

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
TESIS**

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE
LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N°086 DIVINO NIÑO JESÚS-
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2019**

PRESENTADO POR:

KELLY ADRIANA LOPEZ CAPCHA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO(a) EN
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

ASESORA:

Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

Universidad Nacional

"José Faustino Sánchez Carrión"

VICHEZ JAIME, ROSA

DNU 258

HUACHO - 2021

TÍTULO

**EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I.
N°086 DIVINO NIÑO JESÚS-HUACHO, DURANTE
EL AÑO ESCOLAR 2019**

**TESIS PARA
OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN, EN LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

PRESENTADO POR: KELLY ADRIANA LOPEZ CAPCHA

ASESORA: Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

HUACHO - 2021

JURADO EVALUADOR

Dr. MELCHOR EPIFANIO ESCUDERO ESCUDERO
Presidente

Mg. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL
Secretario

Lic. ROBERTO CARLOS LOZA LANDA
Vocal

Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME
Asesora

DEDICATORIA

A dios:

Por permitir estar aquí que gracias a él y a la fe que le tengo todo se pudo. A mis padres quienes me motivaron a seguir con mis sueños por inculcarme los buenos valores y sobre todo que siempre confiaron en mí que estuvieron conmigo en las buenas y en las malas en los momentos polémicos, son el mayor apoyo para mi desarrollo personal y profesional.

Kelly Adriana López Capcha

AGRADECIMIENTO

A la Lic. Rosa Mercedes Vilches Jaime, es la consideración más especial, agradecerle su paciencia y continuo apoyo de manera desinteresada e incondicional, para que pueda planificar, desarrollar y completar este trabajo.

También agradezco sinceramente y fraternalmente a las autoridades, profesores, padres e hijos de la I.E.I. N° 086 Divino Niño Jesús del distrito de Huacho que me brindaron un tiempo valioso, comprometido con la PEA, orientando y recomendando métodos, así como la planificación, desarrollo y ejecución de las instalaciones para esta investigación.

Lo más importante es que mis padres siempre me aconsejan. Quien siempre me enseñó lo que es bueno, me brindaron su confianza, apoyo y consejo; gracias a ellos puedo superar las dificultades y desafíos que la vida me trae para siempre, muchas gracias.

Kelly Adriana López Capcha

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE.....	6
RESUMEN	8
ABSTRAC.....	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO I	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Formulación del problema	12
1.2.1. Problema general	12
1.2.2. Problemas específicos	12
1.3. Objetivo de la investigación	12
1.3.1. Objetivo general.....	12
1.3.2. Objetivos específicos.....	12
1.4. Justificación de la investigación	13
1.5. Delimitación del estudio	14
1.6. Viabilidad del estudio.....	14
CAPITULO II	15
MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Antecedentes de la investigación.....	15
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales	16
2.2. Bases teóricas.....	16
2.2.1. El juego	16
2.2.2. Aprendizaje significativo	35
2.3. Definiciones conceptuales.....	50
2.4. Formulación de la hipótesis	52
2.4.1. Hipótesis general.....	52
2.4.2. Hipótesis específicos	52
2.5. Operacionalización de variables.....	53
CAPITULO III	54
METODOLOGÍA.....	54

3.1. Diseño metodológico	54
3.2. Población y muestra.....	54
3.2.1. Población.....	54
3.2.2. Muestra	54
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	54
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	55
CAPITULO IV	56
RESULTADOS	56
CAPITULO V	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
5.1. Conclusiones.....	77
5.2. Recomendaciones	78
CAPÍTULO VI	79
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	79
6.1. Fuentes bibliográficas	79
6.2. Fuentes electrónicas	79
ANEXOS	81

RESUMEN

El juego es el primer comportamiento creativo de la humanidad. Empieza cuando un infante es un bebé, a través de la conexión con la realidad externa y la fantasía, la conexión entre necesidades y deseos. Cuando un niño le quita cualquier objeto y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible, que es absolutamente suyo. El juego es la ocupación principal de los niños, y también es un papel muy importante, ya que a través del juego se puede estimular y obtener un mayor desarrollo en sus diferentes campos (como la sociedad psicomotora, cognitiva y emocional). Además, los juegos infantiles tienen una finalidad didáctica y también ayudan a mejorar su creatividad, por lo que se considera un medio eficaz para comprender la realidad.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.E. N° 086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.E. N° 086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?*

Al estudiar la lista de verificación del juego en el aprendizaje significativo, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de los investigadores también adoptó el mismo método. En este caso, la lista de verificación consta de 21 ítems en una tabla de doble entrada y se evalúan 3 opciones en el nivel del estudiante. En un total de 150 estudiantes, la herramienta de recolección de datos se aplicó a 60 sujetos de muestra. Se analizan los siguientes aspectos: desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo sociabilidad y desarrollo afectivo-emocional de la variable juego; y las dimensiones lo que se tiene que hacer y aprender, expectativas referentes al contexto del aprendizaje, expectativas respecto a los métodos de enseñanza y expectativas de valor respecto del profesor de la variable aprendizaje significativo.

Teniendo esto en cuenta, se recomienda que los docentes no dejen de aprender, y busquen siempre mejores y mejores estrategias de enseñanza para llegar a los niños, para que los educandos obtengan los mejores resultados de aprendizaje.

Palabras claves: juego, desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo sociabilidad y desarrollo afectivo-emocional, aprendizaje significativo.

ABSTRAC

Gambling is the first creative behavior of humanity. It begins when a child is a baby, through the connection with external reality and fantasy, the connection between needs and desires. When a child takes away any object and makes it fly, he is creating a unique and unrepeatabe moment, which is absolutely his. Play is the main occupation of children, and it is also a very important role, since through play it is possible to stimulate and obtain greater development in its different fields (such as psychomotor, cognitive and emotional society). In addition, children's games have a didactic purpose and also help to enhance their creativity, which is why it is considered an effective means of understanding reality.

The objective of this study is to determine the influence that the game exerts on the meaningful learning of the children of the I.E.E. No. 086 Divino Niño Jesús-Huacho, during the 2019 school year. For this purpose, the research question is the following: In what way does play influence the meaningful learning of children of the I.E.E. N° 086 Divino Niño Jesús-Huacho, during the 2019 school year?

When studying the checklist of the game in meaningful learning, the same that was applied by the support team of the researchers also adopted the same method. In this case, the checklist consists of 21 items in a double-entry table and 3 options are evaluated at the student level. In a total of 150 students, the data collection tool was applied to 60 sample subjects. The following aspects are analyzed: psychomotor development, intellectual development, sociability development and affective-emotional development of the game variable; and the dimensions what has to be done and learned, expectations regarding the learning context, expectations regarding teaching methods, and value expectations regarding the teacher of the significant learning variable.

With this in mind, it is recommended that teachers do not stop learning, and always seek better and better teaching strategies to reach children, so that students obtain the best learning results.

Keywords: play, psychomotor development, intellectual development, sociability development and affective-emotional development, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es demostrar la importancia y lo primordial de los juegos en el proceso de enseñanza, que es una estrategia metodológica para realizar aprendizajes significativos. De esta forma, se desarrollarán innumerables habilidades y destrezas. La consideración del juego en el aprendizaje escolar es que es el motivo del desarrollo socioemocional y cognitivo. Hay diferentes tipos de juegos dignos de favorecer, diferentes áreas de desarrollo o aprendizaje; de modo que, el juego propuesto debe obedecer a la meta marcada por el docente para sí mismo. Los infantes crecen por medio del juego, por lo que no se debe restringir la participación de estos en actividades tan divertidas.

Bajo este marco, realizamos este trabajo de investigación para determinar la influencia que ejerce el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019; el mismo artículo se divide en seis capítulos:

El capítulo uno corresponde al “**Planteamiento del problema**”, en este capítulo describí la realidad del problema, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación, delimitación y viabilidad del estudio.

En capítulo dos desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideró los antecedentes de la investigación, la base teórica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la Operacionalización de las variables.

El capítulo tres presenté la “**Metodología**” de investigación utilizados, en el capítulo cuatro presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, en el capítulo cinco presenté las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación, y por último en el capítulo seis revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Así es como desarrollo la tesis, los pasos o etapas se explican en cada capítulo. Espero que con el desarrollo de esta investigación se generen nuevos conocimientos, que generen nuevas ideas y preguntas para la investigación, cómo se desarrollará la ciencia, la tecnología, la educación y todas las demás áreas del conocimiento.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Esta investigación se realizó con el fin de que las maestras tengan en cuenta que el juego es una buena estrategia para el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. Por lo que el juego es una actividad lúdica para todo individuo, ya que gracias a ello estimula las destrezas de los niños de una manera atractiva hacia el aprendizaje.

En estos últimos tiempos se ha podido estudiar que la mayor parte de los progenitores eligen por matricular a sus niños en instituciones educativas que les ofrezcan enseñanzas como computación, geometría entre otras, debido a que los padres tienen un pensamiento en la cual si se les enseña a leer pronto serán más inteligentes.

En muchas instituciones se observa que las docentes utilizan el juego como una diversión mas no como una estrategia pedagógica que involucre al niño en el conocimiento y razonamiento, transmitiendo estos aprendizajes a nuevas situaciones, por lo que se quiere que en las sesiones de aprendizaje se basen en el juego para originar un aprendizaje significativo. Por eso se pretende que las docentes deben tener la idea de cómo llegar al niño de forma correcta al aprendizaje de los niños.

En esta situación se observa que los niños se van habituando de apoco a las actividades que el docente les autorice como: imitar, cantar, pintar. Desde estas actividades que se observa, se señala que los niños acepten comportamientos sumisos adecuado solo en el desarrollo de actividades dentro del aula que no se sienten motivados a la estimulación psicomotriz, cognitiva y social.

Es bueno proporcionar estrategias para la atención del niño que se ven reflejados dentro y fuera del aula y así adquirir un aprendizaje significativo que permitan a los niños del nivel inicial llevarlos al conocimiento.

El juego reconoce el entorno observado y que es fundamental examinar para identificar el problema, ya que esto tiene que ver con actividades que van a desarrollar las docentes quienes tropiezan en la rutina de actividades, enlazadas en un espacio limitado a la estimulación de las dimensiones de los niños y niñas.

Lo que se ha observado es reconocer que en las aulas son pocas los avances significativos que se adquieren en el proceso educativo, ya que hay docentes que apliquen metodologías tradicionales donde el niño es quien percibe información y las memoriza, impidiendo de esta manera a los niños su capacidad nativa para descubrir y conocer su entorno.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influyen el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?
- ¿Cómo influye el desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?
- ¿Cómo influye el desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?
- ¿Cómo influye el desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejercen el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2029.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce el desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.

- Establecer la influencia que ejerce el desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.
- Conocer la influencia que ejerce el desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.
- Establecer la influencia que ejerce el desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.

1.4. Justificación de la investigación

Este presente estudio quiere invitar a las docentes para que el juego lo utilicen como estrategia didáctica, con el propósito de alcanzar un aprendizaje significativo en varios espacios que le sea difícil comprender. Ya que es fundamental porque accede fundamentar cuales son las consecuencias por las que las maestras no utiliza los juegos en clase.

El juego en el aula debe originar la participación no solo de los alumnos sino también de las docentes y los padres de familia de manera que se requiere de mucho esfuerzo y tiempo para realizarlo. Por lo tanto, este trabajo es un buen apoyo para el aprendizaje de sus alumnos.

La finalidad de este trabajo es brindar a los estudiantes una buena calidad de educación en todas las áreas a través del juego, teniendo en cuenta la actividad lúdica que podemos utilizarlo como estrategia para el logro de su aprendizaje. Que cuenta con las bases teóricas necesarios para que mejoren el trabajo de las docentes.

También es importante tener conocimiento que la enseñanza es una acción mediada y situada en un contexto, en el seguimiento lúdico tanto que los niños y maestras deben contribuir al conocimiento a través de la participación activa y colaborativa en el juego. Lo que las maestras de la educación inicial deberán concebir desde que los infantes puedan originar practicas aún más significados para formar.

Comprendiendo entonces que el rol de las docentes en la educación inicial es comprender que el juego y el aprendizaje significativo son compatibles desde se

relacionan. Ya que el juego promueve el aprendizaje al implicar el desarrollo infantil del niño.

1.5. Delimitación del estudio

Delimitación espacial

- I.E.I. N°086 Divino Corazón de Jesús del distrito de Huacho

Delimitación temporal

- Durante el año escolar 2019.

1.6. Viabilidad del estudio

- Hay 4 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.
- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.
- El lugar donde realice mi investigación se encuentra cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.
- La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.
- La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La producción de tesis se encuentra en la biblioteca profesional de la Facultad de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar cometer errores de otras investigaciones.
- La dirección de la I.E.I, la aceptación de profesores y estudiantes elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.
- Horario de clases de la I.E.I, la muestra seleccionada para mi investigación fue impartida en una sola clase (mañana), lo que me facilitó la realización de las indagaciones precisas y el manejo de las herramientas de recolección de datos en estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Londoño, Pérez & Valerio (2018), realizaron su trabajo titulado *“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy”*, aprobada por la Universidad de Santo Tomas de Colombia que tuvieron como finalidad; aplicar una estrategia de enseñanza que utiliza el juego como herramienta de enseñanza para mejorar y mejorar el aprendizaje significativo de niños y niñas de 5 a 6 años, del Instituto de Educación John F. Kennedy, su metodología es de enfoque cualitativo, su población está conformada por 25 estudiantes, lo cual que concluyeron que:

“Que se logren desarrollar y poner en práctica el objetivo planteado, y que también suministrar todos esos conocimientos logrados durante la preparación donde a las docentes le servirá de apoyo para fortalecer todas las actividades que se llevara a cabo durante este proyecto”.

Puchaicela (2018), realizo su trabajo titulado *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”*, aprobada por la Universidad Nacional de Loja de Ecuador, que tuvo como finalidad, hacer una contribución positiva a la educación e intentar intervenir en la mejor y significativa formación escolar de los estudiantes porque son una parte importante del proceso educativo, su metodología es de tipo descriptivo, de enfoque cuanti-cualitativo, de diseño cuasi-experimental, su población está conformada por 27 estudiantes, donde llego a cabo a la conclusión de “Establecer la importancia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de la multiplicación y división para los alumnos de quinto grado paralelo de grado “B” de la Escuela de Educación Básica General Miguel Riofrío”.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Prudencio (2018), realizó su trabajo titulado “*El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis – Shelby – Pasto – 2018*”, aprobada por la Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo que tuvo como finalidad; determinar el impacto de los juegos como estrategia en el aprendizaje significativo de matemáticas de alumnos de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby-Pasco en 2018, su metodología es de diseño experimental, su población está conformada por 20 niños, la cual llegó a la conclusión que:

“Se puede determinar que como estrategia existe una relación directa y altamente relacionada entre el juego y el aprendizaje matemático del alumno de 4 años de la institución educativa original Amarilis de Shelby-Pasco en 2018. De acuerdo con la tabla N° Figuras 3 y 4 y la curva N ° 1 reflejan que el valor de peso cambia según el tamaño a analizar”.

Gastelu Sayas & Padilla Gonzales (2017), realizó su investigación titulado “*Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*”, aprobada por la Universidad Nacional de Educación, que tuvo como finalidad; determinar el impacto de la enseñanza de juegos en el aprendizaje de los alumnos de primer grado de primaria en el campo de las matemáticas de la Institución Educativa Huaycán, su metodología es de tipo cuasi-experimental, de método experimental, su población está conformada por 225 estudiantes la cual concluyó que: “Los juegos didácticos han mejorado enormemente el aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes de primer año de primaria de la Institución Educativa Huaycán. (P <0,05)”.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teoría del juego

Meneses & Monge (2001) manifiestan que “A lo largo de los años, el estudio de la naturaleza humana y sus diferentes comportamientos ha involucrado a una serie de pensadores, principalmente dedicados a explicar los juegos y sus efectos en los humanos”.

Para Torbert & Schnieder (1986), los juegos son “la llave de muchas puertas”. Erickson y Piaget señalaron que el juego es “un proceso ajetreado en la vida de un niño”; White lo resumió como “divertido, pero también serio. Durante este tiempo, el niño fortaleció su relación con el medio ambiente”. Todos intentan resumir los juegos y comportamiento humano, y viceversa.

(Álvarez, 1993) “Resumió varios de ellos y los dividió en los dos aspectos que dijo: Primero. ¿Por qué los niños juegan juegos? Se llama teoría efectiva o teoría causal. Segundo. ¿Por qué los niños juegan juegos? Se llama causa última o teleología”.

La primera es la teoría del descanso y la distracción, exceso de energía, debilidad o recaptura y catarsis.

La teoría de la causa última es: ejercicios preparatorios o práctica instintiva, teorías derivadas de la ficción y del psicoanálisis.

Los educadores de educación física, las maestras deben basarse en las teorías de la enseñanza al iniciar los juegos, para que puedan adaptarse a las actividades y aprovechar al máximo las actividades naturales de los niños. (pág. 118)

2.2.1.2. El juego: una estrategia de aprendizaje esencial

Para López (2018) La investigación científica realizada en los últimos 30 años nos dice que:

“El período más importante del desarrollo humano es desde el nacimiento hasta los 8 años. Durante esos años, el desarrollo de habilidades cognitivas, salud emocional, habilidades sociales y una buena salud física y mental sentó una base sólida para una edad adulta exitosa”.

Aun cuando el aprendizaje ocurre a lo largo de la vida, en la primera infancia, la velocidad del aprendizaje nunca se logrará en el futuro. Los niños en edad preescolar son la parte central de la primera infancia y la base del éxito en la escuela y después de la escuela.

Si bien el enfoque de este informe está en el año correspondiente a la educación preescolar, debemos determinar que el aprendizaje mediante el juego es de gran importancia durante la primera infancia y aún más.

- **Desde la concepción hasta los dos años:**

Después de la estimulación adecuada, el cerebro del infante forma conexiones neuronales a una rapidez de al menos 1000 veces por segundo, a pesar de esto hay pruebas nuevas de que la rapidez puede llegar a un millón por segundo. En el contexto de las disposiciones de atención receptiva y lúdica, un entorno rico, acogedor y protegido mejora estas conexiones. Estas disposiciones mejoran el papel de la unión y los vínculos fuertes, promoviendo así un desarrollo afectivo positivo.

- **De los 3 a los 5 años:**

Este es el momento comúnmente conocido como “preescolar”. El lenguaje, las emociones sociales y las habilidades cognitivas de los niños se están desarrollando rápidamente. Durante este período, ya sea en casa o en un entorno preescolar de alta calidad, la estimulación y el aprendizaje a través de actividades como el juego, la lectura o el canto, así como la intercomunicación con los compañeros y adultos que cuidan a los niños son fundamentales. Jugar en el preescolar les permite a los infantes descubrir y comprender el mundo que los rodea, a su vez usar y proyectar su fantasía e ingenio.

- **De los 6 a los 8 años:**

Esta etapa suele coincidir con el primer grado de la escuela primaria. El aprendizaje centrado en juegos sigue siendo esencial, pero las personas a menudo pasan por alto la preferencia por los métodos educativos que se centran en el ámbito pedagógico. Aun así, durante esta etapa, los métodos de aprendizaje activo basados en juegos pueden cambiar la experiencia educativa de los niños en los grados inferiores de la escuela primaria y mejorar su motivación y resultados de aprendizaje. (pág. 6)

2.2.1.3. El juego y porque es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años

Para López (2018) “Los educadores están reconsiderando cómo enseñar a los niños pequeños cómo utilizar su enorme potencial de aprendizaje. El juego es una de las formas más importantes para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades básicos”.

