

“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Influencia del juego en el aprendizaje de los niños

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora:

Guevara Ramos, Ana Yovany (0009-0005-5855-5003)

Asesor:

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

PROMOCIÓN 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado



Anibal Fernando Mendo García (0009-0004-8180-4891)

Presidente



Pedro Eleuterio Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)

Secretario



Jorge Lao Gonzales (0009-0009-5985-9921)

Vocal

Dedicatoria

A mis padres y a la vida por haberme moldeado en la persona que soy hoy en día, siendo un ejemplo de superación, modestia y esfuerzo; enseñándome a apreciar la vida y todo lo que poseo.

A mi compañero de vida Richard por su sacrificio y esfuerzo, aunque en momentos difíciles, ella siempre ha demostrado comprenderme, apoyarme y amarme.

A mis amados hijos Luana y Patrick gracias a su capacidad para motivarme e inspirarme, tengo la fuerza para superarme a diario y luchar por mis metas por un futuro mejor.

La autora

Agradecimiento

A mi querida familia, Richard, Luana y Patrick no tengo suficientes palabras para expresar mi agradecimiento por todo lo que han hecho el apoyo incondicional y emocional que me brindaron, siempre estuvieron a mi lado en todo momento durante este largo proceso de aprendizaje.

A mis docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” estoy muy agradecida por contar con su presencia en esta etapa profesional, que en muchas ocasiones no fue fácil pero tampoco fue imposible, gracias a todos los involucrados que fueron pieza fundamental para lograr así culminar con éxito el presente trabajo monográfico para obtener el grado de Bachiller.

La autora

Declaratoria de Autenticidad

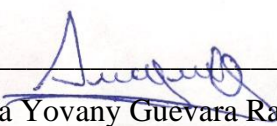
Yo, Ana Yovany Guevara Ramos, identificada con DNI N° 43680449, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el trabajo monográfico: Influencia del juego en el aprendizaje de los niños.

Declaro bajo juramento que:

1. La presente monografía es de mi 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 y, por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra 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), asumo (asumimos) las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, noviembre del 2023



Ana Yovany Guevara Ramos

DNI N° 43680449

Presentación

La monografía es un proyecto de escritura metódico y exhaustivo que se enfoca en un tema específico y tiene la finalidad de informar a la comunidad sobre un nuevo conocimiento o enfoque de un asunto estudiado. En general se trata de los textos extensos de una monografía contienen una abundante investigación que probablemente aporte novedades al exponer sus conclusiones. Una monografía debe ser una compilación escrita de la información más valiosa y de alto impacto.

Es esencial que los estudiantes apliquen esta metodología en cualquiera de sus formas, ya que les capacita para utilizar las técnicas fundamentales de la investigación científica, como el análisis y la síntesis, en el contexto de un problema que les interese. No obstante, es frecuente hallar ambigüedades en la forma en que se estructura y elabora una monografía en entornos educativos. En este sentido, los propósitos de este estudio incluyen la comprensión y descripción del empleo y la relevancia de la monografía, así como proporcionar una visión estructurada del proceso de elaboración de un trabajo monográfico. Esta visión se basa en diversas fuentes científicas relacionadas con el tema en cuestión. De acuerdo con lo mencionado, la monografía se define como un documento informativo que respalda de manera teórica una investigación científica, abordando los antecedentes, conocimientos y avances que el autor posee sobre el tema en cuestión.

La monografía es un documento que se presenta sobre un tema en particular, explorando las perspectivas de varios autores y con el objetivo de estandarizar los procedimientos en lo que respecta a la participación de los estudiantes en el EESPP-T de todos los programas de estudios, dentro del contexto del Programa de Implementación de la Investigación Científica como enfoque didáctico.

La monografía se desarrolló por la estudiante de manera individual. Al finalizar el curso, la monografía fue sustentada frente a un jurado, para la obtención del grado de Bachiller, también pudo ser utilizada como producto final en la utilización del promedio parcial más reciente de la experiencia curricular durante el semestre correspondiente como un indicador de evaluación.

La Autora

Índice

Página del jurado.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de Autenticidad	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen.....	8
Abstract.....	9
Introducción	10
Capítulo I: El Juego y sus tipologías.....	12
Capítulo II: Métodos y teorías relacionadas al juego y el aprendizaje en niños	21
Capítulo III: Desarrollo y tipos de aprendizaje mediante el juego.....	29
CONCLUSIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
ANEXOS	42
Anexo 01: Reporte turnitin.....	42

Resumen

En este trabajo de investigación de “Influencia del juego en el aprendizaje de los niños” el objetivo general fue determinar la influencia del juego en el aprendizaje de los niños. Por su naturaleza fue una investigación descriptiva, porque la base de esta recopilación de información se apoyó en la revisión de documentos de alto impacto como tesis, artículos entre otros documentos referentes al tema de investigación. Los resultados se basaron en 3 capítulos. Primer capítulo I, se determinaron 4 tipologías de juego (motor, social, cognitivo y simbólico), los cuales, mediante la exploración, convivencia, imaginación y uso de objetos el niño es capaz de desenvolverse y por ende asimilar mejor el aprendizaje impartido por su docente. Segundo capítulo II, se identificó los métodos relacionados al juego y el aprendizaje, tales como Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf. Asimismo, las teorías identificadas fueron: Teoría del exceso de energía, Teoría recreativa, Teoría de la práctica del instinto, Teoría de la recapitulación, Teoría de la catarsis, Teoría de la autoexpresión, Teoría del juego como estímulo para el crecimiento y Teoría de crecimiento y mejoramiento. Tercer capítulo III, se identificó los tipos de aprendizaje adquiridos mediante el juego, estos fueron Aprendizaje de representaciones, adquisición de conceptos y comprensión de proposiciones. Se concluyó que el juego es una actividad espontánea, gratuita y divertida en la que niños y niñas pueden expresar su creatividad, inteligencia y conciencia de las circunstancias de su vida. Aprender es el proceso de adquirir destrezas, adquirir conocimientos o nuevas formas de saber y hacer las cosas.

Palabras claves: Juego, aprendizaje y niños.

Abstract

In this research work on “Influence of play on children's learning” the general objective was to determine the influence of play on children's learning. By its nature, it was descriptive research, because it was based on the collection of information from high-impact documents such as these, articles, among other documents referring to the research topic. The results were based on 3 chapters. From the first chapter, 4 types of play were determined (motor, social, cognitive and symbolic), which, through exploration, coexistence, imagination and use of objects, the child is able to develop and therefore better assimilate the learning taught by his teacher. For the second chapter, the methods related to play and learning were identified, such as Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier and Waldorf. Likewise, the theories identified were: Theory of surplus energy, Recreational theory, Theory of instinct practice, Theory of recapitulation, Theory of catharsis, Theory of self-expression, Theory of play as a growth stimulant and Growth theory and improvement. Following the third chapter, the types of learning acquired through the game were identified, these were; learning of representations, learning of concepts and learning of propositions. It was concluded that the game is a spontaneous, free and fun activity in which boys and girls can express their creativity, intelligence and awareness of the circumstances of their lives. Learning is the process of acquiring skills, acquiring knowledge or new ways of knowing and doing things.

Keywords: Play, learning and children.

Introducción

A causa del continuo debido al progreso científico y tecnológico, el mundo requiere cada vez más de nuestras habilidades innovadoras que puedan utilizar los recursos proporcionados por el medio ambiente para resolver problemas y conflictos. Además, busca un pensamiento más estructurado y complejo que permita el uso de estrategias, diseños y métodos que satisfagan las necesidades de la sociedad. (Albornoz, 2019, p. 2).

La instrucción representa uno de los elementos más importantes de cualquier sociedad y está abierta a todos los sectores, por lo que debería ganar mayor relevancia en el nivel primario porque constituye el núcleo central o fundamento de la educación para cada individuo. Los niños de cinco años exhiben sus capacidades básicas mediante el uso y aplicación de sectores de juego libre. Por tanto, el juego es una definición pedagógica que ha sido ampliamente considerada y estudiada por numerosos investigadores, antropólogos, psicólogos y docentes (Alarcón, 2019, p. 21).

Los juegos juegan un papel significativo en la existencia de niños y niñas, se juegan por diversión y por la escasez de descubrir lo que el entorno tiene para ofrecerles. Desde una perspectiva didáctica, los juegos son una excelente habilidad para captar el cuidado de los niños y estimular su interés en las actividades planificadas. No obstante, es importante señalar que los infantes son libres de jugar y utilizarlo en las primeras etapas educativas. Los infantes suelen jugar solos ya sea individualmente o en conjunto, para ellos es una de sus ocupaciones favoritas y les da la oportunidad de aprender. (Carrillo et al. 2020, p. 34).

