversas teorías del aprendizaje debido a la falta de una única teoría que incluya todos los aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las principales teorías del aprendizaje se clasifican en cuatro grupos:

- a) **Teorías Cognitivas:** Estas teorías se enfocan en la mente y buscan comprender al individuo en su totalidad. En este enfoque se incluyen la teoría del campo de Lewin, los modelos de Carral, la perspectiva Gestáltica, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría del desarrollo próximo de Vygotsky y los estudios sobre el aprendizaje con significado de Ausubel.
- b) **Teorías Conductuales:** Se fundamentan en la relación entre estímulo y respuesta, así como en el refuerzo operante; entre estas destacan las investigaciones de Skinner sobre el condicionamiento operante, las cuales se aplican directamente en la enseñanza de conductas nuevas y en la enseñanza programada.
- c) **Teorías Dinámicas:** Estas teorías se inspiran en la corriente psicoanalítica de Anna Freud, quien adaptó aspectos del enfoque psicoanalítico al ámbito educativo infantil. Los estudios de Bowlby destacan por su investigación sobre la privación afectuosa, los desafíos emocionales en la primera infancia y cómo afectan al proceso de aprendizaje.
- d) **Teorías Humanistas:** Destacan la relevancia del entendimiento y la consciencia como influencias principales en la conducta humana. Se centran en el crecimiento emocional y

afectivo como impulsores del cambio. Existe un interés en fomentar al máximo las habilidades humanas y su integración. Rogers es uno de los principales exponentes de esta corriente.

Jerome s. Bruner Según la teoría de Bruner sobre el aprendizaje, destaca la importancia de la categorización, coincidiendo con Vigotsky en la importancia de la actividad en el aprendizaje, Bruner agrega a la actividad mediada de Vigotsky la necesidad fundamental de una experiencia personal de descubrimiento de la información para alcanzar un aprendizaje de relevancia.

La información puede representarse de diversas maneras: a través de acciones físicas para lograr un resultado (representación "en activo" o en acción), a través de representaciones mentales o visuales estáticas que simbolizan una idea (representación icónica), y a través de proposiciones lógicas derivadas de un sistema simbólico (representación simbólica), como los lenguajes. Aunque los lenguajes son la forma preferida de representación, aún se conserva la habilidad para representar el conocimiento de forma estática y visual.

Según Bruner, los docentes deberían diversificar sus enfoques metodológicos. Según el estado de desarrollo de los alumnos, los conceptos deben enseñarse de manera apropiada. Cuando se dice que un concepto no puede ser enseñado ya que los estudiantes no lo comprenderían, en realidad significa que no lo comprenden como se explica por los profesores. Por lo tanto, las materias nuevas deberían ser enseñadas primero a través de la acción, luego avanzar al nivel icónico y finalmente al nivel simbólico, en la etapa apropiada del desarrollo del estudiante. Es útil atravesar una fase de comprensión no verbal, es decir, entender primero el concepto y luego asignarle un nombre. De esta manera, el aprendizaje avanza de manera continua, en un ciclo o espiral. La afirmación de Bruner: "Cualquier materia puede ser enseñada de manera efectiva en alguna forma intelectualmente honesta a cualquier niño en cualquier etapa de su desarrollo", hace referencia a esta perspectiva.

Se cree que los procedimientos que deben seguirse en un orden específico requieren la formación de secuencias de acciones. Se considera esencial que el profesor demuestre estas acciones como parte del proceso de aprendizaje del alumno. Resulta interesante observar que los individuos adquieren una parte significativa de habilidades motoras si practican mentalmente después de presenciar una representación de la actividad física. En términos generales, la práctica activa de imaginar los movimientos requeridos es más efectiva cuando

los individuos tienen cierta experiencia previa con la acción motora, seguida de repasos mentales.

Peñaloza y los contenidos conceptuales, procedimentales.

El libro del Profesor Pozo, citado por Díaz Barriga y Hernández Rojas de la UNAM en su trabajo "Estrategias docentes para el aprendizaje significativo", aborda el tema de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. En esta obra se propone que los contenidos enseñados en los programas de estudio de todos los niveles educativos pueden ser categorizados en grupos.