Por lo tanto, los momentos de juego y los alrededores que apoyan el juego, la investigación y la enseñanza práctica son la base de un programa de formación infantil eficaz. La siguiente parte de este informe explica el significado del juego y el aprendizaje basado en el juego, e ilustra las muchas formas en que los estudiantes conocen a través del juego. (pág. 7)

2.2.1.3.1. *El juego adopta muchas formas*

López (2018) reconoce que “el juego, pudo verlo en la calle, en el campo, en el patio de recreo, en el aula. En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños comienzan a jugar desde una edad temprana. Sin embargo, los juegos son difíciles de definir”. Sin embargo, los investigadores y teóricos generalmente están de acuerdo en las siguientes características clave que definen la experiencia de juego:

- Un aspecto fundamental del juego es la facultad del niño para actuar y controlar la vivencia. La posibilidad de actuar se comprende como el esfuerzo de los infantes, su procedimiento de tomar una decisión y su grado de autodeterminación en los juegos. En última instancia, los juegos deben involucrar un cierto nivel de agencia que les permita a los infantes jugar roles activos y tener sus propias experiencias, y les permita admitir y fiar en que son aptos, autónomos y promotores de su propio camino de aprendizaje lúdico.
 - ✓ **El juego es rentable.** Los infantes juegan para entender el mundo que los rodea y explicar el concepto de la vivencia conectando la experiencia con cosas que ya conocen. A través de juegos, los infantes manifiestan e incrementan su comprensión de las experiencias.
 - ✓ **El juego es divertido.** Cuando percibimos jugar a los infantes o adultos, a menudo los vemos sonriendo o riendo claramente. Obviamente, el juego puede tener desafíos y frustraciones (¿quién lo consiguió primero? ¿Por qué no puedo dejar que se lleve a cabo este juego de construcción?), Pero la sensación general es de diversión, motivación, emoción y placer.
 - ✓ **El juego invita a la participación activa.** Si observamos la forma en que juegan los niños, generalmente encontramos que están

profundamente involucrados en el juego, a menudo combinando actividades físicas, intelectuales y verbales.

- ✓ **El juego es iterativo.** Ni el juego ni el aprendizaje están escritos en piedra. Los niños juegan y practican habilidades, prueban posibilidades, revisan posibilidades y descubren modernos desafíos, lo que se arroja en un aprendizaje más hondo.
- ✓ **El juego es socialmente interactivo.** Los juegos permiten a los infantes intercambiar representaciones y conocer a otras personas a través de la interacción social, lo que sienta los principios para crear una conciencia más honda y conexiones más sólidas. (pág. 7)

2.2.1.4. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave

López (2018) señala que cuando “los niños deciden jugar, no pensarán aprenderé de esta actividad, pero su juego creará poderosas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo”. El progreso y el aprendizaje son de naturaleza complicado e integral; pero, mediante el juego, se posibilitan fomentar todas las áreas del desarrollo, introducidas las habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales.

De hecho, mientras la experiencia de juego, los infantes emplean un conjunto de habilidades al mismo tiempo. Esto generalmente ocurre durante la “actividad del rincón del juego” o la “actividad del juego central” en los cursos preescolares o de aprendizaje temprano.

De hecho, durante la experiencia de juego, los niños utilizan una serie de habilidades al mismo tiempo. Esto generalmente ocurre durante la “actividad del rincón del juego” o la “actividad del juego central” en los cursos preescolares o de aprendizaje temprano. En particular, cuando los infantes practican un juego, logran saber nuevas habilidades sociales (como intercambiar juguetes o llegar a un acuerdo sobre cómo trabajar con los materiales) y, usualmente, se enfrentan a tareas cognitivas alentadores (como descubrir cómo utilizar partes más pequeñas. edificio) Si no hay un producto más grande, es más pequeño.)

Los niños aprenden de forma “práctica”: adquieren conocimientos a través de interacciones interesantes con cosas e individuos, y requieren mucho trabajo para comprender definiciones indefinidas en objetos reales. Por ejemplo, cuando juegan

con bloques geométricos, comprenden la definición de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden establecer un cuadrado. Al saltar hacia adelante, hacia atrás, girando, aplaudiendo y repitiendo patrones, pueden comenzar a enterarse las cualidades de los mandos que son la base de las matemáticas. Los juegos de simulación o de “símbolos” (como los juegos familiares o los juegos de mercado) son particularmente ventajosos: en este tipo de juegos, los infantes manifiestan sus pensamientos y sentimientos; asimilan a combatir sus sentimientos, relacionarse con los otros, solucionar problemas y ganar concepto.

Los juegos sientan las bases para el proceso de información y habilidades sociales y emocionales clave. Mediante de los juegos, los infantes asimilan a conectarse con los otros, participar, comerciar, solucionar problemas, y cooperar a su autodeterminación. El juego además educa a los infantes habilidades de dirigente y relaciones grupales. De manera similar, el juego es un instrumento natural que los infantes pueden usar para mejorar su adaptabilidad y habilidades de confortamiento, en tanto aprenden a manejar sus relaciones interpersonales, enfrentan desafíos sociales y superan miedos, como interpretar a un héroe de ficción. De manera más general, los juegos satisfacen las necesidades básicas de los seres humanos para expresar su fantasía, interés e imaginación. Estos son las apelaciones clave en un entorno basado en el conocimiento y nos apoyan a enfrentarse las cosas, gozar y usar nuestra imaginación e innovación.

De hecho, las habilidades básicas que los infantes adquieren mediante del juego antes de la edad escolar son parte de los elementos básicos que se convertirán en complejas “habilidades del siglo XXI” en el futuro (pág. 8)

2.2.1.5. El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza

López (2018) presenta estrategias para el aprendizaje a través del juego con diferentes dimensiones:

- **Aprender a través del juego en un entorno preescolar organizado:** en un entorno preescolar organizado, si los niños tienen suficiente periodo y lugar para colaborar voluntariamente con estos ambientes, la experiencia del juego se puede mejorar. Los juegos pueden tomar muchas formas: juegos de objetos, juegos de simulación, juegos con compañeros y adultos, juegos para un solo jugador, juegos cooperativos, juegos de asociación, juegos

corporales. Los juegos se consideran un “trabajo” de los niños y constituyen una herramienta para que adquieran aprendizajes y habilidades, lo que les otorga cooperar de forma autónomo y con otros. El rol de los docentes y otros adultos en el aula o en el ambiente del juego es crear y preparar juegos y vivencias de aprendizaje; esto necesita una programación cuidadosa (tales como, organizar los elementos para impulsar el interés del niño), pero también requiere curiosidad e ideas naturales. Interacción espontánea (por ejemplo, siguiendo el juego de simulación de un niño). Proporcione a los niños una experiencia práctica positiva y divertida que ayude a mejorar y progresar la enseñanza.

- **Aprender a través del juego en la familia y la comunidad:** si bien esta crónica se basa en integrar el juego en todas las apariencias de los planes de enseñanza de la primera infancia y garantizar un enfoque sistemático de la habilidad adecuada por una experiencia de crecimiento, no olvidemos que los infantes pequeños no solo están aprendiendo y organizado en el entorno de escuelas formales. El entorno del hogar y la sociedad son sitios donde los infantes pequeños pasan la mayor parte de su tiempo (si no la mayor parte del tiempo) en su primera infancia con sus padres, hermanos, miembros de la familia extendida y vecinos. Estas colaboraciones y conexiones tienen un gran impacto en cómo los niños comprenden y estudian el mundo que los rodea. De hecho, el ambiente familiar y comunitario brindan magníficas ocasiones para promover el aprendizaje mediante de juegos con la primera infancia hasta la escuela preescolar y primaria. Los cuidadores primarios son los principales defensores del aprendizaje de los niños como los “primeros maestros” de los niños y, por lo tanto, desempeñan un papel importante en la creación de espacios para el aprendizaje a través del juego. Por lo tanto, es esencial apoyar y empoderar a los cuidadores para que puedan ocupar un rol activo en la formación del aprendizaje y el desarrollo de los niños y promover el aprendizaje lúdico de los infantes que cuidan en su vida diaria y familiar.
- **Aprender a través del juego en el primer grado de la escuela primaria:** La capacidad de saber a través del juego no es exclusiva de los infantes en edad preescolar. En las escuelas primarias, la oportunidad de jugar mejora la comprensión de los conceptos académicos de los niños y aumenta su motivación para aprender. De hecho, el afecto y la originalidad son los dos

aspectos más fundamentales que puede realizar un juego. Animarlos en los primeros años ayudará a los niños a participar en su propio aprendizaje. Por ejemplo, los juegos de mesa pueden mejorar los conceptos matemáticos al tiempo que mejoran las habilidades sociales. Los clubes de lectura, las actividades de narración dramática y otras actividades relacionadas con la lectura aumentan en gran medida las oportunidades para que los niños con dificultades de lectura avancen sin darse por vencidos. Explorar una variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en el "rincón de la escritura" puede atraer a los niños que no están dispuestos a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Del mismo modo, los juegos fomentan la creatividad y la imaginación, que son los dos elementos clave que nos permiten afrontar, disfrutar e innovar. La oportunidad de jugar y participar activamente en el aprendizaje mejora la creatividad de los estudiantes. Permitir que los estudiantes de la escuela primaria participen activamente en diversos materiales, temas y problemas puede mejorar su capacidad para explorar y resolver problemas. (pág. 10)

2.2.1.6. Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar

¿Por causa de en muchos países el aprendizaje mediante juegos no está completamente integrado en el plan de estudios de educación preescolar? (López, 2018)

Hay varios factores que provocan esta situación:

- **Incapacidad para apreciar el valor de los juegos, esta es la base para obtener ideas académicas.** En muchos casos, aprender y recordar información basada únicamente en la memoria sigue siendo la norma. Es posible que los empleados y el personal pedagógico, así como los fundadores y administradores de las escuelas, no comprendan el papel clave de los juegos para ayudar a los niños pequeños a comprender los conceptos de matemáticas, ciencias y alfabetización.
- **Malentendidos sobre el juego por parte de los padres o cuidadores.** Entonces se les preguntó, muchos individuos expresaron su corteza de que los juegos son una tarea frívola y que las ocasiones de juego harán perder tiempo en el “aprendizaje real”. Esta idea equivocada se debe a la falta de conciencia de las acciones de los juegos en la educación infantil, lo que hace

que muchas familias no requieran la incorporación de juegos en el entorno preescolar.

- **Cursos y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen juegos.** Pese a que muchos países/regiones han establecido tipos curriculares, rara vez contienen logros de aprendizaje o fórmulas de aprendizaje centrado en juegos. Por ejemplo, la importancia de UNICEF de las normas de crecimiento y enseñanza temprano en 37 países mostró que el concepto de juego se ajusta bien sólo a un tercio de estas normas. Además, es poco probable que las “competiciones” se conviertan en parte de los resultados oficiales esperados del desarrollo infantil.
- **Falta de desarrollo profesional para profesores que se enfocan en aprender a través de juegos.** Muchos profesores no están completamente preparados para implementar el aprendizaje basado en juegos en el aula. Es posible que solo consideren los libros de texto o los diagramas en la pared como “materiales de aprendizaje” en lugar de objetos que los infantes logran examinar y usar en sus estudios. Pese a que los profesores creen que es necesario utilizar estos materiales prácticos, normalmente no cuentan con los recursos o la formación suficientes para ayudarles a manifestar o fabricar instrumentos de juego a partir de materias primas locales baratas. Muchos profesores no tienen el momento de asistir la enseñanza en el juego en la habilidad, por lo que falta la igualdad para implementar el aprendizaje en el aula.
- **La gran cantidad de clases restringe la libertad de juego de los niños.** Finalmente, cuando haya demasiadas clases, aparecerán una serie de otros obstáculos. Cuando más de 30 niños se reúnen en un lugar específicamente estrecho, se convierte en un problema brindarles una experiencia material positiva e incluso preparar suficientes materiales para todos. La enseñanza en clases numerosas también dificulta que los maestros animen a los niños a jugar mediante el diálogo personal o preguntas estimulantes intelectualmente. (pág. 15)

2.2.1.7. Una propuesta de juego cooperativo para niñas y niños de educación infantil

“Esta propuesta de intervención se basa teóricamente en las conclusiones extraídas de las investigaciones realizadas sobre el juego infantil. La conclusión que

se extrae de ella es que desde la niñez la excelencia infantil es fundamental para el desarrollo humano y es fundamental Sí. Contribuye a la psicomotricidad, intelectual, social y emocional desarrollo de una manera relacionada” (Garaigordobil, 2003; Piaget, 1945/1979; Vigotski, 1933/1982; Wallon, 1941/1980).

Mequè Edo, Sílvia Blanch, & Montserrat Anton (2016) hace muchas interrogantes “¿Qué define el juego de los niños? ¿Cuál es la diferencia entre eso y no jugar? ¿Qué concepto de juego es la base de esta propuesta de intervención?”. Donde la perspectiva de esta intervención de educación psicológica, se destacan los cinco elementos definitorios del juego:

- **Los juegos son siempre la fuente de la felicidad.** La felicidad es la característica esencial de los juegos. Si no hay diversión, no es un juego.
- **Los juegos son libertad,** porque la principal característica psicológica de los juegos es que ocurre en un contexto psicológico general caracterizado por la autonomía de preferencia. Es un modelo auto determinado y no es obligatorio. El juego es una actividad voluntaria que se puede elegir libremente y no acepta factores externos. Los niños deben ser libres para actuar de acuerdo con sus propios deseos, libres para elegir el papel a representar, para realizar el papel y para decidir libremente qué representará el objeto.
- **El juego es ante todo un proceso.** El juego tiene un sinnúmero de objetivos, y sus motivos y objetivos son internos. Si el utilitarismo entra o se convierte en un medio para el objetivo, perderá el temperamento del juego.
- **La novela es el elemento del juego,** y el juego consiste en tomar conciencia de la realidad y hacer que la realidad “como si” se convierta en realidad. Por lo tanto, lo que hace de un juego un juego es una actitud sin texto, sin procesamiento de palabras de recursos (usar un palo como un caballo, usar una cuchara como un avión...).
- **El juego es una actividad seria,** ya que es una evaluación del carácter del niño; a través del éxito del juego, los infantes mejoran su autoestima. Esta es la herramienta de consecuente del carácter del bebé, porque es el trabajo de adultos.

Desde la perspectiva del desarrollo psicomotor, los juegos potencian el desarrollo físico y sensorial. Las actividades recreativas muestran fuerza, confianza

en el control muscular, el equilibrio, la percepción y el uso del cuerpo y aumentan con el ejercicio. Gracias a los juegos deportivos (juegos con cuerpos, objetos y otros) que los niños y niñas llevan jugando desde pequeños, construyen planes de ejercicio sencillos mediante ejercicios repetidos. Mejoran gradualmente, se fusionan entre sí y se vuelven cada vez más complejos. Estos juegos promueven el crecimiento de las demostraciones psicomotoras, o sea, el desarrollo de la organización motora y la estructura aguda.

Beneficiarse de los juegos deportivos, como jugar a la pelota, usar aros, caminar sobre zancos, patines, trepar árboles, perseguir a un compañero, rodar, lanzar piedras, edificar con bloques de madera, modelar con arcilla o plastilina, jugar con cuerdas, gomas, columpios, triciclos, bicicletas ...

- Descubra nuevos sentimientos.
- Coordinan el movimiento del cuerpo, volviéndose gradualmente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).
- Construyen la función mental del plan corporal, el plan corporal.
- Reconocen sus oportunidades relativas y motoras para expandir estas posibilidades.
- Se encuentran en el origen de la modificación material provocada al modelar, construir.
- Están conquistando sus cuerpos y el mundo exterior.
- Se divierten mucho.

Desde la perspectiva del desarrollo intelectual, los juegos estimulan el pensamiento y la creatividad. La investigación que analiza la conexión entre los juegos y el desarrollo intelectual nos lleva a las siguientes conclusiones:

- Los juegos son una herramienta para desarrollar la capacidad de pensar. Primero incita el juicio deportivo, luego el pensamiento simbólico característico y luego el argumento reflexivo.
- Los juegos son una fuente de aprendizaje y pueden crear áreas potenciales de desarrollo.
- El juego es la estimulación de la concentración y la memoria, al doble.

- El juego favorece el sesgo cognitivo, ya que en el juego los infantes se moverán de un lado a otro de sus personajes reales y también deben coordinar diferentes perspectivas para proyectar el juego.
- El origen del juego y el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Los juegos son siempre un trabajo creativo, una obra de arquitectura y creación. Hasta cuando los infantes juegan a imitar la existencia, la construirán íntimamente. Esta es una plataforma de prueba en la que intentan juntar la comunicación, los pensamientos y la ficción de varias formas.
- El juego incita la discriminación en la existencia ilusoria. En el juego, simbólicamente realizan acciones que son diferentes de los efectos reales, esto es un contraste entre la fantasía y la realidad.
- Los juegos pueden promover el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos de lenguaje (desde voces de bebé hasta trabalenguas, canciones...). Por otro lado, los niños que juegan necesitan expresar su propia comprensión y nombrar objetos... Esto abre un amplio campo para la expansión del lenguaje sin subestimar el hecho de que el papel involucra la forma de los actos de habla, lo que inevitablemente conducirá al aprendizaje del lenguaje.

Desde una perspectiva social, los juegos son una herramienta importante para la comunicación y la socialización. Los juegos son una de las formas en que los infantes se integran estructuralmente en la comunidad a la que forman. Al analizar la investigación sobre la contribución de los juegos al desarrollo social, sabemos que en los juegos de rol (niños que juegan desde la infancia, representando a los niños en el mundo social circundante):

- Los niños manifiestan la vida social de los adultos y las reglas que gobiernan estos vínculos.
- Se informan e interrelacionan con sus compañeros y amplían sus habilidades de comunicación.
- Desarrollar espontáneamente capacidades cooperativas (dar y recibir ayuda para lograr objetivos comunes).
- Se desarrollan éticamente porque aprenden códigos de conducta.
- Forman su “yo social” a través de la autoimagen que obtienen de sus compañeros de juego, entendiéndose así.