El juego representa la manera en que los niños se ejercitan, se conectan, se comunican, se expresan y aprenden de cualquier cosa que les rodea. Por lo tanto, tiene una gran importancia en términos de desarrollo general, esto significa que el juego y la educación van de la mano estrechamente vinculados en la educación infantil. Mientras juegan, los niños absorben naturalmente los conceptos y el mundo que los rodea. De esto se desprende la importancia de estructurar adecuadamente el aprendizaje, lo que permitirá a los niños desarrollarse, superar desafíos y promover el uso adecuado para nuevas revelaciones (Alonso, 2021, p. 12).

En esta monografía se describe todo lo relacionado con el juego y cómo afecta el desempeño escolar de los niños. Asimismo, provoca una reflexión sobre la adecuada conducción de las intervenciones docentes y de dichas actividades recreativas. Minedu (2009) menciona la mayoría de nosotros somos conscientes de que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños menores de seis años. Pero otros no se dan cuenta de las ventajas que esta actividad brinda en términos de la calidad de vida y la formación de los niños. Estudios recientes realizados en todo el mundo y en Perú muestran que

los niños que juegan más están más atentos, crecen y se desarrollan mejor y logran mejores resultados académicos que los niños cuyo juego es limitado. “Por eso tratamos de contribuir con la educación, el fortalecimiento docente y las buenas intervenciones enfocándose en actividades de juego no estructurado con el fin de ofrecer una educación de mayor calidad a los niños. Los servicios se basan en el juego sin restricciones que fomenta el aprendizaje y estimula el crecimiento integral de los niños. Esto nos lleva a creer que los docentes deben intervenir adecuadamente en los escenarios de juego de infantes, no deben juzgar ni cuestionar los juegos de infantes, sino participar en la actividad siempre que los niños lo pidan y lo permitan, intenta generar reflexión y promover el aprendizaje holístico (Bernate, 2021, p. 67).

El contenido de la presente monografía está dividido de la siguiente manera:

En el capítulo I se presenta todo lo relacionado con el juego, tipología, juego libre en sectores.

En el capítulo II se describe sobre el juego como instrumento de aprendizaje.

En el capítulo III se presentan el progreso del aprendizaje en los niños mediante el juegos, teorías, materiales y juegos destinados a niños de 3, 4 y 5 años.

Asimismo, se procede a exponer las conclusiones y las fuentes de referencia utilizadas en el proceso el presente trabajo. Esta monografía cuenta con justificación teórica, ya que permite conocer los conceptos o teorías del juego y el aprendizaje en niños, las cuales servirán como referencia o ejecución de la investigación. Presenta una justificación metodológica, ya que se basa en las pautas trabajadas en talleres de investigación y la normativa establecida por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública. La justificación práctica, pues esta monografía servirá tanto a los educadores y tutores de los niños para desarrollar más actividades que incluyan juegos en donde ellos puedan comunicarse, expresarse y entender mejor las situaciones cotidianas, además que los ayuda a enfrentarse a diversos retos.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente el objetivo general propuesto fue el de analizar el impacto del juego en el proceso de aprendizaje de los niños, seguido de los objetivos específicos: Investigar sobre las definiciones existentes sobre las tipologías del juego y su contribución en el progreso del aprendizaje. Identificar los métodos y teorías relacionados al juego y al aprendizaje en niños. Identificar los tipos de aprendizaje adquirido mediante el uso del juego en el aula.

Capítulo I:

El Juego y sus tipologías

1.1. El juego

Se trata de una actividad espontánea, gratuita y divertida a través de la cual niños y niñas pueden desarrollar plenamente su iniciativa y comprender y descubrir su entorno. Lo utilizan para expresar su mundo interno, representarlo y darle forma de acuerdo a sus requerimientos y preferencias. El juego constituye un método natural como medio de crecimiento y aprendizaje en niños y niñas, dado que se trata de una actividad espontánea y altamente estimulante, que ocupa un lugar central en sus vidas. El juego fomenta el desarrollo intelectual, físico y social de los niños, de manera que no es preciso encasillar un juguete en una categoría específica para que tenga un valor educativo. Lo son si se adaptan a la edad y características de quien los disfruta. (Carrillo et al. 2020, p. 7).

El juego representa un término resulta complicado proporcionar una definición precisa del juego. Tal vez sea más sencillo identificarlo que describirlo con precisión. No obstante, podemos afirmar que se trata de una actividad que surge de manera espontánea y brinda satisfacción, en la cual el niño reproduce y modifica la percepción de la realidad y pone en diálogo su experiencia interior con el entorno externo en el que se involucra, por lo que el juego le da la oportunidad de expresar sus deseos, intereses, ansiedad a través de interacciones sociales con otros niños o adultos. Los elementos empleados en esta acción son juguetes, que son objetos con los que los niños pueden interactuar y examinar divertirse, involucrando su atención en la manipulación, la exploración y la reprocesamiento. (Cordoba y Ospina, 2019, p. 35).

1.1.1. Tipos de juego

a) Juego motor

El juego de movimiento se trata de moverse y experimentar con su el cuerpo y las sensaciones que provoca en su hijo, saltar sobre una pierna, tirar de una cuerda, arrojar una pelota, balancearse, correr, empujar, etc. Son todos juegos deportivos. Los infantes pequeños disfrutan de muchos juegos basados en movimientos mientras buscan movimiento y control sobre sus cuerpos. Además, tienen mucha energía y tratan de utilizarla en diversos movimientos, las investigaciones sobre juegos deportivos muestran de qué manera este patrón de juego estructura un sistema estrechamente vinculado con el estado práctico de las reglas y con lo específico que es el comportamiento más común de los jugadores. (roles y subroles sociomotores) (Gamboa, 2022, p. 24).

b) Juego Social

El juego en grupo se distingue por la participación con los demás como el elemento central del juego infantil. A continuación, se muestran ejemplos de juego social que ocurre a lo largo de distintas etapas de la vida de un niño: cuando un bebé manipula los dedos de sus manos de mamá o sus trenzas; hablar, cambiar de entonación; Jugando a las escondidas; que consiste en reflejar la propia imagen en un espejo. Observamos que los infantes mayores siguen las reglas y esperan su turno, pero también se "abrazan". "Los juegos en grupo contribuyen al aprendizaje de los niños en cuanto a la interacción con otros. Facilitan la adquisición de habilidades para comunicarse de manera afectuosa, genuina, significativa y libre de tensiones con las personas. Además, fortalecen los lazos entre quienes participan, conectándolos de forma especial (Gamarra, 2020, p. 4).

c) Juego cognitivo

Los juegos que involucran la mente fomentan la curiosidad en los niños. El juego cognitivo se inicia cuando los bebés se exponen a objetos en su entorno que desean explorar y manejar. Posteriormente, el interés del infante se desplaza hacia tratar de resolver problemas que demandan su participación intelectual, en lugar de limitarse a manipular objetos como una actividad autónoma. Por ejemplo, si cuentas con tres bloques, prueba a erigir una torre con ellos, emplea un palo para alcanzar un objeto, o juega a juegos de mesa como el dominó o la memoria. Los rompecabezas, los acertijos y otros similares son ejemplos de actividades cognitivas. (Guterman, 2011, p. 8).

El enfoque cognitivo o cognoscitivo describe el proceso de aprendizaje en función de las vivencias, datos, percepciones, actitudes e conceptos de un individuo, así como de cómo estos elementos se incorporan, estructuran y reestructuran. Es decir, el aprendizaje consiste en una modificación constante de conocimiento resultante de la recombinação de experiencias previas e nueva información asimilada. Cuando alguien adquiere conocimientos, sus patrones cognitivos, reacciones emocionales y habilidades motrices se utilizan para percibir, procesar y asimilar el conocimiento. El saber no se limita a ser sólo una copia pictórica de lo real, es un procesamiento subjetivo "que resulta en la formación de representaciones mentales. (Lacalle, 2012, p.13).

d) Juego Simbólico

Es una forma de incorporar la cultura, de comprender la percepción del entorno que lo envuelve y cómo el infante debe aprender a experimentar la vida. El juego domina la etapa preoperatoria (Piaget) y es la actividad más común en niños de 2 a 7 años; esta etapa está dominada por la asimilación y la adaptación, y a través los niños al jugar expresan lo que se ha convertido en parte de su repertorio. Úsalos para cambiar tu la realidad. El juego de representación, 11 puede involucrar interacciones sociales o personal y puede tener diversos grados de niveles de dificultad variados. El juego de representación evolucionó a partir de maneras básicas en las cuales un niño emplea objetos o incluso su propio cuerpo para imitar ciertos aspectos de la vida real (Lacalle, 2012, p. 36).