Los contenidos procedimentales " Se hace referencia a la aplicación de diversos métodos, técnicas y habilidades, esto incluye la elaboración de resúmenes, la redacción de ensayos o la creación de gráficos, el uso de algoritmos y operaciones matemáticas, el diseño de mapas conceptuales, así como el uso de herramientas como microscopios y computadoras. Estos métodos se consideran componentes de la actitud óptica, ya que es evidente que se utilizan para poner en práctica los contenidos conceptuales adquiridos, tanto por los alumnos como probablemente por los docentes.

Los contenidos actitudinales Las experiencias subjetivas (cognitivas y afectivas) que a menudo se pasan por alto las habilidades actitudinales que se consideran importantes en los planes de estudio y la enseñanza de todos los niveles educativos son aquellas que implican juicios de valor, como el respeto por las opiniones de los demás, la solidaridad, la colaboración, la intolerancia, la toma de decisiones y lo que se debe transmitir mediante mensajes persuasivos o la demostración de actitudes, entre otras estrategias. Estas experiencias pueden abordarse mediante técnicas participativas, sociodramas, entre otras metodologías.

En resumen, se refiere a las actitudes, aspecto fundamental que debería fomentarse en todas las instituciones educativas, ya que constituyen la esencia de una educación verdadera. Sin embargo, lamentablemente, debido a la prioridad dada al aspecto cognitivo y a los prejuicios al respecto, las actitudes suelen ser descuidadas en las actividades maestros en todos los niveles del sistema educativo.

La orientación hacia el logro se manifiesta a través de indicadores conductuales que van desde una falta de preocupación por el desempeño hasta un compromiso con la excelencia.

Algunos simplemente cumplen con las tareas requeridas, mientras que otros se esfuerzan por superar estándares, establecer metas desafiantes y buscar constantemente formas de mejorar su rendimiento, eficiencia y calidad.

Un individuo puede poseer conocimientos y habilidades técnicas en su profesión, artesanía u oficio, pero puede carecer de algunas o todas las actitudes esenciales para alcanzar un desempeño excepcional en su trabajo. Estas actitudes indispensables incluyen la autoestima y la confianza en sí mismo, la inclinación hacia el éxito, la dedicación y la perseverancia, la capacidad de planificación, la iniciativa, el afán por aprender, el establecimiento de conexiones interpersonales, el respeto por los demás y la aceptación.

Dado que el aprendizaje implica un proceso continuo, los estudiantes deben comprender los conceptos para poder aplicarlos en diversas situaciones más allá de los contextos específicos. Los principios que comprenden se aplican y perduran en el tiempo; la práctica repetida puede conducir a una mejora en su aplicación. Cada vez que se aplican, los estudiantes profundizan su comprensión y también se enriquecen con la experiencia.

2.7. El Niño Aprende más por Descubrimiento

Piaget: Nos dice que permite el fortalecimiento de las habilidades de investigación y hace hincapié en dar solución a diferentes problemáticas de su entorno para potenciar el pensamiento científico de los niños siendo que por naturaleza son curiosos, relacionando conceptos mediante los cuales buscará información incorporándola a sus aprendizajes previos.

Bruner: nos dice que Jerome Bruner (1915-2016), psicólogo y pedagogo estadounidense, fue uno de los impulsores de una metodología en la que los niños, motivados por la curiosidad, adquieren conocimientos, resuelven problemas y llegan a conclusiones mediante el proceso de investigación.

Ausubel señala El proceso de descubrimiento en el aprendizaje no siempre resulta en un aprendizaje significativo, ya que esto depende de dos factores principales: la naturaleza de la tarea de aprendizaje y el entorno de aprendizaje. Según los psicólogos cognitivistas como Bloom y otros, el aprendizaje por descubrimiento puede ser más efectivo que el aprendizaje programado. En una situación de descubrimiento, los estudiantes pueden lograr el mismo nivel de aprendizaje que con dos o más programas diferentes, ya que mientras descubren la materia

también están resolviendo problemas. Un estudiante que descubre conceptos de manera independiente desarrolla autoconfianza y autonomía en la resolución de problemas.