Desde la perspectiva del desarrollo emocional, los juegos son herramientas de manifestación y control de emociones. Varias investigaciones que han examinado la relación entre los juegos y el crecimiento emocional concluido que los juegos pueden promover el crecimiento del temperamento, la estabilidad emocional y la salud mental porque:

- El juego es un tipo de actividad placentera, puede producir placer emocional, hacer que los niños se diviertan, entretengan y disfruten de la vida. El juego es fuente de goce de distinta naturaleza: el goce de la creación, el goce que se convierte en causa y consecuencia, el goce de hacer cosas prohibidas, el goce de la acción, el goce de la inocencia y la destrucción.
- Los juegos de representación (también llamados juegos protagonizados, dramáticos, simbólicos...) pueden absorber experiencias difíciles y así ayudar a controlar la ansiedad asociada a estas experiencias. Los niños representan experiencias felices, como cumpleaños o fiestas del pueblo, pero también representan experiencias difíciles, dolorosas y traumáticas, como la hospitalización por cirugía, la asistencia escolar, el nacimiento de un hermano. Los niños a menudo repiten incansablemente la situación que han sufrido, pero han revertido sus roles y han hecho que su sufrimiento se vuelva pasivo, convirtiéndose en médicos o cirujanos, o maestros que les brindan orientación. A través de esta repetición simbólica de la experiencia, se puede eliminar la ansiedad que genera la experiencia.
- Este juego posibilita la expresión simbólica del comportamiento sexual infantil y agresivo. Por un lado, esta es una forma de probar el sexo en el juego de médicos y novios, por otro lado, es una forma agresiva de encontrar una salida constructiva en los juegos de lucha virtuales. Los animales salvajes encontraron el suelo utilizado para simular personajes. (pág. 18)

2.2.1.7.1. Descripción del juego cooperativo

- ***Objetivos del juego***

Las actividades que componen el plan de juego colaborativo y creativo tienen dos objetivos generales principales. En primer lugar, su objetivo es impulsar el crecimiento integral de los infantes que no tienen dificultades para crecer, con especial énfasis en el desarrollo de diversos aspectos sociales, emocionales y la creatividad. En segundo lugar, estos programas

tienen una función terapéutica porque han probado estas vivencias de juego y han tratado de mezclar relativamente a niños y niñas que tienen problemas para interactuar con sus compañeros y/o tienen problemas en otras áreas del desarrollo.

- ***Características de los juegos cooperativos y creativos***

En general, los juegos incluidos en el programa estimulan el desarrollo del diálogo, la consistencia, la igualdad y la imaginación, convirtiéndolos en la base de la noción de aceptación, cooperación e intercambio, juego e invención conjuntos. El juego elegido para configurar el programa tiene cinco características estructurales:

- ✓ **Participa**, porque todos los miembros del grupo han participado en estos juegos, por lo que nunca serán eliminados ni perderán a nadie. El objetivo es alcanzar las metas del grupo, para lo cual cada participante tiene un papel necesario que desempeñar.
- ✓ **Comunicación e interacción amistosa**, porque todos los juegos del programa constituyen un proceso de comunicación intergrupal de escucha, diálogo, toma de decisiones y negociación. El juego de este programa estimuló interacciones amistosas en múltiples direcciones entre los miembros del equipo y expresó emociones positivas en él. Establecer conexiones con otros para fortalecer gradualmente el proceso de cooperación.
- ✓ **Cooperación**, porque muchos de los juegos del programa estimulan una dinámica de relación que anima a los jugadores a ayudarse entre sí para contribuir a objetivos comunes y de grupo. Por tanto, los resultados que persigue cada miembro del grupo benefician al resto de compañeros que interactúan con ellos. Cada jugador contribuye con su propio rol, y este rol significativo es esencial para completar el juego. Esta situación crea un sentido de aceptación entre todos en el grupo, lo que afecta positivamente su propio concepto de sí mismo y mejora su impresión de los demás.
- ✓ **Ficción y creación**, porque en el juego en el programa hay que hacer realidad “como si” la realidad; así como somos pintores, magos, fantasmas, mariposas, robots, ciegos... y combinar la estimulación para crear algunas cosas nuevas, por ejemplo, combinar varias partes

del cuerpo de diferentes animales para construir un animal de fantasía ...

- ✓ **Interesante**, porque a través de estos juegos, intentamos que los miembros del grupo interactúen con sus compañeros de forma positiva y constructiva.

- ***Clasificación de los juegos***

El programa está equipado con 140 juegos, que pueden estimular diferentes dimensiones de la comunicación, el comportamiento prosocial y la creatividad. Las actividades del programa se dividen en dos módulos principales o tipos de juegos:

- ✓ Juegos de comunicación y comportamientos pro sociales: Juegos de comunicación y cohesión grupal, favoreciendo los juegos de confianza y los juegos cooperativos.
- ✓ Juegos creativos estructurados basados en la interacción cooperativa: juegos creativos orales, gráficos concretos y plásticos dramáticos constructivos. (pág. 22)

2.2.1.8. El rol de educador en el juego

Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) señalaron que “el educador es un mentor, y su orientación se da de manera indirecta creando oportunidades, brindando el tiempo y espacio necesarios, brindando materiales y jugando principalmente de acuerdo a la edad de los niños”.

Al elegir un juego, el educador debe tener en cuenta la experiencia positiva. Debe dominar las habilidades y tener la iniciativa y la comprensión para comprender y resolver adecuadamente la situación que enfrenta. Si una persona no puede resolver un desafío o problema después de algunos intentos, se recomienda que el educador le recomiende volver al anterior para que pueda guiarlo a lidiar con la frustración. En los juegos no competitivos todo está determinado por uno o más grupos a través de conductas comunicativas, estas conductas comunicativas tienen toda la significación didáctica, tales como: tiempo, tiempo, lugar, medida del área e incluso la forma de jugar.

En los juegos competitivos, también de los monitores de educación, hay una tercera persona: juez o árbitro. Esta tiene la función de emplear las reglas deportivas, pero su tarea más fundamental es educar a los niños en el campo de los juegos

explicándoles las reglas o llamando la atención de las personas sobre los comportamientos mostrados.

Cuando un educador usa juegos, espera realizar un aprendizaje social, o sea, los estudiantes tienen la ocasión de tener experiencias sociales y emocionales al jugar juegos; por ejemplo: ira, alegría, agresión, conflicto, etc. Por ello, Giebenhain (1982) recomienda:

“El diálogo para permitir que la asimilación cognitiva de la experiencia llegue a la conciencia. Por ejemplo, cuando un estudiante es golpeado por un oponente, debe tener una conversación corta de inmediato, porque si esta conversación no se da, la agresión aumentará y surgirá el deseo de venganza. Esto no debe suceder, incluso en el deporte, puede ayudar a estos dos estudiantes a jugar de manera justa”.

El autor sugiere que, para fortalecer el aprendizaje social, los estudiantes deben asimilar a solucionar sus propias contradicciones y hacer sus propias reglas. El rol del maestro será el de precisar un contexto técnico en el que los estudiantes deben moverse y participar ante la vulneración de los principios de la pedagogía.

El intercambio de roles, docentes y estudiantes, estudiantes de docente, brindará a los estudiantes diferentes experiencias y aprenderá a ver las cosas desde la perspectiva del docente. La forma de conducir esta experiencia será responsable de la creatividad del docente. En tercer lugar, la comunicación es la base para que los estudiantes participen en un gran número de cursos, por lo que debe cultivarse de manera organizada y posibilitada.

Sugerir los principios didácticos de una serie de juegos didácticos para educadores:

- Antes de mostrar el juego a los estudiantes, debe tener un buen conocimiento del juego, preparar los materiales que se utilizarán y definir el entorno del juego.
- Los estudiantes deben estar motivados antes y después de la competencia.
- Antes de instruir el juego, el juego debe explicarse claramente. Asimismo, debe atraer la atención de la clase y los estudiantes deben estar en un lugar donde todos en la clase puedan escucharlo. Debería darles la oportunidad de hacer preguntas para comprender mejor.

- Después de expresar el juego, demuestre el juego con un pequeño grupo de estudiantes o profesores.
- Si no está seguro, detenga el juego y corrija el error.
- Si hay una marca, deje que el jugador la vea y mencione al ganador al final.
- Antes de comenzar el juego, debe haber enseñado sus conocimientos básicos para desarrollar las habilidades y habilidades del alumno.
- Cuando el grupo esté listo, puede implementar una variación del juego.
- Si el juego se ha vuelto monótono, debe cambiarse o terminarse para evitar que el niño se canse o se aburra.
- Los educadores deben participar en el juego y mostrar interés en el juego.
- Antes de presentar el juego, debes pensar que todos los estudiantes participarán en la competencia, y cuando practiques la práctica, si uno de los estudiantes no participó en la competencia, debes averiguar por qué no participó en la competencia.
- Al enseñar el juego, también debe mostrar sus dificultades y peligros.
- Para mantener el interés en el juego y evitar problemas, se recomienda que el equipo mantenga un equilibrio de fuerza y habilidad.
- Se debe hacer un intento para evitar que el jugador perdedor abandone completamente el juego.
- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir para promover una mayor participación de todo el grupo. (pág. 116)

2.2.1.9. ¿Por qué juega el niño?

Meneses Montero & Monge Alvarado (2001) señalaron que “los niños juegan por actividades divertidas que le permiten construir y desarrollar su propia personalidad. La competitividad, la participación, la comunicación y la ilusión se van adaptando a los rasgos que rigen esta personalidad”.

Los niños tienen el deseo de controlar y dominar por completo a los demás, establecer comunicación y relaciones con quienes los rodean a través de sus propios cuerpos, y establecer una fantasía liberadora; y descubrir la posibilidad de realizar estos deseos en actividades de entretenimiento, lo que los llevará definirlos como verdaderos expresión del mundo infantil.

Al compartir, el niño se muestra socialmente de forma positiva; en los aspectos emocionales de su comprensión de sí mismo y de los demás cada vez más, y en los aspectos cognitivos del desarrollo de su propia inteligencia y habilidades.

Los diferentes grupos de edad tienen diferentes tipos de juegos. Por ejemplo, los juegos funcionales son principalmente la manipulación y exploración de juegos que no tienen más de seis meses; de uno a dos años de juegos de autoafirmación, el niño adquirirá más habilidades motoras, lo que le permitirá comprender sus propias habilidades. Plena confianza en la autonomía y la iniciativa.

De dos a cuatro años de competición se denominan competiciones simbólicas. Aquí domina el juego de la construcción y la destrucción. A través de la imitación y simulación de experiencias placenteras pasadas, se inició una representación, aunque el apoyo de alguien o alguien sí se necesitaba en el juego, el juego aún no se compartió.

Al final, el antiguo juego social duró de cuatro a seis años. Los niños buscarán compañeros en las actividades, pero esta no es una actividad social, porque los niños tratarán a los amigos como juguetes, lo que se llama juegos asociativos.

A esta edad, no tienen la capacidad de organizar juegos, se limitan a socializar y jugar roles en la comunidad de manera personal.

Al utilizar juegos como recursos educativos, se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1. El juego como recreo:

“Reconstrucción” significa reforma (en términos de lenguaje). Si este es el caso, entonces el juego será la restauración, restauración o regeneración de los poderes físicos y mentales que funcionan. Pero esto no es del todo correcto.

El hombre buscó motivos para divertirse. Las personas realizan determinadas actividades para jugar, y la energía consumida de otras formas puede descansar y repararse. En los niños, este hecho varía, porque el juego parece ser continuo.

2. El juego como excedente de energía

Cualquier órgano que haya estado en reposo durante un período de tiempo se encuentra en un estado similar al de una batería recargable y se descarga gradualmente a medida que se mueve.

Spencer cree que imitar la vida en los juegos solo puede consumir energía.

3. La función biológica del juego

El psicólogo Karl Gross dijo que “el juego es un problema biológico”. (Krauss, 1990).

Los niños y los cachorros realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza o la lucha, que son métodos importantes y básicos. Estos juegos son de práctica previa. Son ensayos, experimentos concretos, experimentos y cierto grado de actividades serias que deberían enriquecer la vida. Su objetivo es prepararlos para sobrevivir y prepararse para la batalla.

Krauss (1990) dijo: “Los niños no están completamente preparados para entrar en la vida. Tiene períodos de desarrollo y crecimiento, incluidos períodos de aprendizaje, períodos de formación y adquisición de habilidades y conocimientos”.

El juego tiene como objetivo desarrollar instintos útiles en la vida, y el desarrollo de órganos e instintos se deriva de la selección natural. (pág. 122)

2.2.1.9.1. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Díaz (1993) “Clasifica los juegos en función de la calidad de su desarrollo, por ejemplo:

- **Juegos sensoriales:** Desarrollan diferentes sentidos humanos. Se caracterizan por la pasividad, especialmente la ventaja de promover uno o más sentidos.
- **Juegos de coches:** Buscan la madurez de las acciones de los niños.
- **Juego de anatomía y desarrollo:** estimula el desarrollo de los músculos y articulaciones de los niños.
- **Juegos organizados:** Fortalecen los canales sociales y emocionales. Pueden enseñar implícitamente.
- **Juegos previos al ejercicio:** juegos que incluyen todas las funciones diseñadas para desarrollar habilidades específicas para diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** Su objetivo es desarrollar las reglas y reglas básicas de un deporte, así como las competiciones y ganar o perder.” (pág. 122)

2.2.2. Aprendizaje significativo

2.2.2.1. Teoría del aprendizaje significativo

Para Rodríguez (2011) “la teoría del aprendizaje significativo fue propuesta por David P. Ausubel en 1963. En este caso, dado el conductismo generalizado, se propuso como alternativa un modelo de enseñanza basado en el descubrimiento: Activismo, y asumir lo descubierto”.

Ausubel (1976, 2002): “Aprendió que el excelente mecanismo de aprendizaje humano puede incrementar y preservar el conocimiento, y es significativo aceptar el aprendizaje en el aula y en la vida diaria”. A partir de este método, no hay necesidad de descubrirlo todo qué además es muy lento y el efecto no es ideal.

¿Cuáles son las características de la propuesta? ¿Qué incluye la donación en dólares australianos? Esta es una teoría psicológica aprendida en clase. ¿Qué significa eso? Esto quiere decir que es un referente, tratando de explicar el mecanismo a través del cual se adquieren y retienen importantes instituciones en las escuelas.

“Esta es una teoría psicológica porque involucra el proceso por el cual los individuos funcionan para generar conocimiento. Enfóquese en lo que sucede en el aula mientras los estudiantes están aprendiendo; la naturaleza de este aprendizaje; en las condiciones requeridas para que suceda; en sus resultados y por lo tanto en su evaluación” (Ausubel, 1976).

“Esta es también una teoría del aprendizaje, porque ese es su propósito, porque implica hacer que cada elemento, factor, condición y tipo de contenido que la escuela brinda a los estudiantes sea adquirido, absorbido y retenido para que adquieran significado” (Rodríguez, 2004, 2008).

En definitiva, esta es una teoría que trata del proceso por el cual los aprendices construyen significado, este es el eje básico de la enseñanza, explica todos los contenidos que los docentes deben considerar en las tareas docentes, si el objetivo es lo que aprenden sus alumnos. Su propósito es proporcionar todos los medios para asegurar la adquisición, absorción y retención de los contenidos proporcionados por la escuela a los estudiantes para que puedan asignar significado a estos contenidos. Como hemos visto, la teoría del aprendizaje significativo no es solo su estructura central, ha trascendido y se ha vuelto universal.

“Por esta razón, el origen de la teoría del aprendizaje significativo radica en el interés de Ausubel por comprender y explicar las condiciones y la naturaleza del aprendizaje. Esto puede estar relacionado con provocar deliberadamente cambios cognitivos estables, lo que es fácil de brindar efectividad personal y social” (Ausubel, 1976).

Dado que el objetivo que quiere lograr es que el aprendizaje en la escuela sea significativo, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar realista y científicamente factible debe abordar la complejidad y el significado del aprendizaje oral y simbólico (esta referencia originalmente denominada teoría del aprendizaje significativo del habla). “Asimismo, para lograr esta importancia, debes prestar atención a todo elemento y factor que te afecte, que pueda ser manipulado para tal fin.” (Rodríguez, 2004 a, 2008).

“Una teoría del aprendizaje significativo es una teoría, probablemente porque involucra lo que sucede en el aula y cómo promover el aprendizaje generado en el aula, lo que tiene un impacto profundo en los docentes. Sin embargo, su estructura central se banaliza y su superficie Los diferentes significados utilizados y atribuidos a ella son impactantes” (Moreira, 2012),

“Hasta cierto punto, a menudo no tiene nada que ver con la teoría que la compone y proporciona una razón para su existencia. Por eso es necesario partir del concepto original que le dio su autor y reexaminarlo para reconstruir el significado que ha adquirido y configurar el significado que se le da al aprendizaje significativo en la actualidad”. (Rodríguez, 2011, pág. 31)

2.2.2.2. Significado original del aprendizaje significativo

¿Cómo se concibió originalmente el aprendizaje significativo? ¿Qué significado le dio Ausubel? Para él (2002, pág. 47):

“El aprendizaje significativo y la retención basados en la aceptación son muy importantes en la educación porque son los mecanismos artificiales para adquirir y almacenar una gran cantidad de ideas e información que constituyen cualquier campo del conocimiento. Obviamente, si tenemos en cuenta, la adquisición y retención de una gran cantidad de información La retención es un fenómeno impresionante. Primero, a diferencia de las

computadoras, los humanos solo pueden capturar y recordar de inmediato una pequeña cantidad de información discreta que existe solo una vez. En segundo lugar, como todos sabemos, las listas de aprendizaje de memoria) Los temas de los manuscritos están limitados en el tiempo y la extensión de la lista, a menos que requieran mucho aprendizaje y juego frecuente. La gran efectividad del aprendizaje significativo se basa en sus dos características principales: su naturaleza no arbitraria y su naturaleza sustantiva (no literal)”.

Ésta es la construcción básica de la teoría propuesta por Ausubel. Según él, los alumnos no parten de cero, es decir, comienzan a aprender con la mente en blanco, sino para aportar su propia experiencia y conocimiento en este proceso de dar sentido, y utilizarlos para ajustar lo aprendido y si lo han aprendido. Algo es una condición. Utilícelos de forma clara y adecuada, se pueden utilizar para corregir el proceso de aprendizaje en sí y hacerlo significativo. Por tanto, el papel del profesor es realizar eficazmente esta manipulación.

La actitud de aprendizaje importante subyacente de los alumnos es la tendencia a aprender de manera significativa.

Introduzca material potencialmente importante. Esto requiere:

- El material tiene un significado lógico, es decir, puede estar relacionado con la estructura cognitiva del aprendiz de una manera no arbitraria y sustantiva.
- ¿Hay suficientes ideas de anclaje en el tema o el usuario puede interactuar con el nuevo material presentado? (pág. 32)

2.2.2.3. ¿Qué ventajas tiene el aprendizaje significativo sobre el memorismo?

Alonso (2010) señaló que “una gran cantidad de conocimiento aprendido se puede retener por un período de tiempo más largo, y tendrá un impacto dinámico en la información previa, enriqueciendo y modificando la información, mientras que la memorización inhibe la información previa”. Por supuesto, Ausubel y Joseph Novak admiten que a veces es necesario aprender de memoria (el ejemplo proporcionado por Novak es un número de teléfono), pero la mayor parte del aprendizaje escolar debe ser significativo.

Ausubel y Novak creen que no es correcto dar prioridad a la oposición entre recibir aprendizaje y ser descubierto. Al recibir aprendizaje, el sujeto recibirá información organizada por otra persona; aprendiendo en descubrimiento, los sujetos obtendrán información ellos mismos, elegirán contenidos y organización. Creen que la memorización de memoria o el aprendizaje extensivo pueden ocurrir en ambos casos. Por ejemplo, aprender las tablas de multiplicar es aprendizaje de memoria; la aplicación de métodos de prueba y error constituye descubrimiento y aprendizaje de memoria. Naturalmente, la investigación científica y las obras de arte que involucran altos niveles de creatividad son ejemplos de aprendizaje significativo a través del descubrimiento. En las escuelas, ambos tipos son efectivos, dependiendo de la etapa del proceso de enseñanza, el tema de aprendizaje, etc.