El juego de representación implica llevar a cabo todas las dimensiones de la experiencia infantil al mismo tiempo. Este tipo de juego estimula la habilidad de transformar objetos para construir situaciones y realidades imaginarias, utilizando la experiencia, la creatividad y nuestro bagaje personal como base (Mieles et al., 2020, p. 25).

1.1.2. ¿En qué consiste el juego simbólico?

El juego de representación fomenta la habilidad de alterar objetos para forjar situaciones y realidades imaginarias, basándose en la experiencia, la creatividad y la narrativa de nuestra vida. Es el juego que se desarrolla bajo la premisa del 'como si' o el 'decía que'.

El juego de representación o imaginario pretende identificar el mundo real del mundo imaginario y probar si los demás distinguen entre los dos mundos. Con una comprensión clara "en la distinción entre lo que es real y lo que no lo es, el niño puede expresar: Esto es solo un juego". El juego de representación implica la realización de una habilidad de pensamiento altamente especializada: la sustitución de objetos sugerentes (símbolos o signos). Una realidad que no existe eso y lo crea una representación en la mente. En otras palabras, implica cambiar un objeto para reflejar una realidad que no existe en la forma original.

1.1.3. El juego libre en el aula

Al brindarles a los infantes oportunidades de ingresar y participar en entornos que difieren en términos de la cantidad, la calidad de los materiales y los recursos, tamaños, proporciones, forma, ubicación, brindándoles un apoyo emocional adecuado, existen mayores oportunidades de aprendizaje y crecimiento general. Por tanto, es necesario pensar los espacios educativos en términos de entornos internos, intermedios y externos. De este modo, queda claro

que un niño o una niña consiguen mientras juega distintos tipos de aprendizaje: cognitiva, social y motriz. Además, brinda una comprensión de cómo opera la sociedad (La Madrid, 2019, p. 9).

A través del juego, el niño se imagina la vida y, al mismo tiempo, se le puede introducir en el mundo real mediante esta misma actividad, brindándole un sentido de autoconfianza, promoviendo la colaboración mutua y proporcionándole motivación para emprender iniciativas de desarrollo; en resumen, educándolo como parte integral de la sociedad.

1.1.3.1. Juego libre en sectores

- Es una actividad espontánea y personal que emana del mundo interior del niño y lo involucra, ya que surge como su propia creación.
- El juego tiene una naturaleza no literal, es decir, se encuentra en la categoría de experiencias denominadas "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con su muñeca "como si" fuera su hija, y un niño de cinco años puede simular montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- El juego siempre está acompañado de afecto positivo, es decir, es siempre placentero y alegre. Si el juego deja de ser placentero, deja de ser juego.
- El juego es flexible ya que es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se desarrollará; es como una película de suspense, donde no se conoce el desenlace ni lo que ocurrirá a continuación.
- El proceso, no la meta, es lo fundamental en el juego. Al niño no le preocupa hacia dónde llevará su juego al final. Él disfruta del "viaje", de la evolución de cada parte del juego. En este sentido, el juego siempre se experimenta en el "aquí y ahora" y se vive en el presente.

Es una estrategia pedagógica en el nivel inicial que habilita al niño a conectarse consigo mismo, con sus compañeros, con su docente y con los recursos a través del juego, que es una actividad intrínseca en los niños. Esta actividad les proporciona satisfacción y contribuye al desarrollo de la creatividad, la interacción social y, sobre todo, la independencia (Ruiz, 2017, p.56).

El papel del maestro es proporcionar un entorno seguro y accesible en el aula y garantizar que los materiales apropiados estén disponibles para los niños. Siempre brindará seguridad emocional y observará a los niños, registrará anécdotas sobre ellos y su interés por

su juego, que pueden derivar en planes de estudio o unidades de enseñanza. Por otro lado, tomará parte en los juegos infantiles sólo cuando ellos lo necesiten o lo pidan, lo que los anima y mejora su nivel intelectual. Los infantes tienen la posibilidad de vivenciar, observar y cultivar sus habilidades de investigación. Los factores a considerar son que los departamentos deben estar bien equipados, adecuados a la situación y bien constituidos, a veces estas áreas pueden estar fuera del aula o trasladarse a cajas. (Silvia y Monserrat, 2016, p. 68).

1.1.3.2. La didáctica del juego libre

En lo que respecta a la enseñanza del juego no estructurado, se puede afirmar que, al igual que cualquier actividad realizada con los niños, implica que los educadores observen detenidamente las acciones de los niños y su progreso en el aprendizaje a medida que participan en el juego (Tuni y Ccayahuallpa, 2017, p. 34).

Para promover actividades "promover el aprendizaje de los niños a través del juego sin restricciones es necesario considerar algunos aspectos clave, por ejemplo, la exploración no es lo mismo que el juego, y los docentes también deben entender que el acto de jugar no es una actividad de adultos. Los infantes necesitan ser guiados y permitirles limitarse y seguir las reglas (Lacalle, 2012, p. 28).

Un maestro que cuida a los pequeños con benevolencia y respeto es un artista solidario cuyo propósito fundamental es que el niño actúe con familiaridad, que sea consciente de sí mismo en cada acción, que actúe de forma proactiva e independiente. Es un artista persona adulta ya que observa y humaniza a los niños en cada momento, especialmente en las relaciones; en ropa, cuidado, etc., su mano es como la mano de un cuidador, brindando seguridad, respeto y contenido (Gamarra, 2022, p. 67).

El papel del maestro durante el juego infantil, en ocasiones, se produce confusión el término "juego" con el concepto "el infante hace lo que quiere". Esto sucede con nuestros padres y maestros. Lo más importante es que nada se deja al azar. Un niño necesita tener una organización, un ambiente que le permita decidir libremente qué, cómo y con quién juega, pero esto no se puede confundir con quedarse solo y sin compañía. Tienes que escuchar a tu hijo y ver cuáles conceptos aporta. El juego no supervisado es enriquecedor para un niño, pero en última instancia no proporciona la profundización y exploración de estrategias necesarias para que el niño interiorice todo lo que implica el juego (Albornoz, 2019, p. 89).

La maestra puede notar que el niño se está refiriendo a un determinado contenido emocional en un determinado juego, en ese instante tomará acción haciéndole preguntas para buscar básicamente la locución de los pensamientos del niño. Además, el juego contribuye al

desarrollo de los niños a socializar, seguir reglas, expresar opiniones, tomar decisiones y resolver conflictos (Alarcón, 2019, p. 45).

1.1.3.3. Secuencia Metodológica de la hora del juego libre en los sectores

a) Planificación

Los niños y la maestra se reúnen en el suelo formando un círculo en el centro del aula. Durante 10 minutos conversan sobre a qué quieren jugar y la docente les hace recordar a los niños el tiempo y espacio que necesitan para jugar. Ahora es el momento de que seas libre de actuar en todos los ámbitos. Jugamos en clase durante una hora con los juguetes que tenemos y te aviso 10 minutos antes del final para que termines con lo que estás jugando (Bernate, 2021, p. 12).

b) Organización

Los infantes pueden dividirse de forma espontánea en pequeños grupos alrededor de la sala y colocarse en sus áreas preferidas para trabajar de manera autónoma. Si en el aula hay “cajas temáticas”, los pequeños también las cogerán como mejor les parezca los grupos serán de 3 o 4 infantes, pero este criterio es flexible. A veces se unen 5 o 6 niños a un grupo y el juego transcurre sin problemas. Otras veces, dos niños juegan juntos o un niño juega solo, una vez que los niños están en su lugar, empiezan a jugar libremente y solos. Esto significa que eligen qué juguetes utilizar, cómo emplearlos y con quiénes jugar. Durante el juego libre, tanto los maestros como los niños establecen o recuerdan las reglas de convivencia adecuadas para cada área. Por ejemplo, todos dicen: "No deberíamos pegarnos", "Deberíamos colaborar juguetes" o cualquier regla que se considere importante (Bernate, 2021, p. 45).

c) Ejecución o desarrollo

Una vez que los infantes se instalan en el patio de recreo, comienzan a formular sus conceptos. Además, habla con los demás niños acerca de los juguetes que utiliza cada uno y los roles que desempeñan: "Tú eres la tía, yo soy la madre y tú eres el hijo pequeño". Los niños se ubicarán en la sala de juegos de diferentes formas: algunos individualmente, otros en parejas y otros en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar cómo se asigna a los niños a una clase de acuerdo a sus gustos y materias, estilos de juego y afinidades con sus amigos (Bernate, 2021, p. 67).

d) Orden

La sesión de juego sin restricciones en estas zonas concluye con un aviso de cierre a los 10 minutos. Después de jugar, se espera que los niños ordenen sus juguetes y limpien el salón. Guardar los juguetes conlleva un significado emocional y social considerable, ya que marca el final de la actividad y cierra la experiencia con un sentido interno significativo hasta la próxima vez. Además, contribuye al desarrollo de hábitos ordenados (Bernate, 2021, p. 89)

e) Socialización

Todos se reúnen en forma de semicírculo y comparten verbalmente con el grupo lo que jugaron, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y lo que sucedió durante el juego, entre otros detalles. El maestro aprovecha esta oportunidad para abordar temas que surgen en la conversación. Por ejemplo, si durante la charla los niños mencionan que en sus juegos en casa, "Daniel se pone a cocinar" y alguien comenta "los hombres no cocinan", el docente interviene para discutir este concepto y cambiar esta perspectiva. Este es un momento significativo en el cual los niños pueden expresar sus emociones, conocimientos, ideas y deseos. (Bernate, 2021, p. 45).

f) Representación

La docente permite a los niños, ya sea de manera individual o en grupos, expresar a través de dibujos, pinturas o modelados lo que han jugado. No es obligatorio llevar a cabo este proceso metodológico todos los días. (Bernate, 2021, p. 20).