2.8. El aprendizaje Significativo

Jean Piaget es uno de los teóricos más sobresalientes en este ámbito, especialmente conocido por su Teoría del Desarrollo Cognitivo y su influencia en nuestra comprensión del desarrollo intelectual.

Los Estadios del Desarrollo

Piaget planteó que el desarrollo cognitivo progresa mediante una serie de fases secuenciales, cada una definida por formas particulares de pensamiento y razonamiento. Estas etapas son: sensoriomotora (0 a 2 años), preoperacional (2 a 7 años), de operaciones concretas (7 a 11 años) y de operaciones formales (a partir de los 11 años). Cada fase representa una nueva habilidad cognitiva que se construye sobre las habilidades adquiridas en la etapa previa.

Asimilación y Acomodación

Según Piaget, Los niños se relacionan con su entorno mediante dos procesos esenciales: la asimilación y la acomodación. La asimilación tiene lugar cuando los niños interpretan nuevas experiencias utilizando los esquemas mentales que ya poseen. Por otro lado, la acomodación se produce cuando estos esquemas mentales se adaptan o modifican para integrar la nueva información. Estos procesos de equilibración y ajuste continuo son esenciales para el desarrollo cognitivo según la teoría de Piaget.

Esquemas y Organización

Piaget explicó que los esquemas son las estructuras mentales que empleamos para ordenar y comprender nuestro entorno. En las fases iniciales del crecimiento, estos esquemas son básicos y se centran en acciones físicas. Con el paso del tiempo, se vuelven más elaborados y abstractos, y los niños comienzan a incorporarlos en estructuras cognitivas más amplias y coherentes. Este proceso de organización contribuye al avance de habilidades cognitivas más sofisticadas.

La importancia del juego

Piaget comprendió la importancia esencial del juego en el progreso cognitivo de los niños. A través del juego, los niños investigan, experimentan y aplican sus conocimientos en un ambiente seguro. Además, les brinda la oportunidad de explorar nuevas ideas y resolver

problemas, estimulando así su desarrollo intelectual y creativo. Para Piaget, el juego era una actividad crítica que reflejaba el nivel de desarrollo cognitivo de un niño.

Hoy en día, hay nuevas perspectivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA). Se ha pasado de un enfoque centrado en el profesor a uno centrado en el alumno, lo que favorece un aprendizaje más significativo y pone un mayor énfasis en el proceso de aprendizaje dentro sí mismo.

Bajo esta perspectiva, el aprendizaje significativo impulsa la integración intencional de nuevos conocimientos con ideas anteriores, atribuyéndoles un sentido personal mediante actividades de exploración y presentación.

En el aprendizaje con sentido, el estudiante establece relaciones sustanciales y no arbitrarias entre la nueva información y los conocimientos y experiencias previas que ya forman parte de su estructura cognitiva.

Es importante tener en cuenta que el aprendizaje significativo demanda un procesamiento sumamente activo de la información que se está adquiriendo. Por ejemplo, cuando se aprende de manera significativa a partir de la información presente en un texto, se realizan al menos las siguientes acciones:

- Se efectúa una evaluación adecuada para determinar qué conceptos previos en el conocimiento del lector están más relacionadas con las nuevas.
- Luego se identifican las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las preexistentes.

A partir del procesamiento previo, la información nueva se adaptará para integrarse al conocimiento del lector. En caso de que no haya una conciliación entre las ideas nuevas y las previas, el lector lleva a cabo un proceso minucioso de estudio y resumen de la lectura, reestructurando sus conocimientos según principios explicativos más comprensibles, profundos y amplios. Este ejemplo ilustra el proceso de aprendizaje significativo, donde la nueva información se integra de manera significativa, permitiendo al alumno construir su propio proceso de aprendizaje. En el aprendizaje con sentido, existe la intención de conectar los nuevos conocimientos con aquellos de un nivel superior y más inclusivo que ya existen en la estructura cognitiva.

Teoría del aprendizaje significativo, Según el teórico estadounidense David Ausubel, el aprendizaje significativo implica que un estudiante relaciona la nueva información con lo que ya sabe, ajustando y reconstruyendo ambas durante este proceso. En este sentido, el estudiante emplea sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos. Ausubel sostiene que el aprendizaje del alumno se fundamenta en la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

La estructura cognitiva se refiere al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un área específica del conocimiento, así como a la manera en que están organizados.