“La condición para el aprendizaje significativo es la posibilidad de integrar información en la estructura cognitiva existente. Para ello, el concepto de conocimiento previo es crucial. Se trata de estructuras personales construidas espontáneamente, muy persistentes, muchas veces inconsistentes desde el punto de vista científico, pero no coherentes desde un punto de vista práctico, porque el sujeto las expone en un entorno cercano a la vida cotidiana. Actuar sobre la realidad. Dado que este conocimiento previo (a pesar de sus carencias) es fundamental para anclar nuevos conocimientos, es importante descubrirlo para su posterior procesamiento.” (Alonso, 2010, pág. 11)

2.2.2.4. *¿Cómo se produce el aprendizaje?*

Alonso (2010) señaló que “para dar respuesta a esta pregunta, debemos considerar la motivación como un factor desencadenante y sustentador de todas las conductas. Está relacionado con el deseo de aprender (motivación interna) o la recompensa y el castigo (motivación externa), y es mucho más efectivo que el deseo de aprender”.

“Cuando el alumno experimenta una ruptura del equilibrio inicial de uno de los programas, comienza el proceso de aprendizaje. Para ello, debe existir un desequilibrio cognitivo, es decir, cosas que “no coinciden” con sus conocimientos previos, ya sea porque los contradice parcialmente, bien porque aporta nuevos elementos que no pueden integrar.”. (Alonso, 2010, pág. 11)

2.2.2.5. Las variables para hacer significado el aprendizaje

“Sabido de qué forma aprende nuestro alumnado, y siendo conscientes de nuestro papel como docentes, será más fácil enseñar con eficacia”. (A. Ballester. 2002).

El estudio manifestada por el Dr. Ballester propone los siguientes elementos como elementos propicios para un aprendizaje significativo: trabajo abierto, motivación, entorno, creatividad, mapa conceptual y adaptabilidad curricular.

“Como dijimos en la introducción, adaptaremos estos términos al marco del sistema educativo actual a partir de las experiencias realizadas en el aula y del trabajo realizado en el aula, y enfatizaremos su relevancia como elementos organizativos y didácticos para su desarrollo. Seminario de formación de profesores”. (Alonso, 2010, pág. 14)

2.2.2.6. El aprendizaje significativo en la práctica

Alonso (2010) señaló que de todos los aspectos anteriores se puede concluir que “es necesario introducir algunos cambios en la práctica docente: proponer diferentes tareas para hacer más prominente a los estudiantes, establecer mayores conexiones con el medio natural y social, etc. Además, debes saber qué tipo de tareas introducir y cómo realizarlas”.

Con el fin de satisfacer las obligaciones propuestas, diseñamos un proceso de aprendizaje teórico práctico, al que llamamos un “seminario de aprendizaje significativo”. En este proceso, los profesores entienden y enseñan en clase con base en las teorías de aprendizaje de Piaget, Vigotsky y Ausubel Estrategias y estrategias organizacionales. Se introducen estrategias en el aula. Por ejemplo: abrir tareas, dejar que los estudiantes construyan sus propios conocimientos; estudiar con otros y socializar con otros en el trabajo en equipo; pensamientos y conocimientos previos como base de nuevos conocimientos para asegurar que la importancia del aprendizaje use diversos materiales para despertar y mantener la motivación del alumno para completar la tarea.

El diseño del seminario se basa en el libro digital de A. Ballester “Aprendizaje significativo en la práctica” y se lleva a cabo de acuerdo con las instrucciones y sugerencias del autor. Enfatizamos este punto porque algunos profesores que lo

aplicaron omitieron los consejos claramente expuestos en el libro y concluyeron que es mejor seguir los consejos dados desde el principio para determinar qué hacer.

Años de experiencia en el uso de este método han demostrado que, una vez finalizado el proceso, el 100% de los alumnos en el aula obtendrán mucho aprendizaje, lo que se puede demostrar mediante pruebas de evaluación objetivas. Por tanto, podemos estar seguros de que, si obtenemos resultados desfavorables durante o después de aplicarlo, quizás tendremos que considerar la posibilidad de que algunos puntos contenidos en el módulo no queden claros. En este caso, es necesario revisarlos para detectar dónde ocurrió el error.

Para Alonso (2010) “Se recomienda aplicar la práctica del módulo a un grupo de alumnos con menos conflictos para brindar seguridad a los docentes al inicio de la utilización de este método. Luego de obtener resultados garantizados, se pueden transferir a otros grupos. Cada variable propuesta constituye un módulo de trabajo en el taller.” (pág. 16)

2.2.2.6.1. *Tareas abiertas*

- **La diversidad del aula**

Hay una gran diferencia entre los alumnos que se encuentran en el aula con el profesor todos los días: género, interés, cultura, nivel de aprendizaje, etc. Este es uno de los principales problemas que dificultan el desarrollo del proceso de enseñanza. En nuestra práctica, resolvemos esta diversidad aplicando “tareas abiertas”.

En este sentido, las tareas abiertas son tareas que permiten diversas formas de realizar y resolver tareas, y pueden realizarse de diferentes formas, facilitando al alumno la formulación de hipótesis y la adopción de sus propias decisiones de solución. Nos referimos al trabajo final realizado por los estudiantes como “productos”.

Para ponerlos en práctica partiremos del tema del curso o de la unidad didáctica, e inicialmente decidiremos los productos que realizarán los alumnos. Por ejemplo, puedes hacer cómics, historias, dibujos, juegos de diseño, murales, álbumes o cualquier otra idea que se te ocurra.

Plantear tareas, no solo en forma académica, sino también en el contexto de sus futuras acciones en la vida y la sociedad, esto les permitirá ganar sentido

para los estudiantes y también contribuirá al desarrollo de habilidades básicas.

- **Enseñar a pensar: Preguntas y respuesta abiertas**

¿Puedes enseñar a pensar? Es cierto que la capacidad de pensar es algo natural, como la respiración, y mucha gente piensa que cualquiera puede pensar y por lo tanto no se le debe enseñar a pensar, pero la capacidad se puede desarrollar mediante el aprendizaje. Pensar es más que recordar, imaginar, creer, intuir y expresar opiniones. Aunque pensar requiere de todas estas operaciones, también incluye muchos otros aspectos (reflexión, análisis, creatividad...)

Una forma de motivar a los estudiantes a pensar es utilizar preguntas y respuestas abiertas. Cuando los estudiantes enfrentan sugerencias de trabajo, su primera reacción es preguntar ¿cómo completar y cómo dibujar? ¿De qué color debo pintar? ¿Qué material? y muchos más. Debemos evitar naturalmente dar respuestas cerradas y contundentes: en este color, este material, de esta forma..., para que no empiecen a pensar y a buscar alternativas. 6 expediente 2 van

- **El trabajo en equipo**

“El trabajo en grupo es una respuesta a las necesidades sociales y de aprendizaje. Los humanos aprenden con los demás. El aprendizaje entre pares es propicio para adquirir conocimientos de las habilidades del individuo y obtener ayuda de otros (Vigotsky, ZDP)

LOE establece requisitos claros para que los estudiantes de educación primaria y secundaria aprendan el trabajo en equipo como meta escénica, de la siguiente manera:

- Desarrollar hábitos de trabajo personal y en equipo, esfuerzo de estudio y responsabilidad, y actitudes de autoconfianza, conciencia crítica, emprendedor personal, curiosidad, interés y creatividad en la escuela primaria (artículo 17, apto, b).
- Desarrollar y consolidar los hábitos de disciplina, aprendizaje y cooperación individual y en equipo, condiciones necesarias para la implementación efectiva de las tareas de aprendizaje y medio de desarrollo personal. (Artículo 23b). En la secundaria.

- **El material**

Uno de los elementos que motiva el aprendizaje es el uso de materiales atractivos, lo que no quiere decir que deban ser complicados y costosos. Según la tarea y la finalidad y las características del producto, se pueden utilizar o incluso reciclar diversos materiales. Por ejemplo, a veces usar papel de color simple o un formato diferente hace que la tarea sea más atractiva cuando sale de la rutina del cuaderno. Por supuesto, use Internet en lugar de libros de texto para obtener información, use computadoras para presentaciones y redacción, etc. Estas son las herramientas a disposición de todas las escuelas que debemos promover. (pág. 20)

2.2.2.6.2. La motivación

Alonso (2010) señaló que motivación es un término muy utilizado por algunos estudiantes que escuchan el término “no me motivará”. “Los primeros lo ven como el estado original de las personas y lo confunden porque tienen que “traer” algo de la fábrica, y solo depende de ellos. Esto último es obligación del profesorado. Todos coinciden en que no hay motivación para aprender y otras. El profesor se queja de que los alumnos no están motivados, lo cual es fácil”.

Cómo motivar a los estudiantes es uno de los temas más necesarios para los profesores. Tu pregunta: ¿Pero ¿qué debo hacer? Las personas que no han visto esta posibilidad me preguntan: ¿Qué quieres, me pongo un tutú? A veces, la motivación se confunde con “reunirse, hacer lo que quieran y crear una situación de entretenimiento continuo”.

El profesor estaba preocupado por no poder estimular el entusiasmo de los alumnos y se sentía igual de impotente que el conductor que perdió el control del coche. La motivación es la capacidad de intervenir o controlar la conducta de los otros.

La tecnología motivacional que usamos intuitivamente afecta el comportamiento de los demás. Incluso si algunas personas solo ocasionalmente intentan influir en otros, líderes de grupo o líderes, al igual que en los maestros, esto es imposible. Un líder que carece de motivación no es un líder, sino una autoridad impuesta.

La motivación extrínseca es un refuerzo negativo o positivo. Suele ser el método más utilizado en la familia (por ejemplo, las cosas compradas para sacar buenas notas) y los profesores en la docencia, pero no es el más adecuado, pues para mantener este estado se debe constantemente “dar algo”. A veces incluso utilizado como chantaje por el propio aprendiz. Idealmente, las tareas presentadas en clase son tan interesantes y útiles para los estudiantes que cuando las realicen, seguirán recibiendo retroalimentación sobre el proceso de trabajo.

- **El desempeño cognitivo**

Se produce cuando se compara información nueva con información conocida. Si los profesores quieren que su aula sea más motivadora, deben considerar cómo desarrollar el desequilibrio cognitivo al comienzo de cada tema y cada vez que se introduce una nueva tarea.

Para crear y mantener a los estudiantes en el contexto del aprendizaje continuo, debemos tener en cuenta las expectativas y comprender el grado y la importancia de la evaluación de los estudiantes de cada elemento y condición del proceso de enseñanza (incluido él mismo) a través de las expectativas.

- ***Expectativas de contenido relacionadas con el contenido, qué hacer y aprendizaje:*** son las expectativas fundamentales ya que aseguran un aprendizaje centrado en la motivación intrínseca. O sea, los estudiantes se sienten satisfechos con los objetos materiales que están aprendiendo, sin tener que recurrir a aspectos de sus conocimientos que no les son familiares. Para ello se debe hacer: Por un lado, el alumno asocia nuevos conocimientos con su experiencia (conocimientos previos). Obviamente, para que la asignatura enseñada tenga un efecto estimulante y eficaz, deben ser supuestos principales. Por parte del alumno; por otro lado, lo aprendido es útil. Por lo tanto, en la tarea propuesta, debe quedar muy claro por qué y por qué se realiza, y definir claramente lo que se debe hacer.
- ***Con respecto a las expectativas para el entorno de aprendizaje:*** las expectativas de los estudiantes varían con su entorno, y el entorno en las áreas rurales es diferente al de las áreas urbanas. El entorno familiar y la evaluación del aprendizaje tienen un impacto

significativo en los comportamientos de infantes en el aula. El entorno físico y social del aula también determina los intereses de los estudiantes. Un aula donde las mesas están dispuestas en círculo para promover el diálogo es diferente de un aula donde las mesas están dispuestas una al lado de la otra. Las aulas sucias y deterioradas no son como aulas limpias y cómodas. El entorno social del aula lo crea en gran medida el profesor, pero también está restringido por las características de la población estudiantil.

Existen muchas restricciones sobre el impacto de la enseñanza en el entorno remoto, pero la “disposición” del entorno cercano al aprendizaje ofrece más posibilidades, tales como:

- a) Vincular la docencia al contexto de los estudiantes.
 - b) La forma en que se distribuyen las aulas (mesas y sillas) puede estimular la interacción entre estudiantes y entre estudiantes y profesores.
 - c) Fomentar la dinámica de equipo y el trabajo en equipo.
 - d) Crear una atmósfera de confianza a través de la relajación y el humor.
 - e) Considere a los estudiantes que se sienten desplazados o rechazados y anímelos a integrarlos en el grupo.
 - f) Generar expectativas positivas del aula en el grupo y evaluar plenamente sus acciones
 - g) Promover el análisis del curso y comprobar si el contenido satisface las necesidades sociales y la motivación de los estudiantes.
 - h) Considerar y animar a los líderes, mantener siempre un ambiente sincero, sin prejuicios, para tener una actitud positiva hacia el tema y el aprendizaje.
- ***Expectativa del método de enseñanza:*** Este método es la forma de lograr el objetivo. Hay muchos métodos de enseñanza. Se puede clasificar de manera muy amplia, y se puede decir que existen métodos de explicación y métodos de descubrimiento. El primero se centra en el proceso de enseñanza, enfatiza el papel de los docentes como comunicadores y sobreestima la información y el contenido.

La información se transmite, estructura y los estudiantes deben copiar. En teoría, el nivel más alto de motivación se encuentra en los principios de actividad y participación de los estudiantes. Los métodos aquí parecen estar completamente separados, pero de hecho no lo son, a veces incluso dependientes entre sí, pero se recomienda que aumente su nivel de motivación:

- a) En comparación con el método de descubrimiento, es mejor utilizar el método de descubrimiento.
 - b) Es mejor utilizar métodos puros (como los métodos anteriores) porque son menos frustrantes, más diversos y más prácticos, por lo que es apropiado utilizar un método híbrido.
 - c) Es preferible la participación del alumno a la pasiva, pero es necesario tener en cuenta los diferentes niveles y tipos de actividades (aquí se refiere a las actividades de reflexión, pensamiento y creación).
 - d) El uso apropiado de imágenes, como videos, diapositivas e imágenes, es más motivador que las explicaciones orales completas, pero el uso excesivo puede violar los principios de la actividad.
 - e) El sistema de motivación debe considerar los siguientes aspectos: conferencias del profesor en clase, interacción dialéctica entre profesores y alumnos, uso adecuado de materiales audiovisuales, trabajo en grupo, elaboración de proyectos teóricos o prácticos, entrevistas y retroalimentación.
- **Valorar las expectativas de los profesores:** Mientras los estudiantes tengan expectativas negativas para los profesores, les resultará difícil aprender. Si hay pocos alumnos no es tan perjudicial, es más, es la experiencia de toda la clase.

Encontramos tres elementos que suelen ser objeto de estas expectativas:

1. *Competencia académica*. Se refiere a la capacidad intelectual de los docentes, su nivel de conocimientos y la experiencia y habilidades relacionadas con los cursos que imparten.
2. *Estilo de enseñanza*. Refleja la capacidad del docente para promover, estimular y adaptarse al aprendizaje, orientar al grupo y evaluar de manera objetiva y adecuada. Y la capacidad de comunicarse y estimular la enseñanza.
3. *Características personales del profesorado*. Están relacionados con la edad, el género, la apariencia, la estabilidad emocional, el sentido del humor y el nivel de motivación profesional. (pág. 29)

2.2.2.6.3. *La creatividad*

Alonso (2010) señaló que la creatividad

“se relaciona con los siguientes aspectos: imaginación, creatividad, inteligencia, desacuerdo, ensueño, pensamiento lateral, perspectiva, insólito, curiosidad, originalidad, buceo, nuevo, diferente, movilidad, construcción de conexiones, invención, innovación, nuevos productos, elaborada producción, sensibilidad a los problemas, análisis, síntesis, comunicación”.

“La creatividad es el proceso de sensibilizar a alguien ante problemas, fallas, grietas o lagunas de conocimiento, permitiéndole identificar dificultades, buscar soluciones, especular o formular hipótesis, aprobar y probar estas hipótesis y modificarlas cuando sea necesario, además de comunicar el resultado.” (Torrance 1965)

“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas, que pueden ser productos, tecnologías o formas de observar la realidad”. (Gervilla 1992)

“La creatividad es el potencial humano compuesto por cognición, emoción, inteligencia y voluntad, que se puede revelar a través del clima de creatividad, creando así nuevos productos con gran valor social y comunicativo, y en algún momento supera a la sociedad en la que se vive. Antecedentes históricos”. (Saturnino de la Torre, 1998)

- ***Educación a la creatividad***: La educación a la creatividad está en la reforma educativa. Tienen visión de futuro, iniciativa y confianza en sí mismos. No

solo pueden brindar a los estudiantes herramientas innovadoras, sino también enfrentar los riesgos y obstáculos que enfrentan en la escuela y la vida diaria. Podemos decir con certeza que la educación creativa es una forma de educación en desarrollo y auto cumplida. En este tipo de educación no solo es muy valioso aprender nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también no comprender ciertas actitudes, en determinadas circunstancias, están llenos de creatividad o bloqueos psicológicos que permiten que otros se conviertan en creadores.

- ***¿Cuáles son las características esenciales del pensamiento creativo?:*** Es importante tener en cuenta que desarrollar la creatividad no se trata solo de utilizar tecnología atractiva u original, sino que también involucra todos los aspectos del pensamiento. Las características más importantes del pensamiento creativo son:
 - Fluencia
 - Flexibilidad
 - Creatividad
 - Descripción detallada
- ***Seis recursos para el trabajo creativo:*** sugerencia de Sternberg: Robert Sternberg y Tood Lubart (1995) “propusieron uno de los métodos más interesantes de conceptualizar y desarrollar la enseñanza en el aula en la actualidad. Creen que la integración de los seis recursos lo hace posible”. Ver creatividad. Estos recursos son:
 - Información
 - Conocimiento
 - Método de uso intelectual
 - Personalidad
 - Motivación
 - Fondo ambiental
- ***¿Cómo ayuda la creatividad a la educación?:*** Un docente que se preocupa por incorporar el desarrollo de la creatividad en sus metas curriculares debe hacerlo con claridad, es necesario modificar el entorno educativo y preocuparse por:

- Permita que los estudiantes tengan tantas ideas como sea posible sobre cualquier situación dada.
- No importa cuán descabellada sea la expresión, existe una mayor libertad para expresar todas las ideas.
- Invítelos a pensar diferente a las ideas habituales, incluso diferente a las ideas planteadas por el profesor.
- Están comprometidos a mejorar la mente aumentando la eficiencia de la mente y agregando elementos para fortalecer la mente.
- Les permiten escuchar las opiniones de los demás, porque el diálogo puede enriquecer las opiniones de las personas sobre los temas.
- Analizan propuestas, realizan experimentos y comunican sus observaciones.
- Independientemente del contenido que se esté tratando, estas sugerencias deben hacerse todos los días para acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio de relajación y discusión informal de ideas, por el contrario, considérela para ampliar nuestro camino hacia resolución de problemas prácticos. (pág. 47)

2.2.2.6.4. *El mapa conceptual*

- ***El aprendizaje se está estableciendo:*** El aprendizaje ha promovido en cierta medida el desarrollo humano, es decir, el conocimiento no es copiar y reproducir la realidad, sino actuar sobre la realidad y cambiar la realidad. Para el concepto constructivista de aprendizaje, se aprende cuando las personas pueden articular representaciones personales sobre objetos reales o lo que pretenden aprender. Conocer significa la absorción de nuevas estructuras, pero esta absorción no ocurre de la nada, sino que se ve afectada por la experiencia, el interés y el conocimiento existentes. En cierta medida, el conocimiento es la base para dar nueva información a través del significado, y también se ha modificado, es decir, los conceptos van adquiriendo nuevos significados, haciéndose más diferenciados y más estables. La estructura cognitiva se reconstruye constantemente en el proceso de aprendizaje y el conocimiento se construye continuamente en este proceso. Cuando ocurrió este proceso, se dijo que tuvo lugar un aprendizaje importante.