1.2. Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

La investigación desde diversos enfoques de conocimiento nos permite ver el juego como un componente clave del desarrollo completo del niño, dado que se relaciona con cosas que no están relacionadas con el juego (es decir, con otros niveles del avance en la vida de las personas, como la capacidad creativa, la resolución de problemas, el aprendizaje social). roles, es decir, muchos fenómenos cognitivos y aspectos sociales. Los resultados de estas investigaciones indican de manera evidente que el juego es una actividad esencial e irremplazable en el crecimiento humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, emocional, social e intelectual (Cordoba y Ospina, 2019, p. 18).

1.2.1. Desarrollo psicomotor

En términos de psicomotricidad, el juego promueve el desarrollo físico y sensorial. Las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento, control muscular, equilibrio, así como a la conciencia y la confianza en la utilización del cuerpo. Los niños desarrollan movimientos y sensaciones variables a medida que se exploran a sí mismos y su ambiente. Habiendo descubierto un modelo de comportamiento que repite y practica en múltiples ocasiones, para sentir la alegría de lo que está haciendo como para probar y explorar sus efectos y potenciales extensiones inmediatas (Gamboa, 2022, p. 2).

El desarrollo psicomotor se ve influido significativamente por todos los juegos que involucran el cuerpo y objetos avanzado, incidiendo en la finalización de la maduración neurológica y en la estimulación de "La armonización de distintas partes del cuerpo se ve mejorada gracias a la coordinación. El juego de movimiento espontáneo facilita una mayor comprensión de las diferentes partes del cuerpo, ya que el juego es una manera innata de adquirir experiencia, adaptarse al ambiente físico y social, y perfeccionarse de gestos que los hacen más seguros, eficientes y coordinados (Alonso, 2017, p. 35).

1.2.2. Desarrollo afectivo social

Desde una perspectiva social afectiva, el niño interactúa con sus iguales a través del juego, lo cual contribuye a comprender a las personas que lo rodean, adquirir las reglas de conducta y descubrirse a sí mismo a través del juego. El contexto para estas interacciones. Cualquier actividad en grupo recreativas en las que participan infantes durante la infancia estimulan el desarrollo progresivo de su yo social. La investigación realizada destaca que el juego de representación, el juego con normas y el juego cooperativo tienen características que los convierte en significativos en la etapa de socialización infantil (Alonso, 2017, p. 78).

1.2.3. Desarrollo intelectual

Al jugar, el niño adquiere conocimiento debido a que adquiere nuevas vivencias, ya que representan una ocasión para triunfar y equivocarse, para utilizar sus aptitudes y abordar desafíos. Los juegos estimulan el desarrollo del pensamiento y la creatividad de los niños y crean espacios potenciales de aprendizaje. A nivel intelectual, el desarrollo de simulaciones o juegos de ficción implica diversas corrientes del desarrollo cognitivo, todas vinculadas con la evolución hacia un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias engloban la descentralización, la descontextualización y la integración, mientras fomentan el desarrollo del pensamiento convergente y divergente, además de apoyan el desarrollo de muchas

funciones habilidades cognitivas como la relación, la retención, la categorización, la inversión y la toma de perspectiva (Alonso, 2017, p. 9)

Capítulo II:

Métodos y teorías relacionadas al juego y el aprendizaje en niños

2.1. El juego como instrumento de aprendizaje

El juego se convierte en una fuente de enseñanza al impulsar la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que brinda la oportunidad de explorar y comprender el mundo de los objetos, las relaciones entre las personas, así como de investigar, descubrir y crear. A través del juego, los niños y niñas aprenden, investigan y exploran su entorno, contribuyendo a estructurar y comprender dicho mundo (MINEDU,2009).

No existe una distinción entre jugar y aprender, ya que cualquier juego que presente nuevos desafíos debe considerarse como una ocasión para aprender. En el acto de jugar, los niños y niñas adquieren conocimientos muy fácilmente, porque son especialmente receptivos a las oportunidades de entretenimiento caso. Además, durante el juego mejoran la atención, la memoria y la inteligencia, y todo lo que aprenden jugando lo trasladan luego a situaciones no lúdicas. Los juegos deben incluirse en los programas educativos no solamente debido a que tanto los niños como las niñas sienten la necesidad de jugar, sino también como un medio para diagnosticar y comprender mejor el comportamiento de los estudiantes. El juego fomenta el progreso en distintos aspectos del comportamiento, como el desarrollo de la identidad personal, las habilidades sociales, las habilidades motoras y las capacidades físicas. Al mismo tiempo, implica la necesidad de enfrentar situaciones variadas y abrazar la incertidumbre, lo que estimula la adaptabilidad y, por ende, la autonomía en todas las facetas de la conducta (Cordoba y Ospina, 2019, p. 14).

Los docentes deben considerar que los juegos involucran actividades motrices porque deben cumplirse varios requisitos previos, entre ellos los principales lineamientos fundamentos constructivistas en los que se apoya el sistema de enseñanza actual, tales como: participación, variedad, progreso, exploración, significado, progreso, actividad, apertura y globalización. Los juegos deben ser reconocidos como una actividad relevante dentro del entorno educativo porque proporcionan una forma diferente de aprender mientras se relaja y se divierte. Los juegos pueden dirigir los intereses de los participantes hacia áreas de entretenimiento. Los profesores capacitados y motivados inventan juegos que coinciden con los deseos, requerimientos, anticipaciones, la edad y el proceso de aprendizaje. Los juegos complejos hacen que jugar sea menos divertido (Guterman, 2011, p. 46).

En una etapa inicial, se aconseja el uso de juegos sencillos, priorizando la motricidad. En esta fase deberían predominar los juegos de imitación, caza y caza. En segundo lugar, debería incluir la competición y los deportes (Lacalle, 2012, p. 46).

El infante no está dispuesto ni le gusta escuchar durante mucho tiempo la explicación de la clase, pero el profesor sabe que tiene grabado más o menos el 20% de su discurso, pero a veces no cambia su estrategia, siguen manteniendo la tradición, especialmente "En la primera etapa de la escuela primaria, es inadecuado permitir que los niños se queden sentados durante mucho tiempo durante largos períodos de tiempo. Sugíéales que de vez en cuando se levanten de sus asientos, caminen alrededor de la mesa, den pequeños saltos, levanten la mano, imiten algunos animales y luego regresen a sus asientos (Mieles et al., 2020, p.11).

Los juegos deben promover la práctica de la higiene personal. Por lo tanto, el juego se convierte en un contexto propicio para cultivar hábitos de higiene.

2.2. La enseñanza a través del juego libre

El juego es una táctica que posibilita la obtención de conocimientos perdurables a lo largo de toda la vida, los cuales, con el tiempo, se irán ajustando o cambiando a raíz de las experiencias lúdicas en las que se involucra. Por lo tanto, los distintos entornos escolares y aulas deben motivar al niño o niña a participar en juegos. (Ruiz, 2017, p. 10).

Durante la oferta educativa de la educación primaria, los niños viven diferentes momentos del día (juego compartido, juego libre, refrigerio, descansos, tiempo de aseo, actividades independientes), que se transforman en posibilidades para expresarse desenvueltamente y sin obstáculos. Terror a convertirse en ser corregido o sancionado y acompañado por un adulto que escuche y acoja sus ideas. También es esencial que los niños de 3 a 5 años se involucren en otros contextos, como encuentros, donde poco a poco puedan hablar de manera más estructurada, como levantar la mano para intervenir, escuchar en silencio a la otra persona o esperar su turno para intervenir (Silvia y Monserrat, 2016, p.21).

En el juego, la función de los adultos en el estímulo del crecimiento de los niños debe ser una intervención indirecta: preparar el entorno, colocar elementos y entornos adecuados, proporcionar protección y apoyo emocional cuando los niños requieren de ello, observar activamente el juego de los infantes, determinar sus puntos de acción y aprender tal como son (Tuni y Ccayahuallpa, 2017, pag. 34).