En el proceso de guía del aprendizaje, es fundamental comprender la estructura cognitiva del alumno. No solo se trata de conocer la cantidad de información que posee, sino también de comprender qué conceptos y proposiciones maneja, así como el grado de estabilidad de estos conocimientos.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel sirven como base para crear herramientas metacognitivas que ayudan a comprender la organización de la estructura cognitiva del estudiante. Esto facilita una orientación más efectiva en la labor educativa. Ya no se percibe el aprendizaje de los alumnos como comenzando desde cero o con mentes en blanco, sino que se reconoce que los estudiantes traen consigo experiencias y conocimientos previos que influyen en su aprendizaje y que pueden ser aprovechados en su beneficio".

Ausubel sintetiza este concepto en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviera que condensar toda la psicología educativa en un solo principio, sería este: El factor más influyente en el aprendizaje es el conocimiento previo del alumno. Descúbralo y enseñe en consecuencia".

La Práctica y Ausubel

"La práctica influye en el aprendizaje y la retención al alterar la estructura cognitiva. En líneas generales, incrementa la estabilidad y la claridad de los significados recién adquiridos en la estructura cognitiva, lo que conduce a una mejora en la consolidación y retención de los mismos."

El efecto más inmediato de la práctica es fortalecer la estabilidad y la claridad de los nuevos significados que emergen en la estructura cognitiva, lo que a su vez aumenta la fuerza de su asociación. Además, los cambios en la estabilidad y claridad de estos nuevos significados, junto con las variaciones en su fuerza de asociación que acompañan al aprendizaje inicial, al olvido entre ensayos y al aprendizaje posterior, facilitan al alumno la asimilación de los materiales de enseñanza en los ensayos posteriores. "

"La práctica tiene un impacto en la estructura cognitiva de al menos cuatro maneras distintas: fortalece la asociación de los significados recién aprendidos en un ensayo dado, lo que facilita su retención; mejora la competencia del alumno en presentaciones posteriores del mismo material; le permite al alumno aprovechar el olvido entre ensayos; y facilita el aprendizaje y la retención de tareas de aprendizaje nuevas y relacionadas."

Esto quiere decir que en el proceso educativo Es crucial tener en cuenta el conocimiento previo del individuo, de modo que pueda establecer conexiones con lo que necesita aprender. Este proceso ocurre cuando el estudiante posee conceptos en su estructura cognitiva, tales como ideas y proposiciones estables y definidas, que permiten la interacción con la nueva información.

Capítulo III

El Juego Importancia para el Aprendizaje

3.1. El juego concentra la atención para el aprendizaje del niño

El educador actúa como guía, ofreciendo orientación de manera indirecta al crear oportunidades y proporcionar el tiempo y el espacio requeridos “La concentración se define cuando el niño centra su pensar en una sola acción o conocimiento buscando su estabilidad a partir de un estímulo determinado, cabe resaltar que de acuerdo a la intensidad de atención que presente el niño, este se hará más fácil de captar la atención y lograr el aprendizaje”. (Machado, Márquez y Acosta, 2021, p. 78) suministrar recursos y, sobre todo, actividades lúdicas adecuadas a la edad de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, podemos decir que la concentración frente al juego permite al niño dar soluciones a situaciones que se le van presentando en sus actividades cotidianas como: la memoria, el razonamiento, la imaginación y fomentar la creatividad en la resolución de problemas. Por su parte, Sánchez (2019), define que “la concentración es un estado mental en el que una persona posee la capacidad de pensar, de dar soluciones, de analizar y comprender” (p. 53).