- ***Aprendizaje significativo:*** cuando nueva información (conceptos, ideas, proposiciones) adquiere significado para los alumnos a través de un ancla en los aspectos relevantes de la estructura cognitiva (es decir, conceptos, ideas y proposiciones existentes en el concepto), el aprendizaje se considera conocimiento importante (o significado) estructura con cierto grado de claridad, estabilidad y diferencia. (Ausubel-NovakHanesian). Cuando el aprendizaje es de gran importancia para un estudiante, el aprendizaje se vuelve muy importante, dependiendo de la relación entre el nuevo conocimiento que está adquiriendo y la estructura cognitiva que ha formado. En el aprendizaje significativo, existe una interacción entre el conocimiento nuevo y el conocimiento existente, y ambos se modifican. Por lo tanto, para aprender de manera significativa, los individuos deben intentar conectar nuevos conocimientos con conceptos y proposiciones relacionados que ya poseen e incorporarlos a su estructura de manera coherente e interrelacionada.
- ***Conocimientos previos:*** En el módulo anterior vimos que la motivación es el aspecto básico del proceso de enseñanza, así como los elementos inherentes al individuo, como la autoestima, las expectativas de valor y las características de la tarea a realizar. Todos estos forman los factores integrales de los determinantes, y estos factores determinan el estado de ánimo de los estudiantes que enfrentan las tareas de aprendizaje. Además, cada uno tiene sus propias habilidades cognitivas, que determinarán el grado de comprensión y ejecución de las tareas. Asimismo, todo el mundo tiene un conjunto de estrategias y habilidades generales que ha ido aprendiendo a lo largo de su desarrollo y vida escolar, que favorecerán o no promoverán el proceso de aprendizaje. De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo, es necesario comprender los conocimientos que tienen los estudiantes antes de iniciar cualquier enseñanza, y a partir de los conocimientos que conocen, se deben diseñar actividades y procedimientos porque estas actividades y procedimientos deben adaptarse al conocimiento inicial. (pág. 53)

2.2.2.7. El aprendizaje significado y los mapas conceptuales

Alonso (2010) señaló que “la teoría detrás del mapa conceptual es la teoría del aprendizaje cognitivo de David Ausubel. Sin embargo, esta es una tecnología desarrollada por Joseph Novak y sus colaboradores en la Universidad de Cornell a mediados de la década de 1970”. Ausubel nunca habló en su teoría del mapa conceptual. El concepto básico de la teoría de Ausubel es el aprendizaje significativo, que se ha definido en el párrafo anterior.

El mapa conceptual fue desarrollado para promover el aprendizaje significativo, es una herramienta muy efectiva para lograr este objetivo, aunque hay que decir que no pueden lograrlo por sí mismos. Para lograr un aprendizaje significativo, es necesario utilizar métodos e ideas de aprendizaje que hagan que los estudiantes se destaquen, y al activar y motivar a los estudiantes a explorar métodos, los maestros pueden desempeñar el papel de líderes, guiar y guiar el aprendizaje.

El aprendizaje significativo significa inevitablemente la atribución de significados de rasgos, por lo que los mapas conceptuales trazados por profesores y estudiantes reflejarán estos significados. Esto significa que no existe un mapa conceptual “correcto”. El docente no debe mostrar el mapa conceptual de un determinado contenido a los estudiantes, sino representar el mapa conceptual del contenido de acuerdo con el significado que le da a estos conceptos y la importante relación entre ellos. De la misma manera, nunca se debe esperar que los estudiantes muestren un mapa conceptual “correcto” de algo. Eso no existe. Cada uno representa su mapa, y lo importante no es si el mapa es correcto, sino si proporcionar evidencia de que quien lo está haciendo está aprendiendo mucho contenido. (pág. 57)

2.3. Definiciones conceptuales

- **Actividad lúdica:** Al igual que la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad durante la infancia, se ha convertido en una de las principales actividades recreativas y educativas.
- **Aprendizaje significativo:** en este proceso, las personas pueden recopilar y seleccionar información y utilizar sus conocimientos previos para organizar y establecer relaciones. Por tanto, este tipo de aprendizaje se da cuando nuevos contenidos se relacionan con nuestras experiencias de vida y otros conocimientos adquiridos a lo largo del tiempo, motivaciones y creencias

personales que son importantes para el aprendizaje de roles que son muy relevantes. Esto debe dar a todos un significado único, porque cada uno de nosotros tiene su propia historia de vida, lo que les da a los nuevos conocimientos un significado único.

- **Creatividad:** el concepto, la creación o el descubrimiento es novedoso, novedoso, útil y puede satisfacer la creatividad de su creador y de otros en un determinado período de tiempo.
- **Desarrollo afectivo emocional:** se refiere al proceso mediante el cual un niño establece su propia identidad (su yo), la autoestima, la seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea a través de una interacción significativa con sus compañeros. Es una persona única y única. A través de este proceso, los niños pueden distinguir emociones, reconocer, procesar, expresar y controlar las emociones.
- **Desarrollo intelectual:** es la apropiación de objetos que no se nos pueden presentar a través de los sentidos (mediadores), no se pueden estimular.
- **Desarrollo psicomotor:** se trata del desarrollo motor fino y general del niño, las habilidades cognitivas, sociales y de comunicación. Esta es la maduración del sistema nervioso durante los primeros meses de vida. Su evaluación puede detectar signos de progresión orgánica en el sistema nervioso central o dispositivos neuromusculares.
- **Desempeño cognitivo:** es algo que pertenece o está relacionado con el conocimiento. A su vez, esta es la información disponible acumulada debido al proceso de aprendizaje o experiencia.
- **Dramatización:** generalmente una representación de una situación o hecho. El drama está relacionado con el drama y el drama está relacionado con el drama. Aunque se usa a menudo en discursos diarios, estas palabras no necesariamente representan historias trágicas.
- **El juego:** se refiere a cualquier actividad realizada por uno o más jugadores, usando su imaginación o herramientas para crear una situación con ciertas reglas para brindar entretenimiento y diversión.
- **Enseñanza:** función y efecto de la enseñanza (utilizando reglas o preceptos para la orientación, educación y formación). Es un sistema y método de enseñanza

que consiste en un conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

- **Imaginación:** es la capacidad de una persona para expresar la imagen de cosas reales o ideales. Este es un proceso que permite manipular la información generada por el cuerpo (sin estímulos externos) para desarrollar representaciones mentales.
- **Participación activa:** En el proceso de formulación del plan, no solo involucra a las partes tradicionalmente más interesadas en participar en la toma de decisiones relacionadas con los planes hidrológicos, sino que también involucra a representantes más amplios y diversos de los intereses sociales más allá de los requisitos legales relativos.
- **Personalidad:** conjunto de características físicas, genéticas y sociales recopiladas por un individuo para hacer que los demás sean únicos.

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.
- El desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.
- El desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.
- El desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.

2.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
El juego	• Desarrollo psicomotor	• Cree un plan de ejercicios simple repitiendo los ejercicios.	Ítems
	• Desarrollo intelectual	• Exploran las posibilidades de los sentidos y el movimiento para expandir estas habilidades.	Ítems
	• Desarrollo sociabilidad	• Estimular las ideas y la creatividad.	Ítems
	• Desarrollo afectivo-emocional	• Están integrados orgánicamente en la sociedad a la que pertenecen. • Desarrollar espontáneamente capacidades cooperativas (dar y recibir ayuda para lograr objetivos comunes). • Promover el desarrollo de la personalidad, el equilibrio emocional y la salud mental.	Ítems
Aprendizaje significativo	• Expectativas referidas a los contenidos, a lo que se tiene que hacer y aprender.	• Prometen aprender basándose en una motivación intrínseca.	Ítems
	• Expectativas referentes al contexto del aprendizaje.	• Cree una atmósfera de confianza en un estado de ánimo relajado y feliz	Ítems
	• Expectativas respecto a los métodos de enseñanza.	• Utilice metas como método.	Ítems
	• Expectativas de valor respecto del profesor.	• Tener expectativas negativas de los profesores, será difícil aprender	Ítems

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, lo conforman todos los niños de 5 años matriculados de la I.E.I. Divino corazón de Jesús del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2019, los mismos que suman 150.

3.2.2. Muestra

Se seleccionó una muestra probabilística aleatoria y sistemática, lo que implica primero hallar un número Késimo, y luego elegir un número de arranque.

$K = Pt/Tm = 150/40\% = 150/60 = 2.5$este es el número Késimo, ahora elegimos el número de arranque en el primer intervalo de 2 sujetos.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50.....140,141,142,143,144,145,146,147,148,149,150.

3.3. Técnicas de recolección de datos

En la investigación de campo, utilizando técnicas de observación, en la recolección de datos, aplicar el instrumento a la orientación previa de los estudiantes, es decir, aquellos estudiantes con preguntas cerradas, para que estas dos variables cualitativas puedan ser estudiadas cuantitativamente. Desde el enfoque híbrido.

Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre la paternidad responsable en el rendimiento académico de los alumnos, que consta de 21 ítems de alternativas nominales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación

durante las actividades del juego y aprendizaje significativo, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y los datos estadísticos para investigación descriptiva: la medición de tendencia central, la medición de la dispersión y la curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Lanza la pelota en una dirección determinada

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	40	66,7	66,7	66,7
Válido A veces	15	25,0	25,0	91,7
Válido Nunca	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

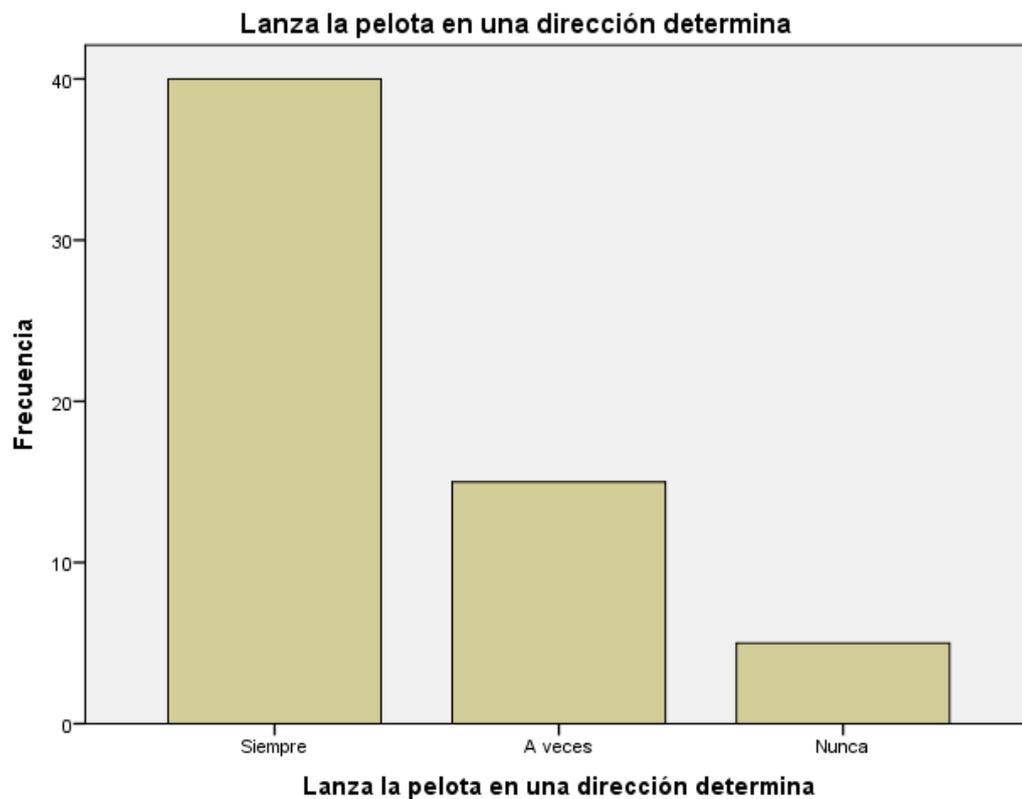


Figura 1: Lanza la pelota en una dirección determinada

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 66,7% indican que siempre, el 25,0% indican que a veces y el 8,3% indican que nunca lanzan la pelota en una dirección determinada.

Tabla 2

Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	66,7	66,7	66,7
	A veces	20	33,3	33,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

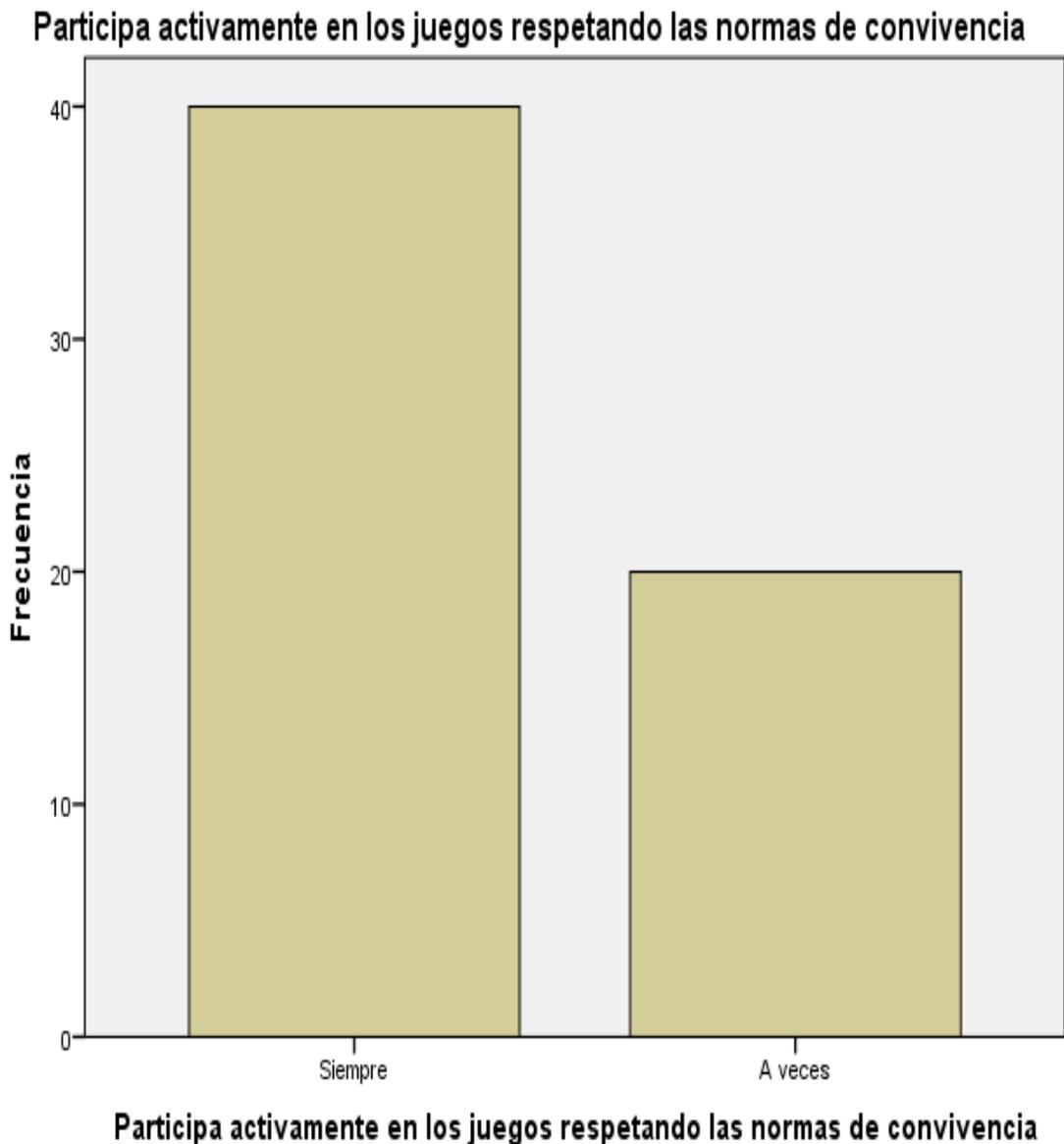


Figura 2: Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 63,7% indican que siempre y el 33,3% indican que a veces participan activamente en los juegos respetando las normas de convivencia.

Tabla 3

Guarda sus juguetes al finalizar la sesión

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	76,7	76,7
	A veces	14	23,3	100,0
	Total	60	100,0	

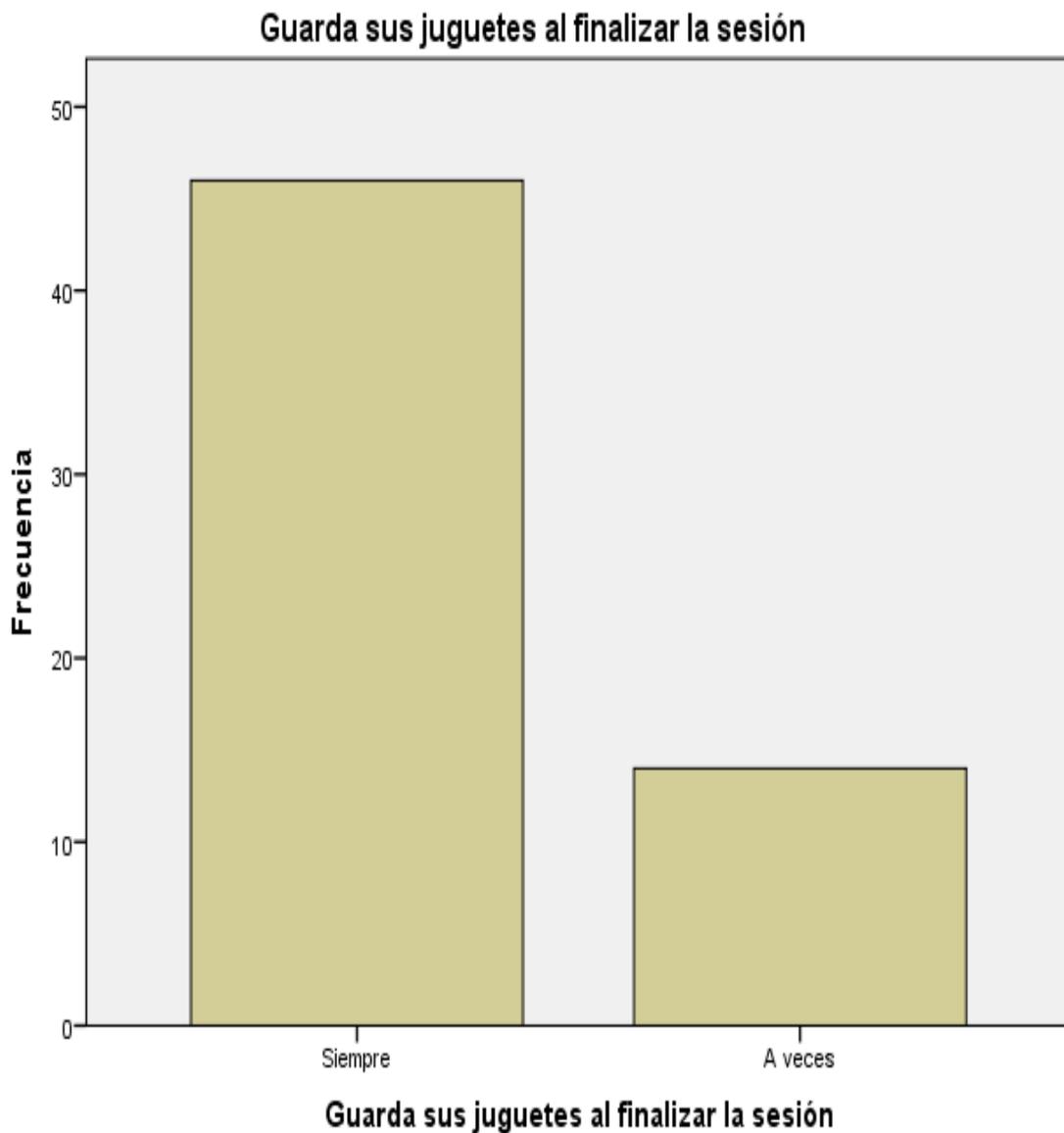


Figura 3: Guarda sus juguetes al finalizar la sesión

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 76,7% indican que siempre y el 23,3% indican que a veces guardan sus juguetes al finalizar la sesión.