2.3. El Juego Libre En Los Sectores Apoya Las Áreas De Desarrollo Y El Aprendizaje

Las áreas de comunicación, matemáticas, habilidades sociales y ciencias naturales son componentes esenciales en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que requieren una fuerte implicación de la capacidad mental. Por lo tanto, es crucial examinar la evolución del pensamiento infantil en relación con la adquisición de conocimientos desde las primeras etapas de su desarrollo intelectual.

Según Vigotsky, el proceso de aprendizaje es inherentemente social específico, el cual está representado por los conceptos a partir de los cuales se desarrolla, por ejemplo, "la zona de progreso próximo, donde el nivel de desarrollo real es la comprensión que el individuo ha obtenido y su nivel de capacidad potencial conocimientos que ha adquirido el sujeto. Qué materias se pueden aprender en interacciones jerárquicas (niño a niño) y verticales (niño a maestro), actuando como mediadores y como herramientas mediadoras. Por lo tanto, la discrepancia entre el desarrollo alcanzado y el desarrollo potencial define la zona de desarrollo próximo del individuo en la tarea específica. Además, el lenguaje está intrínsecamente ligado al pensamiento, lo que subraya la importancia de la comunicación y el diálogo son muy importantes para que los sujetos alcancen un nivel que no pueden alcanzar por sí solos (Albornoz, 2019, p. 13).

Cuando participan en juegos junto a sus compañeros de clase, los infantes participan activamente en interacciones e historias. Esta actividad mejora tus aptitudes sociales, te enseña a manejar tus emociones, brindar orientación, ofrecer apoyo, abordar desafíos y resolver disputas, cooperar y comunicarte eficazmente. También debe adquirir la capacidad de seguir las reglas del grupo y de unirse a otros niños con respeto y precaución es una habilidad fundamental que se desarrolla en este contexto. Por lo tanto, este tipo de juego proporciona un ambiente óptimo para que los niños aprendan a relacionarse positivamente con sus pares. Asimismo, el juego sirve como una vía a través de la cual los niños exteriorizan su mundo interior, incluyendo sus inquietudes, temores, percepciones sobre las relaciones, conflictos, fantasías y deseos, todos los cuales se manifiestan a través del juego. De esta manera, el juego es una poderosa herramienta para que el niño se exprese y así fortalezca su identidad (Alarcón, 2019, p. 2).

2.4. Relación Entre Juego, Aprendizaje y Desarrollo Infantil

El juego, el proceso de adquisición de conocimientos y el crecimiento cerebral de los niños están estrechamente relacionados, y el juego desempeña un papel central en la vida de los niños. Durante los primeros seis años de su existencia, se establecen innumerables

conexiones entre las neuronas en el cerebro infantil, facilitando así el aprendizaje y el desarrollo. Esta etapa representa el período principal para la formación de conexiones neuronales, y una de las formas en que los niños crean estas conexiones es a través del juego. Cuanto más juegan, más conexiones cerebrales se desarrollan, lo que resulta en un mejor crecimiento y aprendizaje. La falta de juego puede debilitar a un niño, ocasionar el deterioro de sus habilidades y afectar su desarrollo personal. En consecuencia, el juego es un elemento esencial para el desarrollo cerebral de los niños y contribuye significativamente a su aprendizaje y crecimiento óptimos (Bernate, 2021, p. 56).

Los juegos son "el impulsor del progreso y la adquisición de conocimientos, por lo tanto, los juegos juegan un papel importante ya que estimulan espontáneamente los procesos de enseñanza y desarrollo en evolución. El acto de jugar o comienza en la primera infancia y es una conducta instintiva. No es necesario que nadie instruya a los niños sobre cómo jugar, sino proporcionarles un entorno favorable en el que la actividad pueda desarrollarse y fortalecerse. Al jugar, el niño pone en marcha la motricidad en su desarrollo y aprendizaje.

2.5. Corrientes Pedagógicas Que Ven En El Juego Una Herramienta Fundamental Para Lograr La Maduración Y El Aprendizaje De Los Niños Preescolares.

2.5.1. Método Montessori:

María Montessori (1870-1952) Es una de las figuras pioneras más destacadas en el ámbito de la educación inicial. Inició su carrera realizando 27 prácticas en un hospital psiquiátrico, trabajando con niños que enfrentaban desafíos cognitivos. Durante su interacción con ellos, enfocaba en fortalecer su autoestima y fomentaba su confianza en sus habilidades a través de actividades manuales y juegos. De esta manera, logró enseñarles a leer y escribir. Esta experiencia la llevó a reflexionar sobre su enfoque pedagógico y consideró que podría ser aún más efectivo con niños que no tuvieran dificultades cognitivas, reconociendo el valor del juego como una herramienta valiosa en este proceso (Gamarra, 2020, p. 67).

2.5.2. El Método Reggio Emilia:

El entorno actúa como su tercer educador. Los docentes son conscientes de este potencial y organizan las clases de forma "adaptada", es decir, en función de los intereses especiales de sus alumnos, que ellos observan. La investigación se realiza para "planes" tanto a corto como a largo plazo. Pueden extenderse durante días, semanas o meses y resultan "de los requerimientos de los niños, de acontecimientos concretos o de los intereses del propio instructor. Los profesores colaboran en grupos, tienen el mismo rango y mantienen relaciones

colegiadas. Se comprometen constantemente a formación teórica y práctica. Se ven a sí mismos actúan como investigadores y comparten sus vivencias en documentos. En este ejercicio de grabación, los niños utilizaron grabadoras, cámaras fotográficas y libretas para observar y discutir (Gamarra, 2020, p. 89).

2.5.3. *El Método Aucouturier:*

Bernard Aucouturier, un francés que fue el fundador y director de la Asociación Europea de Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), desarrolló la Práctica Psicomotriz Aucouturier basándose en sus más de tres décadas de experiencia trabajando con niños de diversas edades, incluyendo aquellos con y sin desafíos. Esta experiencia le brindó una comprensión del desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dinámica, integral y dialéctica (Gamarra, 2020, p. 19).

2.5.4. *El Método Waldorf:*

El método Waldorf fue creado en 1919 por Rudolf Steiner (1861-1925). Fue desarrollado en la escuela Waldorf-Astoria para hijos de trabajadores de una fábrica en Stuttgart. Desde el momento de nacer hasta alcanzar los siete años de edad, los niños dan sentido conectarse con el mundo a través de la percepción sensorial en lugar de depender del intelecto. Se integra con el entorno de una forma muy natural. Steiner descubrió que las personas aprenden con la misma fuerza vital que utilizan para "construir" sus cuerpos. Alrededor de los 3 o 4 años de edad, la imaginación y las destrezas de previsión de los pequeños en edad preescolar también comienzan a surgir (Gamarra, 2020, p.15).

2.6. Teorías

Según Torbert y Schnieder (1986), el juego se considera 'la llave que abre muchas puertas'. Por otro lado, Erickson y Piaget lo describen como 'un proceso activo en la vida del niño', mientras que White lo caracteriza como 'una fuente de diversión, pero también como una actividad seria'. Durante estas horas de juego, el niño establece de manera sólida su capacidad para interactuar con su entorno. Estos pensadores exploraron la relación entre el juego y el ser humano, y resumen estas conductas en dos enfoques o teorías.

- ¿Cuál es la razón detrás del juego infantil?", a veces llamada teoría eficiente.
- ¿Con qué propósito un niño se involucra en el juego?", a veces conocida como teoría teológica.

Las teorías de la relajación, el atavismo, la distracción y el exceso de energía han sido absorbidas por las teorías de la eficiencia o la causalidad. Y en la teoría de las causas finales tenemos: el instinto y la práctica del psicoanálisis. Por lo tanto, los profesores deberían considerar la teoría de la instrucción cuando utilicen juegos como estrategias (Montero y Stella, 2014, p. 34).

- **Teoría de la energía excedente.**

Herbet Spencer, un filósofo inglés, decía que cuando nuestro cuerpo tenía demasiada energía, necesitábamos liberarla jugando. Como ya se mencionó, se dirige principalmente al sector infantil, donde resalta que los niños en la etapa de preescolar y primaria suelen estar cargados con un exceso de energía, tanto a nivel nervioso como muscular, por lo que los maestros deben tener en cuenta las actividades que planifican en relación con la energía que los estudiantes demuestran. Como resultado, la actividad durará más cuanto más energía tenga el niño (Pamplona et al., 2019, p. 23).

- **Teoría recreativa,**

Lazarus (1883) afirmaba que el propósito del juego es recargar energías cuando uno se siente fatigado. Él resaltaba la distinción entre la energía mental y la física, argumentando que cuando el cerebro está agotado, se debería optar por realizar actividad física para restablecer la energía nerviosa. (Pamplona et al., 2019, p. 56).