Por lo tanto, para que un niño o niña pueda estar concentrado y atento se debe de tener en cuenta: “los estímulos externos, los materiales educativos, la regulación de emociones, el interés que se le pueda generar para facilitar el nuevo saber, llevándolo a generar el proceso de instrucción y adquisición de conocimientos., hay situaciones que el profesor no tiene en cuenta en el niño y genera la frustración”. (Caamaño, 2018, p. 11-12)

Aunado a esto, Ramírez (2013) manifiesta que “la atención y concentración pueden ser duraderas cuando se hace uso de elementos tecnológicos como: videos, juegos y canciones con imágenes, estos son presentados de manera atractiva y adaptados a los intereses individuales de los niños, generando una respuesta más rápida y efectiva” (p. 51). Por lo que, esto implica que la tecnología puede ser utilizada como una herramienta que utiliza el docente durante el proceso de enseñanza para proporcionar las condiciones necesarias de concentración y atención en los niños durante su fase de aprendizaje, dado que estos medios pueden ser altamente atractivos para ellos.

Por esta razón, los niños preescolares tienen la capacidad de absorber conocimientos y suelen mostrarse más interesados y comprometidos cuando se utilizan herramientas

tecnológicas en su proceso de aprendizaje; es decir, la tecnología es una herramienta poderosa que permite captar la atención de los niños, ofreciendo estímulos visuales, auditivos e interactivos que pueden resultar motivadores y de interés para ellos.

Al respecto, Larrea (2018), considera que:

“La concentración representa la atención que comienza desde etapas muy tempranas, como durante el embarazo, donde el niño comienza a desarrollar su intelecto en el vientre materno, su lugar de seguridad. A los 3 o 5 años, los niños ya pueden comprender y seguir instrucciones, lo que impulsa su desarrollo intelectual. Con un desarrollo cognitivo y verbal adecuado, la concentración facilita un aprendizaje óptimo durante todo su crecimiento”.

3.2. Importancia del Juego para Concentración de Aprendizaje en Niños de Educación Inicial

Sera importante si el juego en el aula logre los siguientes objetivos

- Valorar el papel fundamental del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación infantil.
- Fomentar el uso del juego como una herramienta pedagógica en los entornos educativos para estimular el aprendizaje en los niños y niñas en la educación infantil.
- Integrar el juego como una táctica pedagógica en las prácticas educativas de los docentes que trabajan con niños y niñas en la educación infantil.
- Reconocer la importancia del juego como una estrategia pedagógica en la educación infantil.

La concentración en los niños es primordial para que se pueda lograr aprendizajes y desarrollar sus habilidades cognitivas y estructuras mentales (análisis, percepción, interpretación, imaginación, el razonamiento, memoria, abstracción para resolver problemas cotidianos, entre otros).

Facilita el aprendizaje de los niños al desarrollar actividades que lo estimulan y le favorecen su conocimiento, permitiendo que cada uno de los niños centre su atención de manera libre y espontánea de acuerdo a lo que le atrae.

Facilita el uso de los materiales educativos y didácticos como medios estimuladores para despertar el interés en los niños facilitando la concentración de los niños al ser manipulados.

“Fortalece el juego lúdico en el que desarrollan habilidades, los niños para concentrarse y lograr la meta que se proponen, al proponer sus propias estrategias de juego” (Rodríguez, 2010, p. citado por Ruiz, 2022).

Facilita en los docentes utilizar diversos materiales en cada una de sus actividades pedagógicas, donde aplican diferentes estrategias para captar la atención de los niños y que se motiven con la intención de lograr concentrarse para asimilar el nuevo conocimiento.

Permite en los niños la capacidad de controlar sus emociones y sentimientos frente a los estímulos externos, que pueden ser favorables o desfavorables, que influyen en su interacción e intervención de su contexto.

Favorece la imaginación y creatividad en cada una de las acciones que desarrolle el niño, en lo referente a los juegos, los niños aplican todos sus conocimientos para lograr lo propuesto, para ello deben de estar concentrados.

Por medio del juego, los niños adquieren conocimientos que les facilitan asumir los roles de los adultos, comprender su posición en la sociedad y desarrollar gradualmente una conciencia de las responsabilidades que asumirán en el futuro. Además, el juego actúa como un medio de comunicación, ya que promueve el desarrollo de habilidades verbales, físicas e intelectuales al fomentar el diálogo entre individuos con distintos orígenes lingüísticos o culturales” (Unesco, 1980, p.14).