Tabla 4

Ayuda a resolver algunas dificultades con sus compañeros en la hora del juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	55	91,7	91,7	91,7
Válido A veces	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Ayuda a resolver algunas dificultades con sus compañeros en la hora del juego

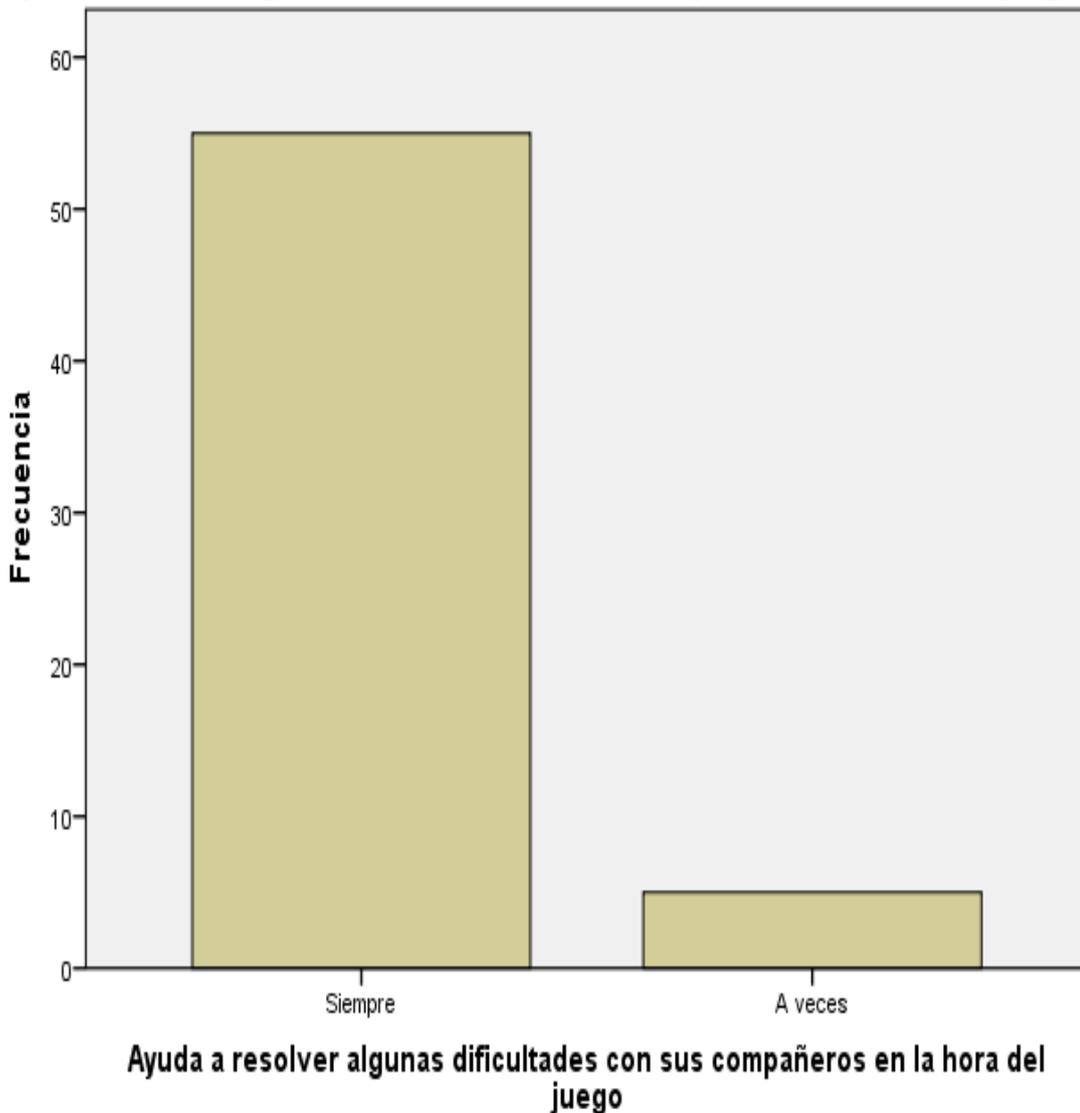


Figura 4: Ayuda a resolver algunas dificultades con sus compañeros en la hora del juego

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre y el 8,3% indican que a veces ayudan a resolver algunas dificultades con sus compañeros en la hora del juego.

Tabla 5

Expresa lo que más le agrado durante esta actividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	91,7	91,7
	A veces	4	6,7	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

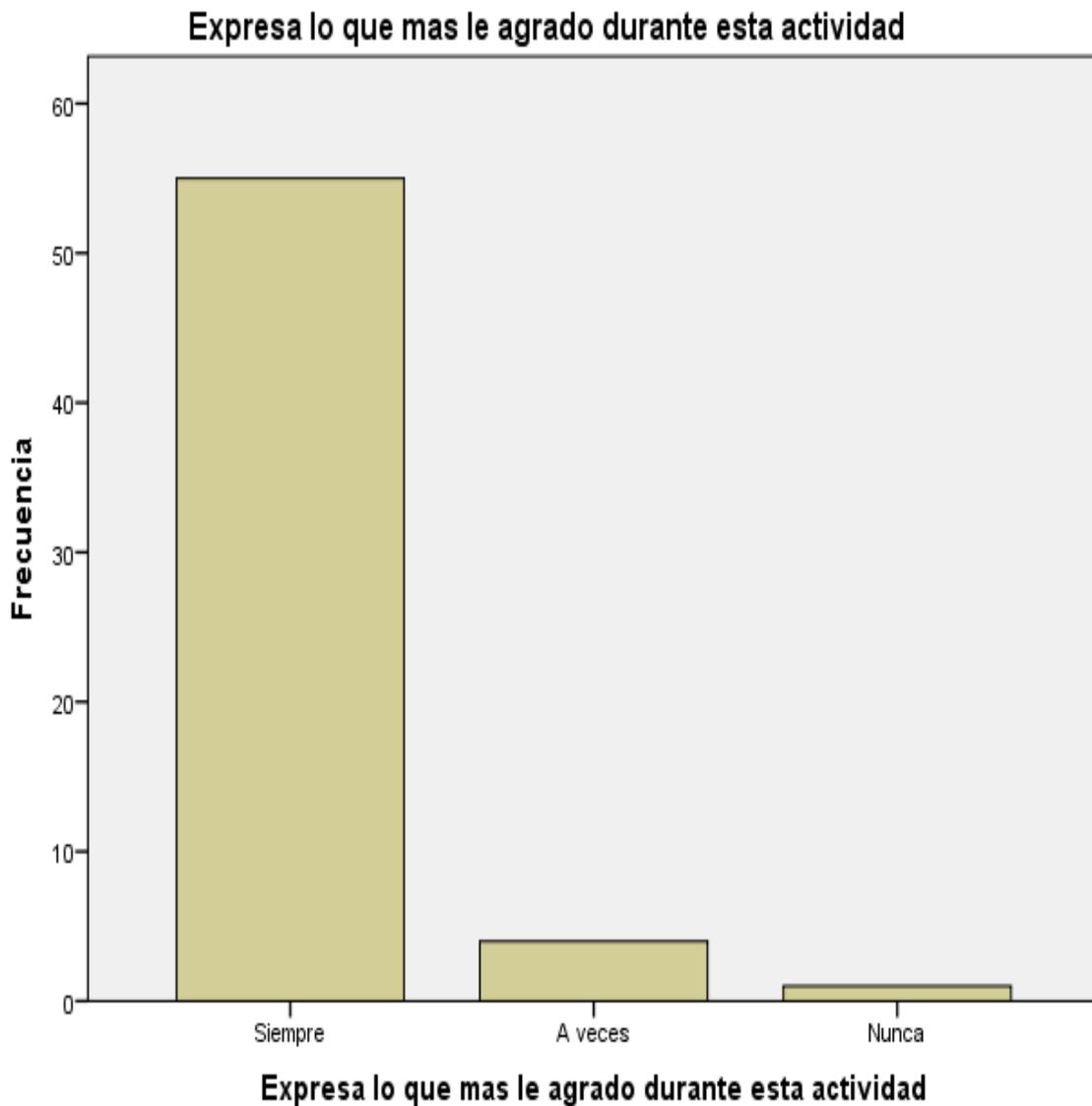


Figura 5: Expresa lo que más le agrado durante esta actividad

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre, el 6,7% indican que a veces y el 1,7% indican que nunca expresan lo que más le agrado durante esta actividad.

Tabla 6

Evidencia a sus compañeros las vivencias representada en su dibujo como trabajo final

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	45	75,0	75,0	75,0
Válido A veces	15	25,0	25,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

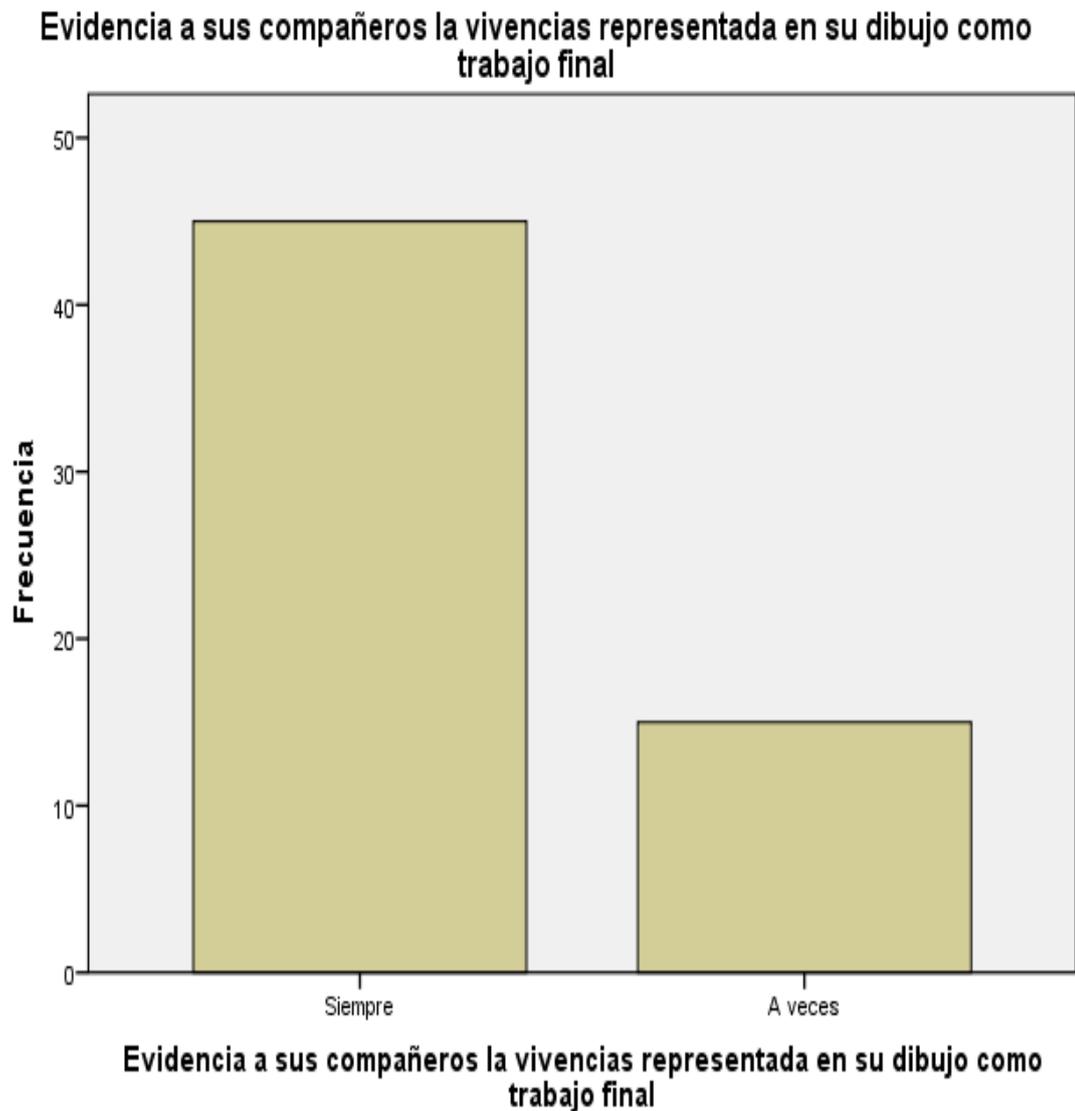


Figura 6: Evidencia a sus compañeros, las vivencias representada en su dibujo como trabajo final.

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 75,0% indican que siempre y el 25,0% indican que a veces evidencian a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo como trabajo final.

Tabla 7

Corre al ritmo de la de una música (lento – rápido)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	40	66,7	66,7
	A veces	15	25,0	91,7
	Nunca	5	8,3	100,0
	Total	60	100,0	

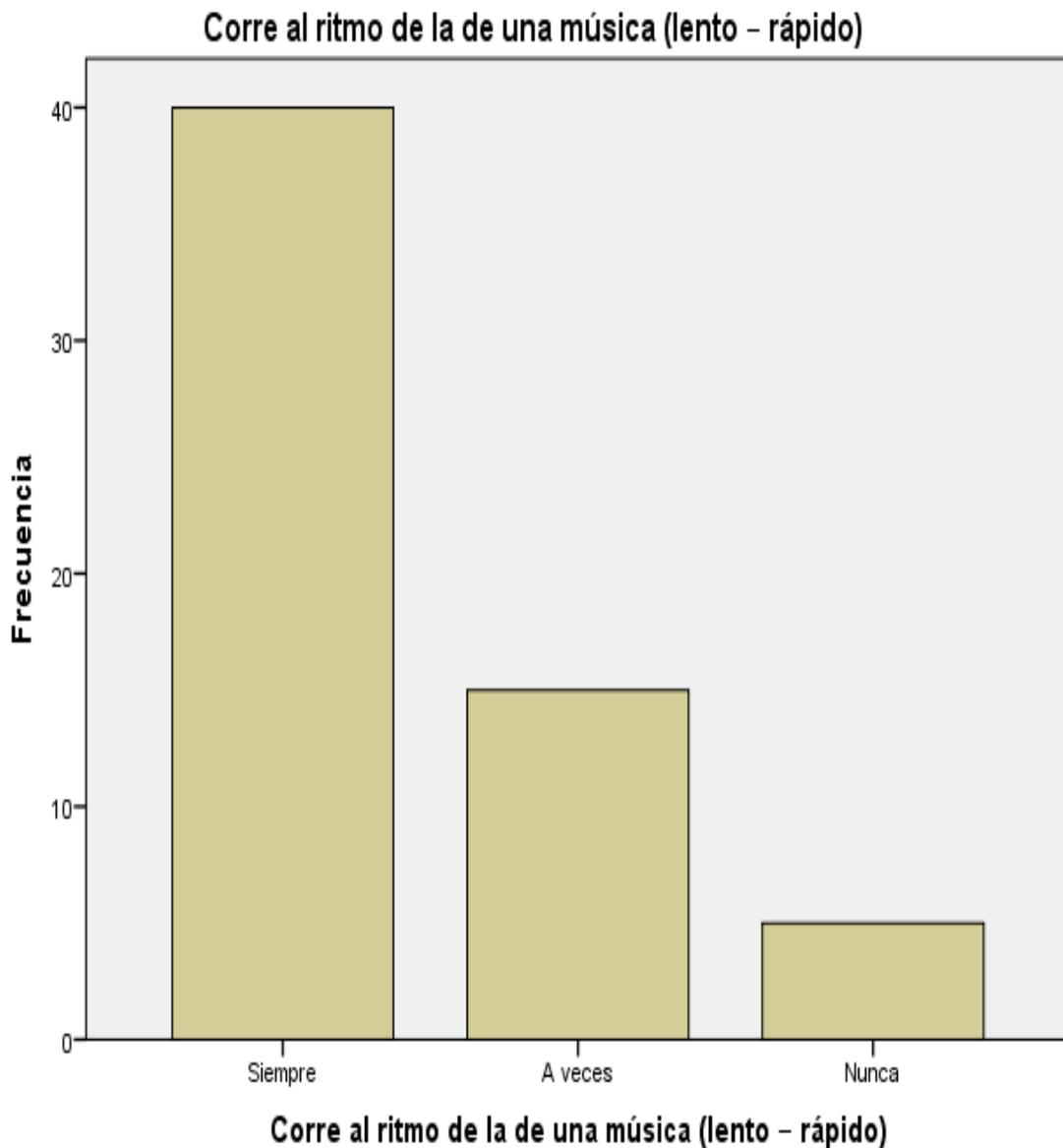


Figura 7: Corre al ritmo de la una música (lento-rápido)

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 66,7% indican que siempre, el 25,0% indican que a veces y el 8,3% indican que nunca corren al ritmo de una música (lento-rápido)

Tabla 8

Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	100,0	100,0	100,0

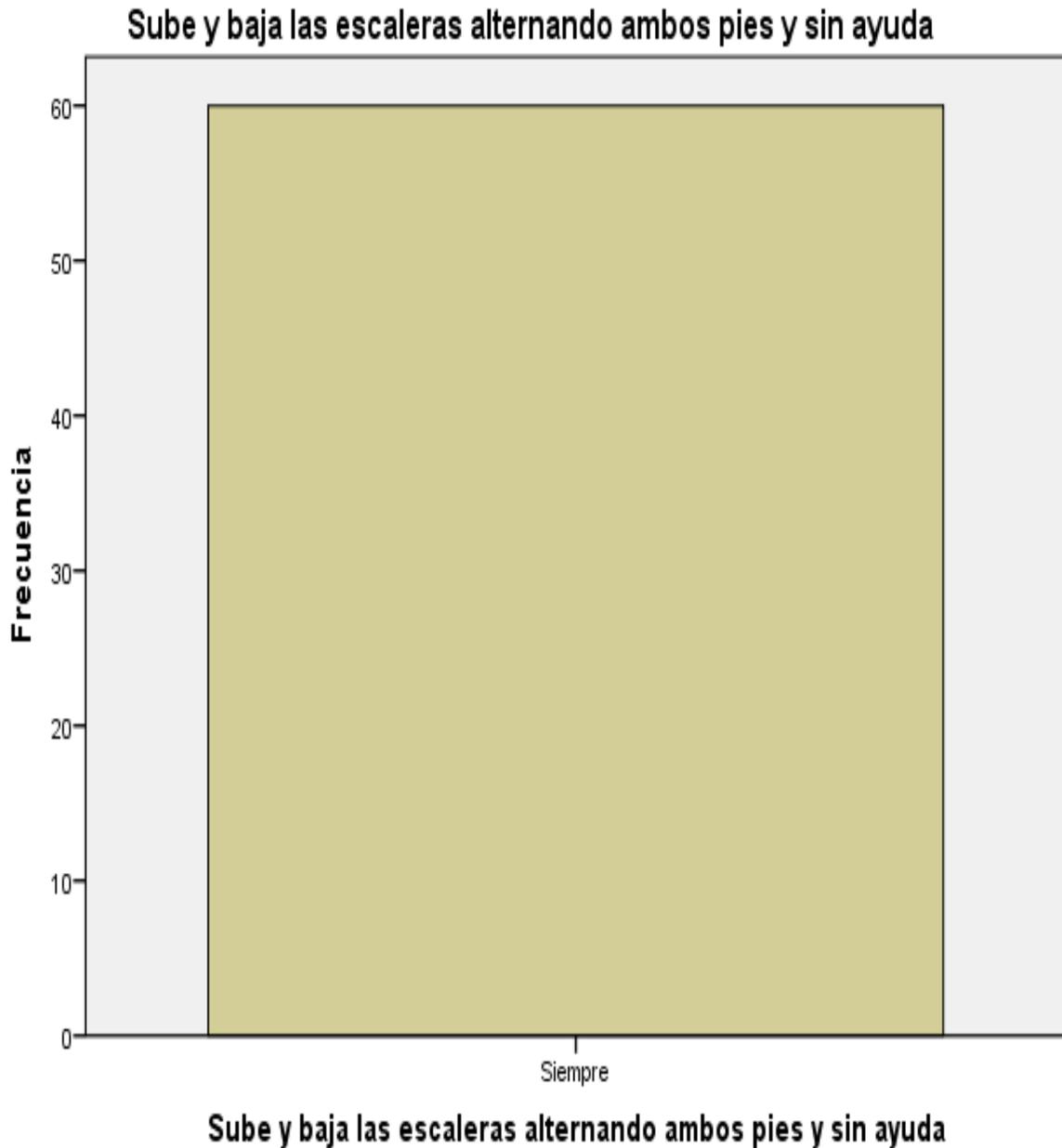


Figura 8: Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre suben y bajan las escaleras alternando ambos y sin ayuda.