- **Teoría de la práctica del instinto**

Según Gross, en el caso de los animales se benefician del juego porque les ayuda a desarrollar habilidades que son cruciales para la vida adulta. Jugar también ayuda a los animales a sobrevivir. Afirma que los seres humanos se fundamentan en la ejecución de funciones sociales porque frecuentemente son sometidos a relaciones sexuales cuando son niños, por ejemplo, cuando juegan a las casitas. Explica que ya sea que una persona sea un hombre o un animal, ambos juegan por necesidad más que por edad. Como resultado, afirma que los niños poseen habilidades e instintos innatos al nacer no desarrollados que luego se desarrollan más como resultado de los juegos (Pamplona et al., 2019, p. 87).

- **Teoría de la recapitulación (teoría atávica)**

El nombre de esta teoría deriva del término biológico atávico, que describe la

inclinación que poseen los organismos vivos a seguir las tradiciones de sus familias. Como resultado, surgió una tradición según la cual los niños representaban diversos aspectos de la vida de sus antepasados a través del juego, como pescar, cazar, andar en canoa, acampar y otras actividades. Los juegos infantiles, según Hall, representan las etapas "salvaje", "animal", "nómada" y "tribu" de la historia de la humanidad (Pamplona et al., 2019, p. 46).

- **Teoría de la catarsis.**

Según el psicólogo estadounidense Carr, la catarsis agota nuestra energía, especialmente cuando involucra emociones antisociales. Por otro lado, Patrick sostiene que emociones como la rabia y el temor desencadenan una serie de modificaciones en el cuerpo que empujan a la persona a situaciones extremas. Como resultado, el juego contribuiría a reducir esa energía, permitiendo que el cuerpo se recupere y alcance el equilibrio. (Pamplona et al., 2019, p. 90).

- **Teoría de la auto expresión.**

Elmer Mitchell y Bernard Mason vieron el juego como una expresión de la necesidad de autoexpresión. Para ellos, el juego era el resultado de factores psicológicos. Vargas (1995) menciona a Clarapede, quien comenta:

- La estructura anatómica del ser humano le permite saltar, correr, trepar, entre otras actividades.
- Las características propias del cuerpo de una persona influirán en la elección de ciertas actividades durante el juego.
- La disposición física de un individuo influirá en sus preferencias por ciertas actividades lúdicas.

- **Teoría del juego como estimulante de crecimiento.**

Vargas (1995) Aborda esta teoría desde una perspectiva biológica, lo que significa que al participar en actividades físicas a través del juego, el individuo prepara su cuerpo para obtener mayores beneficios. Se trata de la teoría del entretenimiento. Según Vargas (1995) en esta teoría, el autor nos sugiere que el juego es simplemente una forma de diversión sin importancia, considerándolo como una manera de desperdiciar el tiempo. Además, existe la teoría del juego como ejercicio complementario, que sostiene que el juego es una actividad que

ayuda a mantener y actualizar las habilidades, conocimientos y destrezas del niño, y al mismo tiempo, perfecciona las habilidades preexistentes (Pamplona et al., 2019, p. 31).

- **Teoría de crecimiento y mejoramiento.**

Newman y Newman (1983) mencionan a Appleton (1910), quien percibió el juego como una forma de incrementar las habilidades de los niños. Appleton lo describía como el período en el que los niños exploran y practican sus capacidades. Según su perspectiva, el juego guía a los niños hacia una actitud más madura y efectiva (Pamplona et al., 2019, p. 87).

Capítulo III: Desarrollo y tipos de aprendizaje mediante el juego

3.1. Desarrollo del aprendizaje en los niños mediante el juego

Para poder determinar el progreso o progreso de un niño en el juego es necesario recordar las principales teorías al respecto y determinar la importancia de cada teoría. Además, en este capítulo se muestra qué tipo de aprendizaje aprenden los niños y qué materiales se utilizan para estas actividades de lúdicas (Melo et al., 2014, p. 57).

3.2. Tipo de aprendizaje obtenido a través del juego libre

Según el Ministerio de Educación (Minedu) en 2012, los niños, a través del juego no estructurado, adquieren conocimientos relacionados con su desarrollo cognitivo, social y emocional. En este sentido, se destaca que el juego tiene un papel en:

- **Apropiarse instrumentalmente del aprendizaje.** "Durante la actividad independiente y el juego no estructurado, el niño adquiere control sobre el entorno, los objetos y las interacciones sociales lo que conduce a un aprendizaje real. Es una acción que involucra su mundo interior y genera recuerdos y experiencias que le hacen adaptarse activamente a la realidad dejando huellas físicas y mentales. Crea sus propios planes de intervención, creando movimientos mentales que ayudan en el desarrollo de una inteligencia para la resolución de problemas (Paredes, 2020, p. 69).

- **Desarrollar el pensamiento lógico matemático.** La actividad independiente y el juego sin restricciones promueven el desarrollo del razonamiento lógico y las habilidades matemáticas. Estas capacidades se desarrollan a medida que el niño relaciona sus experiencias al manipular objetos y al moverse en el espacio y el tiempo. Durante estas acciones, el niño realiza clasificaciones, distinciones y observaciones de las diversas propiedades de los materiales, así como percibe distancias, etc.)" (Paredes, 2020, p. 3).

- **Desarrollar el pensamiento que genera la lectura.** Este aprendizaje es resultado del deseo innato del niño por comprender (motivación epistémica), y se desarrolla y enriquece a través de las experiencias que el niño experimenta. Además, se nutre del placer de explorar, investigar, participar y reflexionar, especialmente en un entorno propicio proporcionado por el adulto (Paredes, 2020, p. 5).

- **Desarrollo motor hacia la escritura.** Escribir y tener la confianza para hacerlo requiere movimientos diestros del brazo, la mano y los dedos. Esto "Está vinculado con el progreso de los movimientos motrices fundamentales que tienen una base neurológica y siguen una secuencia desde lo cercano al centro hacia lo más alejado (señalando que formamos parte de un todo que se desarrolla desde el centro hacia la periferia). De esta manera, se puede notar que el niño adquiere control sobre los movimientos de los hombros antes que sobre los movimientos precisos de los dedos, debido a que la organización de las respuestas motoras se produce desde el centro del cuerpo hacia las extremidades (Paredes, 2020, p. 6).

- **Ayuda a fortalecer la etapa psicomotriz.** Cuando un niño se involucra en una actividad, lo hace a través de su expresividad psicomotora, que representa la integración de las dimensiones motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Estos componentes le brindarán al niño la capacidad de participar en procesos de comunicación, creación y el desarrollo del pensamiento operativo (Paredes, 2020, p. 6).

3.2.1. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

El juego, el proceso de aprendizaje y el desarrollo del cerebro de los niños están fuertemente vinculados, siendo el juego una actividad central en la vida de los niños. En los primeros seis años de vida, se establecen innumerables conexiones neuronales en el cerebro de un niño, lo que le permite aprender y crecer. Esta etapa es cuando se produce la mayor parte del proceso de cableado cerebral. Los niños establecen estas conexiones a través de la actividad lúdica. Cuanto más juega un niño, más conexiones neuronales se crean, lo que contribuye a un mejor desarrollo y un mayor aprendizaje. Si un niño no participa en juegos, su desarrollo se ve comprometido, sus habilidades se debilitan y su desarrollo personal se ve afectado. El juego es un componente esencial para el desarrollo del cerebro de los niños, lo que les permite aprender y crecer de manera más efectiva (Pomare y Steele, 2018, p. 46).

Los juegos son el motor impulsor del crecimiento y la adquisición de conocimientos, debido a lo que los juegos juegan un papel importante ya que estimulan espontáneamente los procesos de enseñanza y crecimiento a lo largo del tiempo. El juego comienza en la primera infancia y es una conducta innata. No es necesario que alguien les enseñe a los niños a jugar, sino proporcionarles un entorno favorable en el que la actividad pueda desarrollarse y fortalecerse. Al jugar, el niño enciende el juego impulsa su crecimiento y adquisición de

conocimientos. Actúa como un reflejo del desarrollo y el aprendizaje, permitiendo que el niño muestre su nivel de desarrollo y los logros alcanzados en su aprendizaje. A través del juego, se pueden observar los avances de los niños y sus metas (Quicios, 2017, p. 87).

Los juegos sólo pueden existir en un entorno de personas solidarias que les den significado y los humanicen. Las redes de relaciones familiares y sociales son una parte fundamental marco donde el juego desempeña un papel fundamental en el progreso y la adquisición de conocimientos. Un ambiente amoroso y seguro, una interacción humana amorosa y la estimulación interpersonal (como la comunicación) son elementos esenciales para que los infantes jueguen, aprendan y progresen de manera saludable (Caballero, 2021, p. 36).