3.3. El juego y el Docente del Nivel Inicial

Cuando el educador elige un juego, es crucial asegurarse de que las experiencias que ofrece sean positivas. Es necesario que posea habilidades, iniciativa y comprensión para abordar y resolver de manera favorable las diversas situaciones que surjan durante el juego.

Si el individuo no logra superar un desafío o problema después de varios intentos, puede ser útil que el educador sugiera que vuelva atrás para así poder ayudarlo a manejar los sentimientos de frustración.

En el juego no competitivo, todos los aspectos están determinados por el grupo o grupos a través de actos comunicativos que abarcan desde el tiempo, el lugar y las dimensiones del área, hasta la forma de juego, con todas las implicaciones pedagógicas que esto conlleva. Por otro lado, en el juego competitivo, además de los educadores-entrenadores, interviene una tercera persona conocida como juez o árbitro. Su función principal es aplicar las reglas del deporte, pero también desempeña un papel educativo en el terreno de juego, ya sea explicando una regla o corrigiendo la conducta de los niños.

Cuando el docente emplea el juego, su objetivo es facilitar el aprendizaje social, permitiendo que los alumnos adquieran experiencias sociales y emocionales durante la actividad lúdica, como por ejemplo, experimentar emociones como el enfado, la alegría, la agresión, el conflicto y otras más.

Para esto Giebenhain (1982) Se sugiere fomentar el diálogo, lo cual facilitaría la comprensión cognitiva de las experiencias y eventualmente llevaría a la conciencia. Por ejemplo, cuando un alumno es golpeado por otro jugador, se debería iniciar una breve conversación entre ellos para abordar el incidente. Si no se lleva a cabo esta comunicación, es probable que la agresión se intensifique y surjan deseos de venganza, lo cual no es apropiado incluso en el ámbito deportivo. Al hablar sobre lo ocurrido, se promueve que ambos niños jueguen de manera justa y equitativa.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Es fundamental que el docente tenga un conocimiento profundo del juego antes de presentarlo a los estudiantes, así como asegurarse de contar con el material necesario y definir el área de juego.
2. Es importante que el docente motive a los alumnos tanto antes como después del juego.
3. Antes de iniciar el juego, el docente debe explicarlo de manera clara y sencilla, exigiendo la atención de toda la clase y brindando la oportunidad para que los alumnos realicen preguntas para una mejor comprensión.
4. Después de explicar el juego, se puede demostrar su desarrollo utilizando un pequeño grupo de alumnos o mediante una demostración realizada por el docente.
5. Si surgen dudas o el juego no quedó lo suficientemente claro, es necesario detenerlo y corregir cualquier error que haya ocurrido.
6. Si hay un marcador, es importante que los jugadores puedan consultarlo durante el juego y al final se anuncie quién resultó ganador.
7. Antes de comenzar un juego, es necesario haber enseñado sus fundamentos para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y destrezas.
8. Una vez que el grupo esté preparado, se pueden introducir variaciones al juego.
9. Si el juego comienza a volverse monótono, es recomendable cambiarlo o finalizarlo para evitar que los niños se aburran o cansen.
10. El educador debe participar activamente en el juego, demostrando interés en su desarrollo.

11. Antes de iniciar un juego, se debe asegurar que todos los alumnos participen, y durante el juego, si alguno no lo hace, es importante investigar la razón de su falta de participación.
12. Al enseñar un juego, es necesario destacar tanto sus dificultades como sus posibles riesgos.
13. Para mantener el interés y evitar problemas, es aconsejable que los equipos sean equilibrados en términos de fuerza y habilidad.
14. Se debe procurar que los jugadores que pierdan no sean excluidos completamente del juego.
15. Si el grupo es demasiado grande, se puede subdividir para fomentar una mayor participación de todos los miembros.

Conclusiones

El juego es una actividad esencial importante que ayuda el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas, porque despierta su interés y facilita la adquisición de nuevos conocimientos poniendo en práctica lo aprendido, mediante la manipulación, exploración y descubrimiento. visto así es una poderosa herramienta en el aula para potenciar y reforzar el aprendizaje, facilitando la creatividad y el desarrollo integral del niño. Es un recurso fundamental que los niños y niñas utilizan para adquirir y comprender nuevos conceptos, habilidades y experiencias, lo que lo convierte en una herramienta esencial para la educación.