Tabla 9

El niño a expresado sus emociones físicamente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	75,0	75,0
	A veces	14	23,3	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

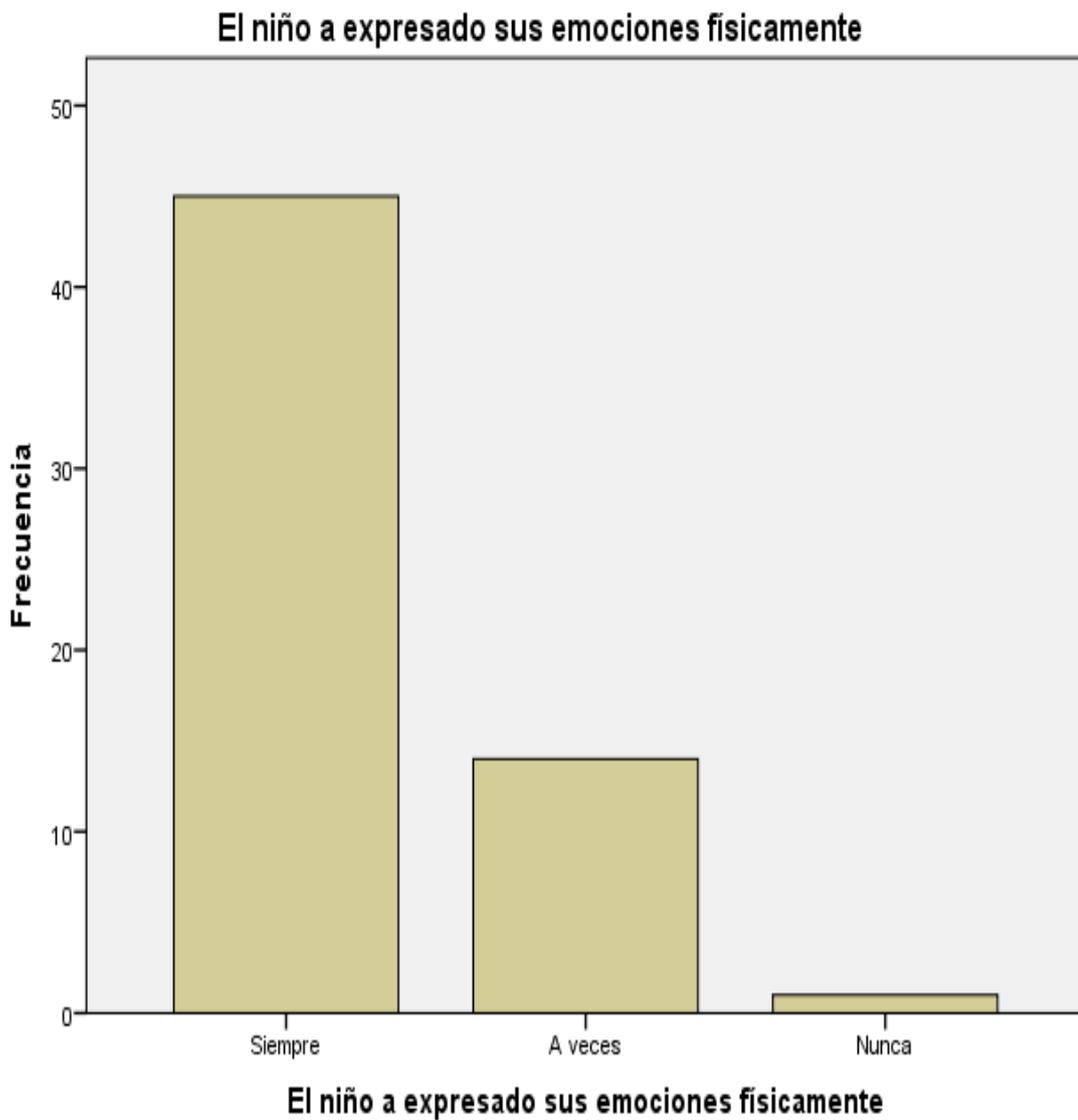


Figura 9: El niño a expresado sus emociones físicamente

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 75,0% indican que siempre, el 23,3% indican que a veces y el 1,7% indican que nunca los niños a expresados sus emociones físicamente.

Tabla 10

Presenta algún comportamiento agresivo con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	60	100,0	100,0	100,0

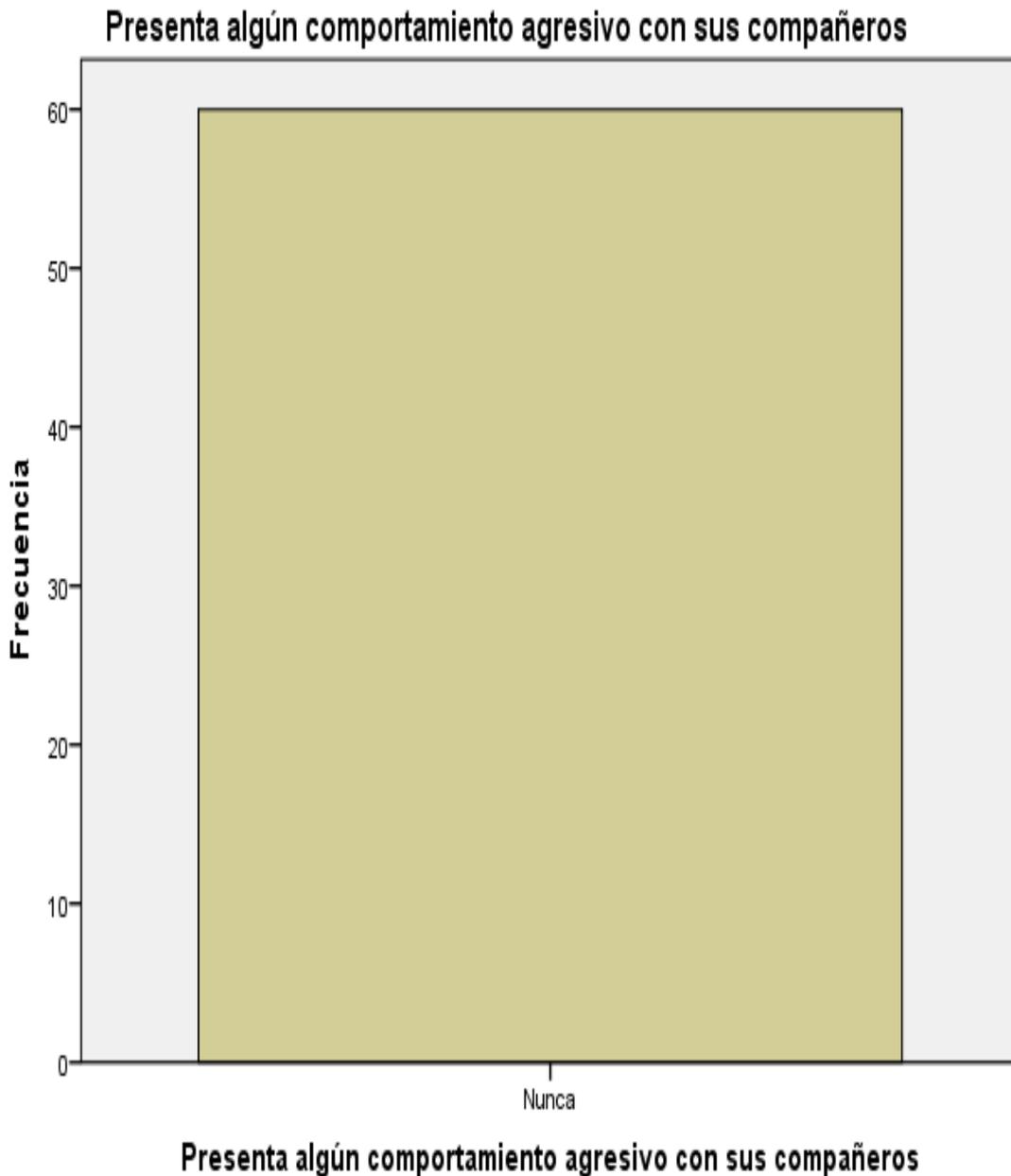


Figura 10: Presenta algún comportamiento agresivo con sus compañeros

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 100,0% indican que nunca presentan algún comportamiento agresivo con sus compañeros.

Tabla 11

Se enoja cuando algo le sale mal

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	30	50,0	50,0	50,0
Válido A veces	30	50,0	50,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

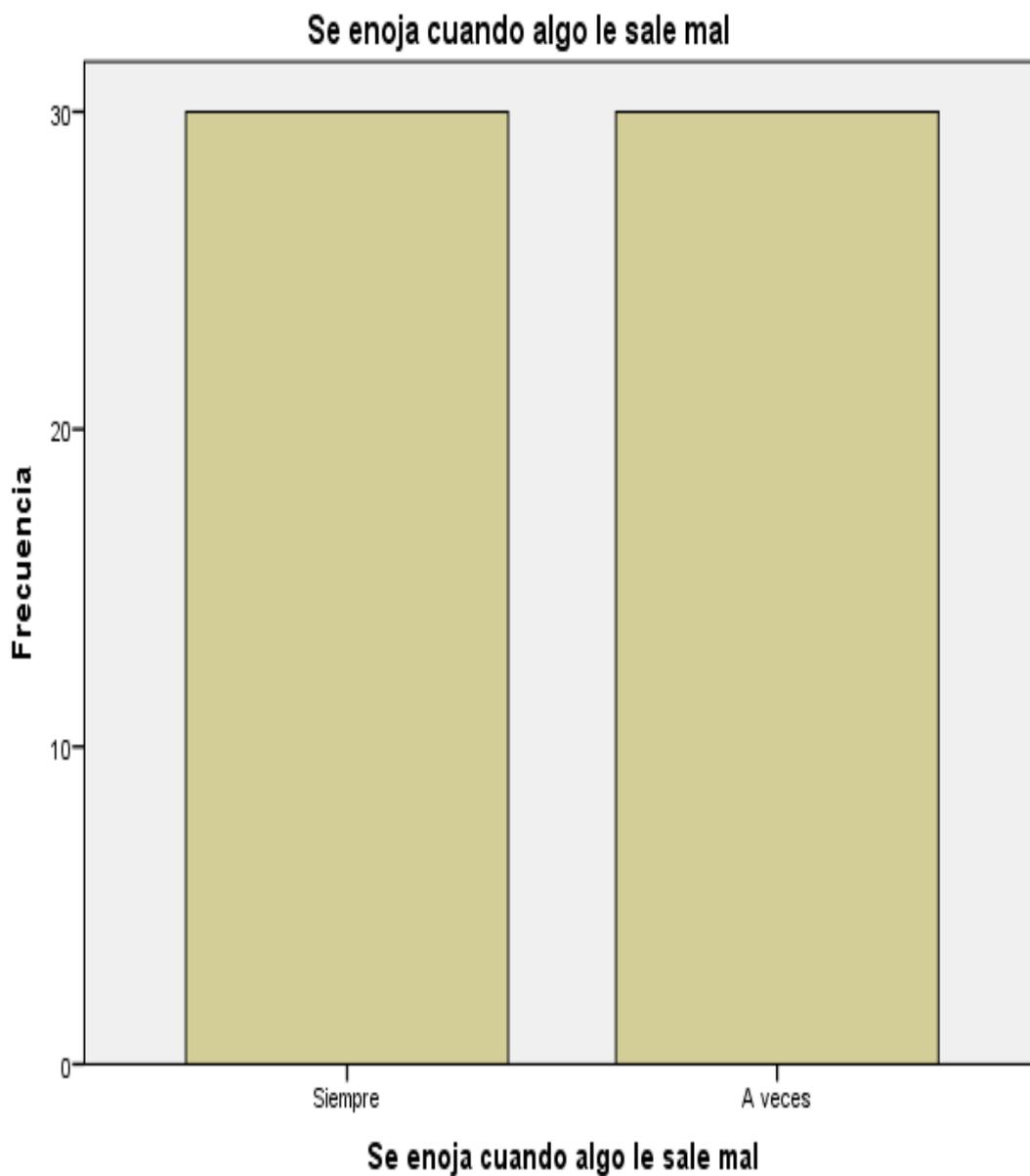


Figura 11: Se enoja cuando algo le sale mal

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 50,0% indican que siempre y el 50,0% indican que a veces se enojan cuando algo le sale mal.

Tabla 12

Realiza el juego con buena actitud

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	91,7	91,7
	A veces	5	8,3	100,0
	Total	60	100,0	

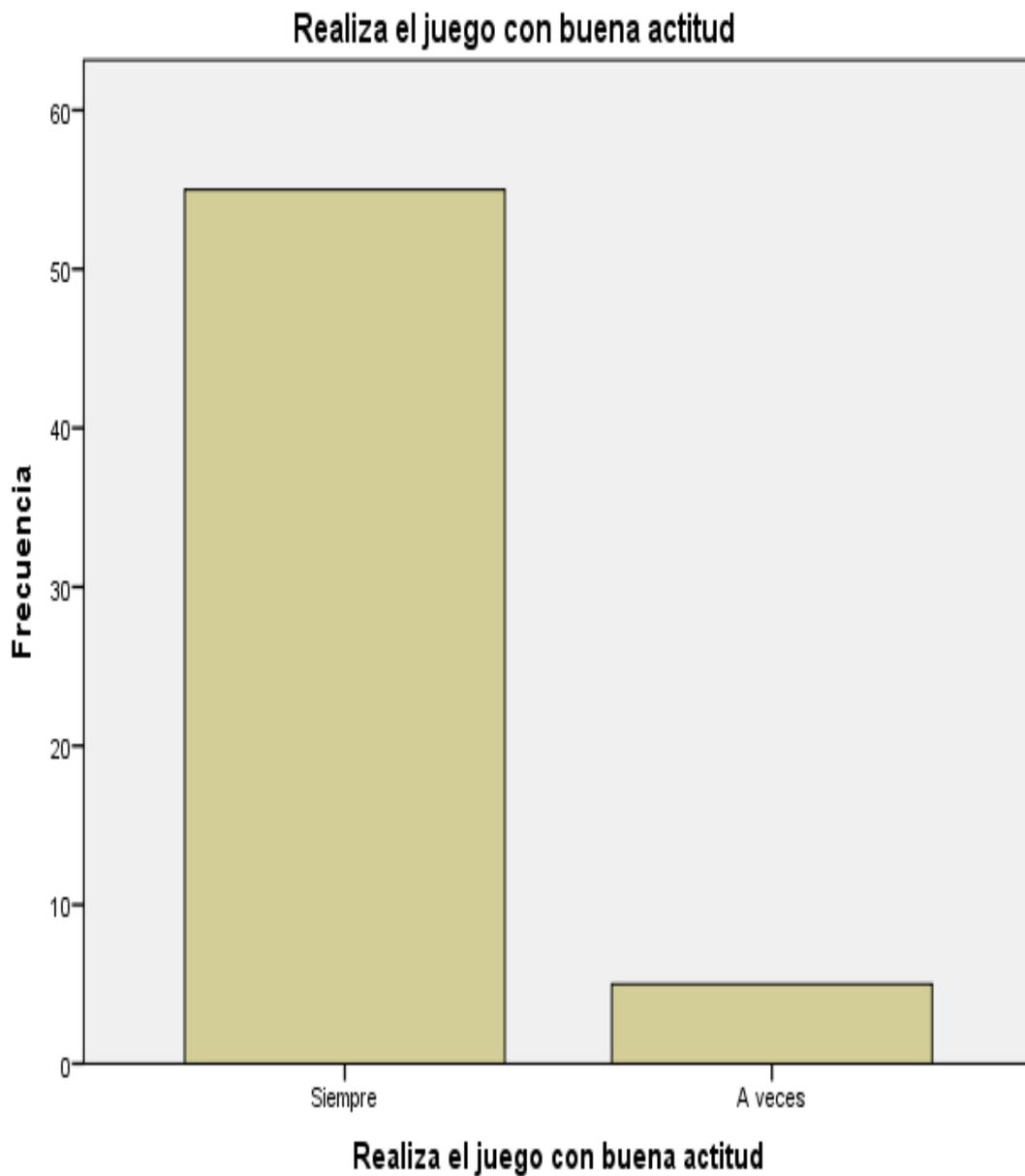


Figura 11: Realiza el juego con buena actitud

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre y el 8,3% indican que a veces realizan el juego con buena actitud.