Los niños no sólo crecen jugando, el juego también tiene lugar en cada niño. El mal proceder cambia y evoluciona. A medida que los niños crecen y maduran, los juegos se tornan más diversos y complicados. Durante el período de 0 a 5 años, estas transformaciones suceden de manera bastante veloz. El juego de los niños tiene una secuencia clara: primero exploran objetos simples, luego los combinan y finalmente los utilizan para representar cosas. Es importante que cualquier adulto que esté involucrado en actividades con niños conozca los detalles de esta secuencia (Bernate, 2021, p. 97).

3.2.2. Aprendizaje significativo

El aprendizaje se basa en las estructuras cognitivas preexistentes de las estudiantes asociadas con la nueva información. "Estructura cognitiva" debe entenderse como la colección y organización de las nociones y pensamientos que una persona tiene en un área específica del saber. Comprender la solidez de las estructuras cognitivas de los alumnos es fundamental en el proceso educativo, ya que no solo se trata de la cantidad de información que asimilan, sino también de la estabilidad y comprensión de conceptos y declaraciones que encuentran (Carrillo, 2021, p. 76).

3.2.2.1. Tipos de aprendizaje significativo

- **Aprendizaje de representaciones:** Se refiere al momento en el que el niño desarrolla su vocabulario. En un inicio, aprende palabras que representan objetos reales que tienen relevancia en su vida. No obstante, aún no las clasifica en categorías (Córdoba et al., 2020, p. 60).
- **Aprendizaje de conceptos:** Los niños, a través de experiencias concretas, llegan a comprender que la palabra 'mamá' puede ser utilizada por otras personas para referirse

a sus propias madres. Este proceso también se manifiesta cuando los niños en edad preescolar se exponen a situaciones de aprendizaje, ya sea mediante instrucción directa o descubrimiento, y logran comprender conceptos abstractos como 'gobierno', 'país' y 'mamífero' (Córdoba et al., 2020, p. 65).

- **Aprendizaje de proposiciones:** Una vez que comprende el significado de los conceptos, el niño es capaz de construir oraciones que incluyan dos o más conceptos y expresen afirmaciones o negaciones. De esta manera, un concepto nuevo se incorpora y se integra en su estructura cognitiva a través de la conexión con el conocimiento previo, según lo señalado por Córdoba et al. en 2020 en la página 66.

3.3. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Existen ciertos juguetes y recursos educativos esenciales para el juego de representación simbólica. Estos elementos desempeñan un papel intermedio en la experiencia lúdica, ya que posibilitan que el niño exprese su imaginación y creatividad a través de ellos. (Córdoba et al., 2020). Un intermediario se refiere a un componente que facilita la transformación de la fantasía y la imaginación en acciones concretas, aspecto que debe ser considerado en las actividades de juego, especialmente en lo que respecta a los materiales utilizados.

- Muñecas similares a bebés junto con sus complementos como biberones, peines, ropitas, pañales, etc.
- Sets de animales que pueden ser tantos domésticos o de granja, que incluyen perros, gatos, vacas, gallos, gallinas, cerdos, caballos, entre otros.
- Sets de animales salvajes, que pueden incluir felinos, cocodrilos, lobos o zorros, dinosaurios, entre otros.
- Piezas de tela de distintos tamaños, texturas y colores que pueden servir para cubrir, disfrazarse, usarse como mantel, etc.
- Figuritas y personajes variados, como soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos que pueden incluir papá, mamá, hijos, bebés, entre otros.
- Vehículos como camiones y autos, siendo preferibles los camiones que puedan transportar objetos.

- Materiales de construcción como bloques de madera de diferentes tamaños, latas, palitos, Legos, tubos, piedrecitas, entre otros.
- Cuerda delgada que pueda usarse para jalar carritos o atar objetos.
- Utensilios de cocina y comedor en versión de juguete, incluyendo tazas, ollas, platos, jarras y, si es posible, cubiertos.
- Herramientas de juguete como martillos, serruchos, destornilladores, alicates, entre otros.
- Peluches y muñecos de felpa.
- Algunos juegos de mesa como rompecabezas, juegos matemáticos, juegos de memoria, dominó, encajes, entre otros.
- Cajas de cartón en buen estado que los niños puedan utilizar como camas, muebles pequeños, recipientes, entre otros.
- Diferentes tipos de textos, ya sea creados por los niños, los padres, la docente o adquiridos/donados.

3.4. Juegos para promover el aprendizaje en los niños

El juego es un aspecto esencial en la vida cotidiana de los niños, porque además de entretenimiento, también contribuye a su desarrollo. Esto les permite no sólo estar en movimiento y activos constantemente, pero no solo eso, también aprender, compartir y colaborar con otros menores (Guterman, 2011, p. 90).

Los juegos destinados a los niños desempeñan un papel crucial, ya que estimulan su creatividad, les permiten expresar sus emociones, adquirir nuevas destrezas y explorar el mundo de forma autónoma. A continuación, se enumeran algunos juegos que pueden contribuir al desarrollo de los niños de 3 años y mejorar su proceso de aprendizaje.

- **Rompecabezas:** Ayudará a los niños ayuda en la adquisición de conocimientos sobre formas y objetos, además de ejercitar la memoria. Se recomienda comenzar con rompecabezas simples para niños y aumentar gradualmente la complejidad a medida que el niño se familiariza con el juego y mejora sus habilidades.
- **Juegos de rol:** Estos juegos infantiles, al igual que los rompecabezas, aportan numerosos beneficios a los niños, ya que les introducen gradualmente en el mundo que les rodea y amplían su comprensión del mismo. Al asumir roles de policía, médico o bombero, estimulan su creatividad y fomentan su imaginación.

- **Manualidades:** Las actividades artísticas desempeñan un papel significativo en el desarrollo de los niños de 3 años, ya que les permiten expresarse, fomentar su sentido del tacto y estimular su creatividad. Algunas opciones incluyen trabajar con plastilina, crear figuras de papel o cartón, y pintar utilizando colorantes de alimentos mezclados con agua y harina.
- **El escondite:** Este juego infantil es ideal para niños de 3 años, ya que, además de proporcionar actividad física, fomenta su sentido de independencia y promueve el pensamiento estratégico.
- **Circuito de obstáculos:** Los juegos al aire libre son una excelente alternativa para los niños, ya que contribuyen al desarrollo de su imaginación y les brindan la oportunidad de disfrutar de momentos divertidos.
- **Vasos locos:** Juegos infantiles como este contribuyen al desarrollo de la memoria visual de los niños. Implica esconder un objeto bajo uno de tres vasos y luego moverlos, desafiando al niño a adivinar en cuál de los vasos se encuentra el objeto.
- **Desafiando el olfato:** Este juego es beneficioso para el desarrollo del sentido del olfato en los niños. Se realiza cubriendo los ojos del niño y permitiéndole oler objetos o alimentos con fragancias distintivas, luego se le pregunta qué está oliendo.
- **La búsqueda del tesoro:** Un juego clásico que siempre es popular. Esta actividad no solo promueve el ejercicio físico, sino que también estimula la imaginación del niño, ya que se puede crear una historia fantástica que sirva de inspiración para la búsqueda de objetos.
- **Identificar emociones:** Las emociones desempeñan un papel fundamental en la personalidad, por lo que involucrar a los niños en juegos relacionados con ellas puede ser altamente beneficioso. Una actividad consiste en confeccionar caras de cartulina que representen expresiones de tristeza, alegría, enfado y miedo, desafiando luego al niño a identificar cada una de ellas.

3.5. Juegos para niños de 4 años

- **Juego de adivinanzas para colorear:** Este juego infantil es beneficioso para estimular la motricidad, la atención, la concentración y la creatividad en los niños. Implica que un adulto lea adivinanzas, desafiando a los niños a adivinarlas. El niño que acierte puede colorear el animal relacionado con la adivinanza resuelta.