El aprendizaje haciendo uso del juego tiene muchos teóricos y aportes así como las teorías descubrimiento y aprendizaje significativo evidencian en los niños mejores resultados por el empleo de estrategias como el juego, Los diversos enfoques teóricos de Piaget, Montessori, Bruner, Ausubel y Gagne, consideran que el juego es una herramienta didáctico primordial en el desarrollo integral del niño, desde que nacen van teniendo contacto con diversos recursos, que les permiten descubrir el mundo externo, por esta razón no se puede trabajar con niños si no hay material educativo.

Los docentes utilizan los juegos en el aula como estrategia didáctica teniendo ciertas características como: motricidad, habilidades, cooperación, imaginación, creatividad de acuerdo al contexto que se encuentren con el fin de fomentar en los niños el interés y curiosidad.

El juego es importante y será estrategia didáctica a utilizarse para mejorar la concentración y atención implementar o ambientar los diversos sectores de aprendizaje, con la intención de estimular el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños mediante el motivación que genere los recursos utilizados allí encontraremos mejores resultados para el aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Chacón, P** 2001 El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial.
- Hervas Anguita, E** 2008 Importancia del Juego en primaria.
- Huizinga, J** 1978 Homo Ludens. A study of the play-element in culture.
- López Chamorro, I** 1989 “El juego infantil y primario”. En Revista Autodidacta.
- Llagostera, E** 2011 “El Ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo”. En Espacio, tiempo y forma. Serie II, Historia Antigua.
- Martínez Rodríguez, E** 2008 “El juego como escuela de vida: Karl Groos”. En Magister. Revista Miscelánea de Investigación. N° 22.
- Minerva, C** 2002 “El juego: Una estrategia importante”. Universidad de los Andes-Núcleo Rafael Rangel. Trujillo. Artículo publicado en EDUCERE. Año 6 N°19.
- Omeñaca, R, Ruiz, J** 2002 “Los juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Ríos Espinoza, M** 2008 “Johan Huizinga (1972-1945): Ideal Caballeresco, juego y cultura. En Revista Casa del Tiempo, Vol. I Época IV, Número 9.
- Rodríguez Arocho, W** 1999 “El legado de Vygotski y de Piaget en la educación”. En Revista Latinoamericana de psicología. Volumen 31 N° 3.
- Sanuy, A** 1998 ¿A qué jugamos? España: Marsiega
- Jean Piaget, (1926)** la representación del mundo en el niño (1926) www.vidas.com/biografía/p/Piaget.htm
- Jean Piaget (1936)** el nacimiento de la inteligencia en el niño (); [www. El juego según Jean Paiget](http://www.El juego según Jean Paiget).
- Jean Piaget (1964)** Psicología de la infancia.
- K. Groos** 1898) teoría instrumentalista del juego (citado por internet [www. El valor pedagógico del juego](http://www.El valor pedagógico del juego))
- Lacayo, M. y Coello, L.**(1992) Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.

Lianza (1997) citado en internet por DESEDUCADXS

November, J. (1983) Experiencias de Juegos con Preescolares. Madrid: Ediciones Morata, S.A. 1983

Vargas Z, O.(1995) Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa

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

ANEXOS

Anexo 1: Reporte de TURNITIN


Identificación de reporte de similitud: oid:12815:354548636

NOMBRE DEL TRABAJO
MARLLORI-ORFITA.docx

<p>RECuento DE PALABRAS 12273 Words</p> <p>RECuento DE PÁGINAS 45 Pages</p> <p>FECHA DE ENTREGA May 13, 2024 9:10 AM GMT-5</p>	<p>RECuento DE CARACTERES 68075 Characters</p> <p>TAMAÑO DEL ARCHIVO 303.7KB</p> <p>FECHA DEL INFORME May 13, 2024 9:12 AM GMT-5</p>
---	---

● **24% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico



GOBIERNO MUNICIPAL SAN BARTOLÓMÉ
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 PEDAGOGÍA PÚBLICA "BARCELONA"
 Lic. Anibal Fernando Maso García
 JEFE DE UNIDAD CONTROL