- **Juego de memoria:** Este juego contribuye al fortalecimiento del desarrollo cognitivo del niño. Puedes mostrarle una ilustración y pedirle que la observe detenidamente. Luego, podrás hacerle preguntas, como por ejemplo, acerca del color de un objeto específico en la imagen.
- **Pisar papeles:** Este juego permite que los niños practiquen y mejoren su sentido del equilibrio. Consiste en dispersar un montón de papeles por el suelo, y los niños deben saltar de una hoja a otra sin poner ambos pies en el suelo.
- **Inventar un cuento:** A los niños les encanta escuchar cuentos, pero también pueden divertirse creando sus propias historias. Esta actividad fomentará su creatividad e imaginación.
- **¿Suave o rugoso?:** En este juego, se colocan varios objetos dentro de una bolsa, como algodón, esponja, una media, un guante, entre otros, y los niños deben identificar si cada objeto es suave o rugoso al tocarlos.
- **Dentro y fuera:** Este juego para niños es altamente entretenido. Implica dibujar un cuadrado en el suelo y dar instrucciones como 'dentro' o 'fuera', de modo que los niños salten de un lado al otro según la orden que se les da.
- **Bingo para pequeños:** Repasar los números con los niños puede ser una actividad muy divertida. En el bingo diseñado para niños de 4 años, se utilizan solo números del 0 al 9, y como premio se pueden ofrecer dulces, como gomitas.
- **Dibujar:** A la mayoría de los niños les encanta dibujar desde una edad temprana, y esta actividad es una excelente manera de fomentar su imaginación y creatividad. Anima al niño a que dibuje lo que desee, y luego intenta adivinar qué representa su dibujo.
- **Gallinita ciega:** Este juego implica que un niño se cubra los ojos con un pañuelo y, después de dar vueltas al ritmo de la canción 'Gallinita Ciega', debe intentar atrapar a los demás.

3.6. Juegos para niños de 5 años

- **A romper el globo:** En este juego, se ata un globo al tobillo de cada niño, y al ritmo de la música, los niños deben intentar reventar los globos de los demás sin que les revienten el suyo, ya que serían descalificados.
- **Estatuas:** Estos juguetes infantiles ayudan a fortalecer el equilibrio de su hijo. Se trata de poner música para animar a los más pequeños a bailar, y cuando se detiene la música, ellos tienen que quedarse quietos como estatuas hasta que vuelve a sonar la

música y pueden seguir bailando. El juego consiste en intentar meterse debajo de la barra al ritmo de la música inclinándose lo más posible. Cuando se supera la altura, se baja la barra.

- **Legos:** Ayudará a estimular su imaginación y a enseñarles acerca de diferentes formas.
- **¿En qué animal estoy pensando?:** Este juego se fundamenta en hacer preguntas para adivinar el animal en mente. Pueden hacer preguntas como: ¿Tiene cuatro patas? ¿Tiene un pico? ¿Es grande? Cada jugador formula una pregunta y trata de adivinar el animal, recibiendo respuestas de 'sí' o 'no'.
- **Escribimos en la arena:** Este juego contribuye al desarrollo de la motricidad fina. Implica utilizar los dedos para trazar dibujos en la arena o escribir letras en la arena.
- **Guerra de agua:** Los niños más pequeños suelen disfrutar mucho de este juego, que puede involucrar pistolas de agua o globos de agua.
- **Carrera de sacos:** Este juego es sencillo de jugar y es perfecto para actividades en familia o competencias. Los participantes se alinean en una fila y meten sus pies en un saco. Después, deben saltar hacia la meta.

3.7. El rol del docente en el juego

El rol del adulto será guiar, ofrecer sugerencias y motivar a los niños durante el juego. La conducta del adulto debe evitar ser autoritaria, estructurada, seria o impositiva, permitiendo que el niño perciba al profesor como una figura accesible y con una actitud relajada (Alarcón, 2019, p. 34).

Para poder llevar a cabo este rol de manera óptima se deben tener en cuenta:

- **El diseño del espacio.** El entorno debe ser seguro, sólido y sereno. El aula debe estar organizada de manera que permita tanto el juego espontáneo y sin restricciones, como el juego con reglas y objetivos educativos en grupos pequeños y en todo el grupo (Gamboa, 2022, p. 87).
- **El material para el juego.** Los recursos empleados actuarán como la base para el juego, sirviendo como la razón principal detrás de su desarrollo. Estos materiales deben poseer atributos que estimulen la capacidad de pensamiento divergente y la creatividad (Lacalle, 2012, p. 12).
- **La organización de los tiempos de juego.** Es importante planificar el horario de manera que se pueda incluir cada tipo de juego: individual, en parejas, en grupos, con estructura

y sin restricciones. Cada uno de estos enfoques ofrece beneficios para el niño y, por lo tanto, es esencial que estén presentes en la programación (Melo, 2014, p. 45).

- **La actitud del profesor.** El rol del profesor debe ser discreto y observador, desempeñando el papel de guía durante el juego. Para lograrlo, es fundamental que el profesor establezca un ambiente relajado y tolerante en el que los niños puedan expresarse respetando las reglas. Además, el profesor debe entender que los errores cometidos por los niños son parte natural de su desarrollo y deben ser aceptados como tal (Montero, 2022, p. 47).

Conclusiones

- Mediante la recopilación de información se determinó que existen 4 tipologías de juego (motor, social, cognitivo y simbólico), los cuales, mediante la exploración, convivencia, imaginación y uso de objetos el niño es capaz de desenvolverse y por ende asimilar mejor el aprendizaje impartido por su docente.
- Los métodos empleados para relacionados al juego y el aprendizaje son: Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf. Asimismo, las teorías identificadas fueron: Las teorías mencionadas son diferentes enfoques que se utilizan para comprender el juego y su impacto en el desarrollo humano. Cada una de estas teorías ofrece una perspectiva única sobre el juego y su importancia en el crecimiento y el desarrollo de las personas.
- Se ha identificado los tipos de aprendizaje adquiridos mediante el juego, estos fueron; Adquisición de representaciones, adquisición de conceptos y adquisición de proposiciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


- Alarcón Baldeon, D. (2019). El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho. Repositorio Institucional ULADECH CATOLICA. Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11534>
- Albornoz Zamora, Elsa Josefina. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. Epub 02 de marzo de 2019. Recuperado en 08 de julio de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.
- Alonso, N. (2021) El Juego Como Recurso Educativo: Teorías Y Autores De Renovación Pedagógica. Universidad de Valladolid
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis Scientific Journal of School Sport Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Caballero G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4 Abril 2021, pp. 861-878. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 12(2), 113–138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Gamarra, R. (2020) Estado Del Arte: Juego Como Factor De Aprendizaje En Niños Y Niñas Del Ii Ciclo De Educación Inicial. Universidad Peruana Cayetano Heredia
- Gamboa, A. (2022) El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje Significativo Del Área De Matemática En Los Niños Y Niñas De 5 Años En Una I.E. Inicial De La Provincia De Chincheros, Apurímac (2019). Universidad Antonio Ruiz De Montoya
- Guterman, T. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Efdportes.com., <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

- La Madrid (2019) Influencia del juego libre en el aprendizaje de los niños de educación inicial. Universidad Nacional De Tumbes
- Lacalle, A. (2012) Influencia del juego guiado en el desarrollo del aprendizaje del niño de 3-4 años. Análisis de algunos factores intervinientes. Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación
- Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. Recuperado en 29 de julio de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247–258. <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- MINEDU (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima.
- MONTERO MAHECHA, LUZ STELLA. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en secundaria básica. *Zona Próxima*, (36), 114-137. Epub 11 de junio de 2022. <https://doi.org/10.14482/zp.36.373>
- Pamplona Raigosa, J., Cuesta Saldarriaga, J. C., & Cano Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13–33. <https://doi.org/10.17151/elev.2019.21.2>
- Paredes E. (2020) Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. Universidad Andina Simón Bolívar
- Pomare K. y Steele J. (2018) La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. Universidad de la Costa.
- Quicios, B. (2017, mayo 4). *La importancia del juego en la escuela*. Guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Ruiz, M. (2017) El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria
- Sílvia, M. E., Montserrat, B., & Recursos, C. (2016). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.com. Recuperado el 20 de julio de 2023, de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

- Tasilla M. (2020) Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes.
- Tuni, L. y Ccayahuallpa E. (2017) El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje En Estudiantes De 5 Años De La I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco. Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa

ANEXOS

Anexo 01: Reporte turnitin

 Identificación de reporte de similitud. oid:12815:311876404	
NOMBRE DEL TRABAJO MONO_GUEVARA ANA_2023_1.docx	
RECuento DE PALABRAS 11990 Words	RECuento DE CARACTERES 64936 Characters
RECuento DE PÁGINAS 41 Pages	TAMAÑO DEL ARCHIVO 710.4KB
FECHA DE ENTREGA Jan 24, 2024 8:58 AM GMT-5	FECHA DEL INFORME Jan 24, 2024 8:59 AM GMT-5
<ul style="list-style-type: none"> ● 22% de similitud general El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">• 18% Base de datos de Internet <li style="width: 50%;">• 1% Base de datos de publicaciones <li style="width: 50%;">• Base de datos de Crossref <li style="width: 50%;">• Base de datos de contenido publicado de Crossref <li style="width: 50%;">• 18% Base de datos de trabajos entregados ● Excluir del Reporte de Similitud <ul style="list-style-type: none"> • Material bibliográfico 	

Anexo 02: Desarrollo de la creatividad**Anexo 03: Aprendizaje en niños**

Anexo 04: Participación activa de los niños