Tabla 13

Le gusta jugar con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	100,0	100,0	100,0

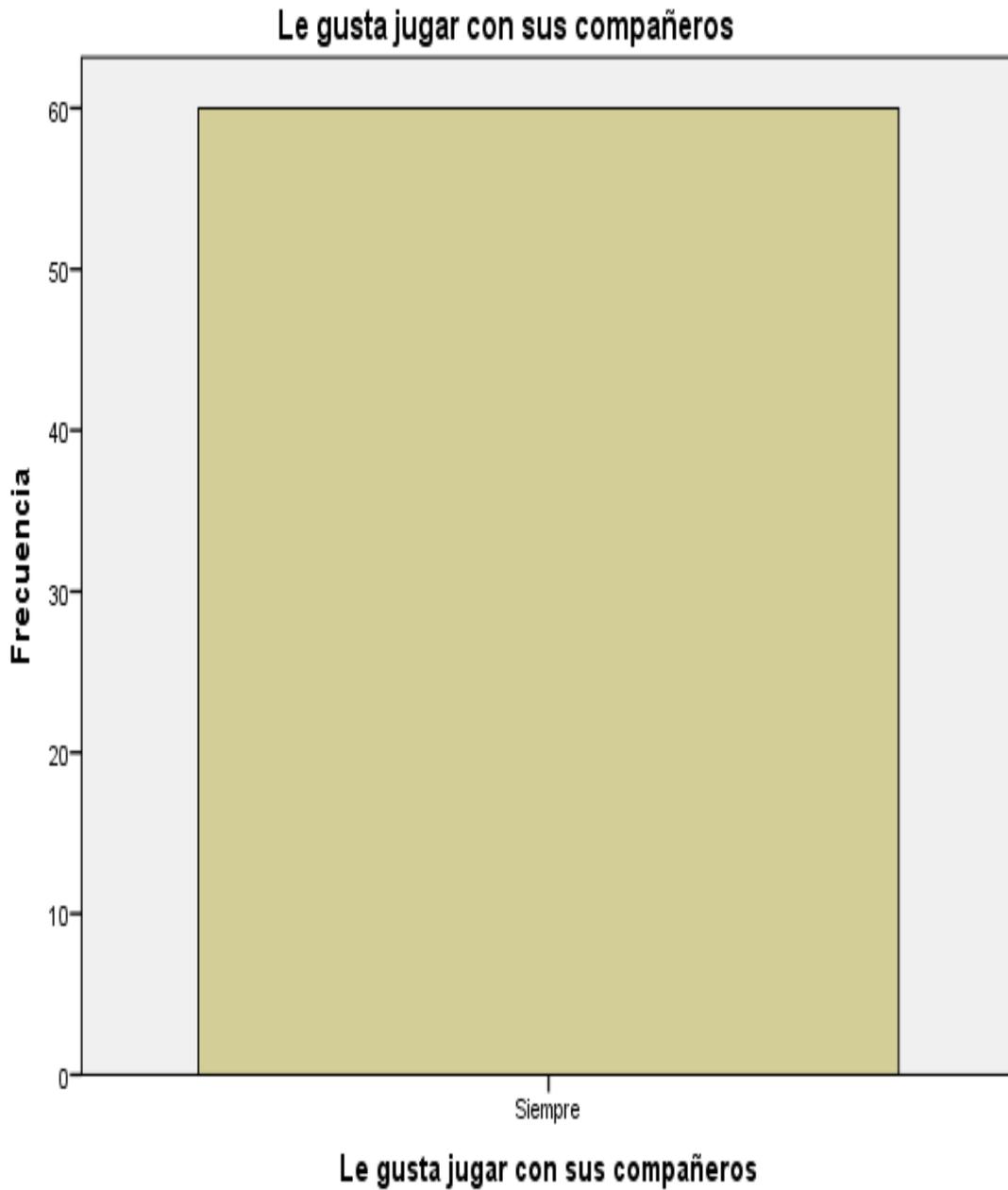


Figura 13: Le gusta jugar con sus compañeros

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre les gusta jugar con sus compañeros.

Tabla 14

Presenta buen desempeño académico cuando está jugando o estudiando

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	91,7	91,7
	A veces	4	6,7	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

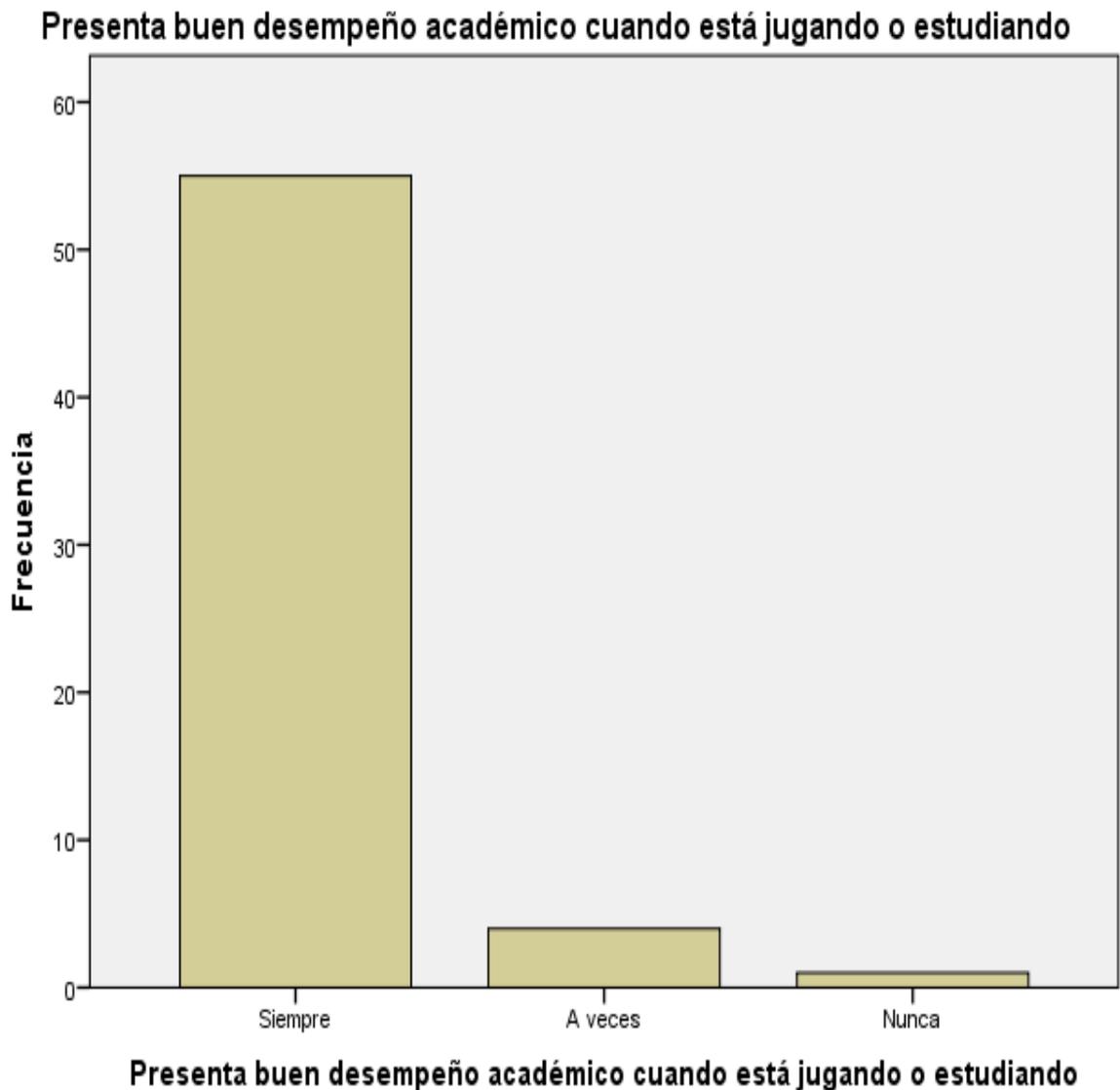


Figura 14: Presenta buen desempeño académico cuando está jugando o estudiando.

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre, el 6,7% indican que a veces y el 1,7% indican que nunca presentan buen desempeño académico cuando está jugando o estudiando.

Tabla 15

Demuestra un gran amor propio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	100,0	100,0	100,0

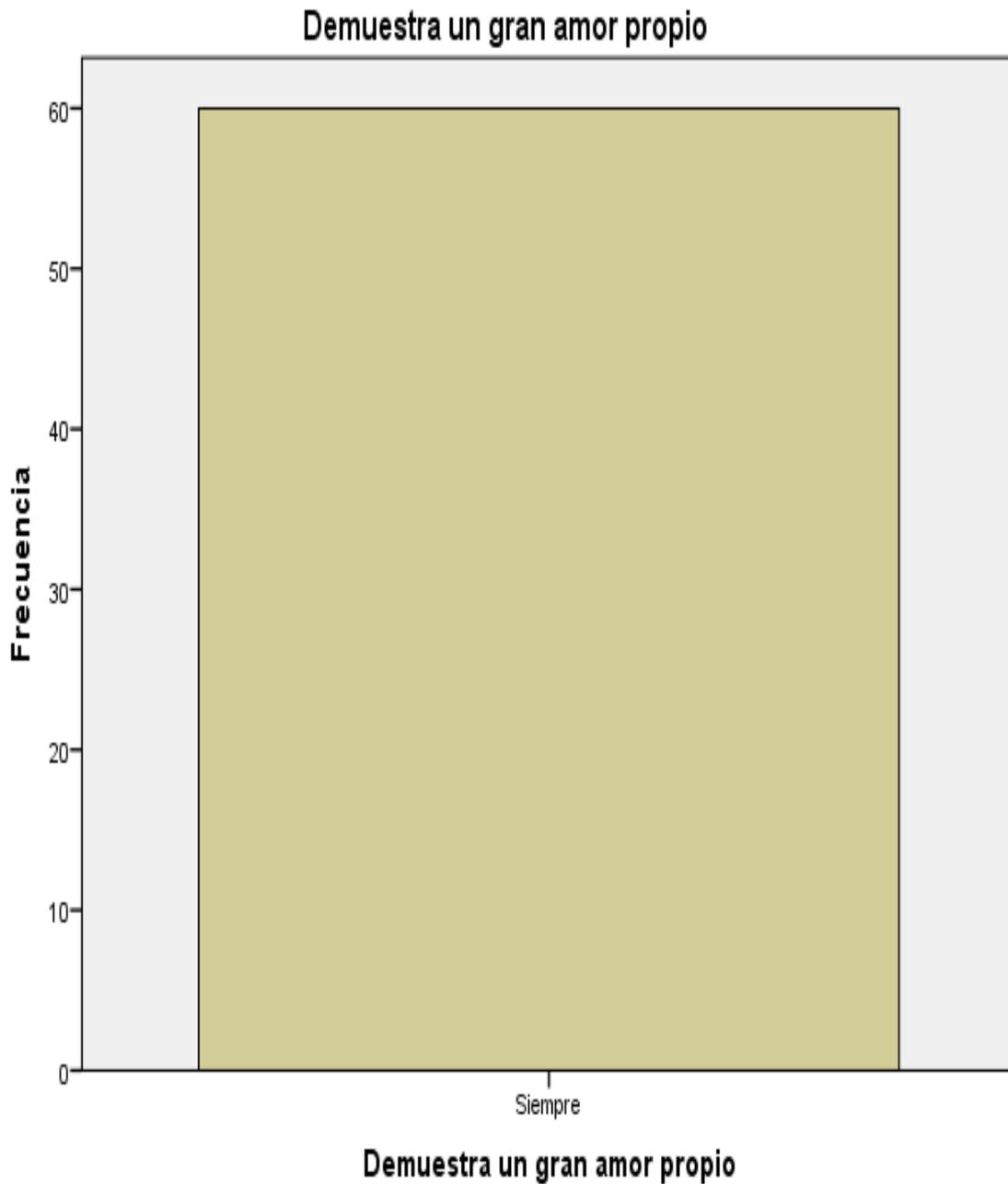


Figura 17: Demuestra un gran amor propio

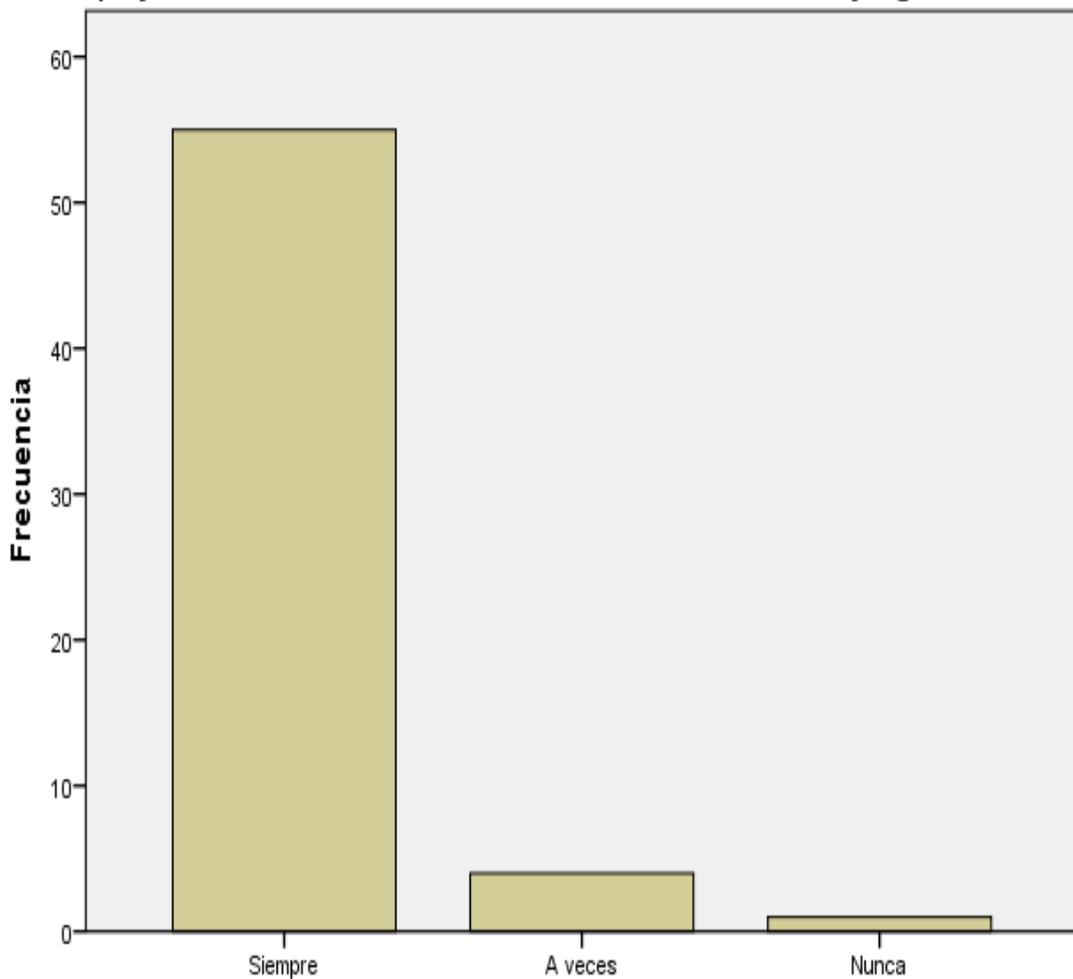
Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre demuestran un gran amor propio.

Tabla 16

Participa y escucha con atención cuando se comenta sobre el juego realizado

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	91,7	91,7
	A veces	4	6,7	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

Participa y escucha con atención cuando se comenta sobre el juego realizado



Participa y escucha con atención cuando se comenta sobre el juego realizado

Figura 16: Participa y escucha con atención cuando se comenta sobre el juego realizado

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre, el 6,7% indican que a veces y el 1,7% indican que nunca participan y escuchan con atención cuando se comentan sobre el juego realizado.

Tabla 17

Pide disculpa a sus compañeros cuando comete una falta

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	75,0	75,0
	A veces	14	23,3	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

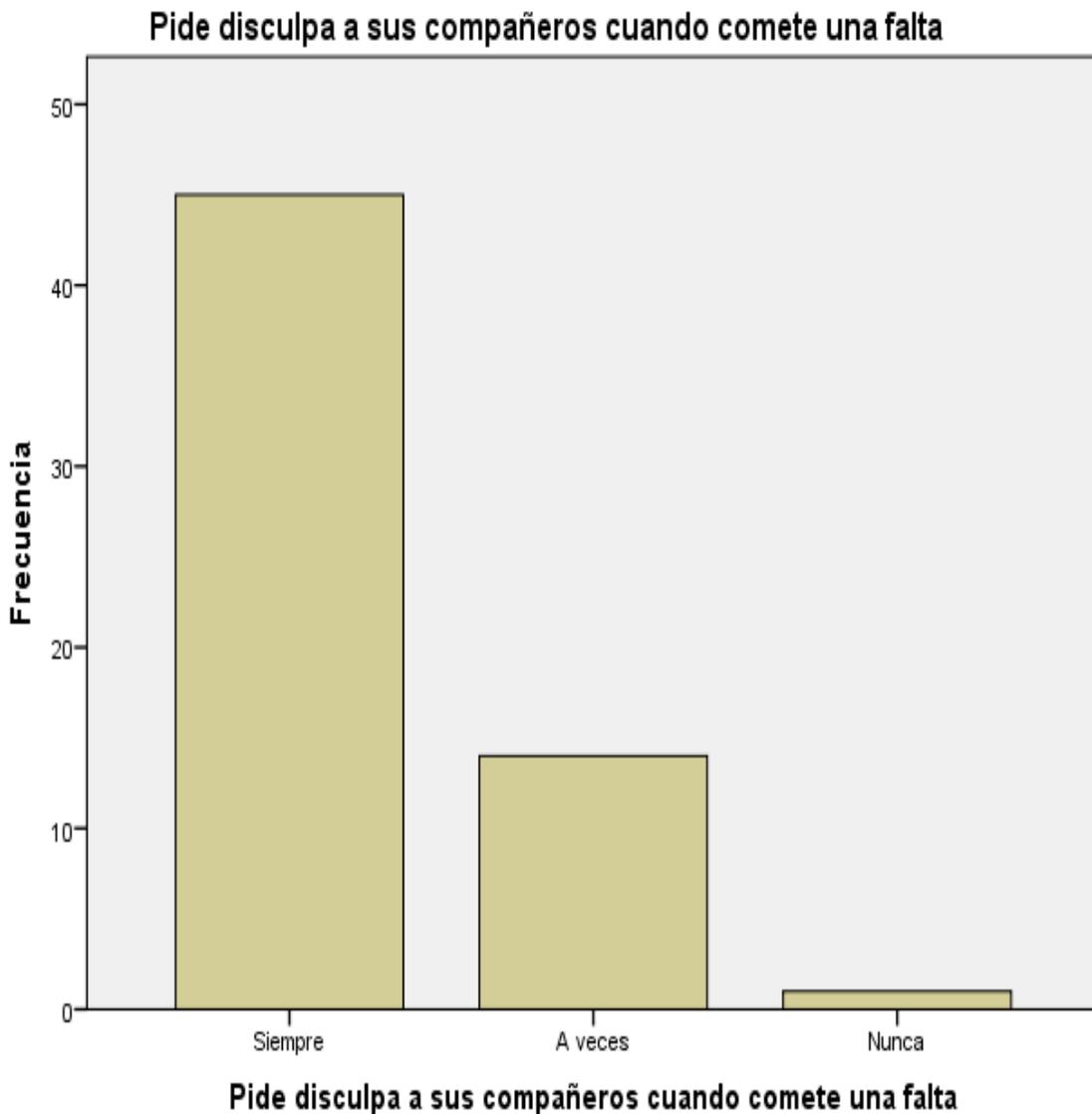


Figura 17: Pide disculpa a sus compañeros cuando comete una falta

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 66,7% indican que siempre, el 25,0% indican que a veces y el 8,3% indican que nunca piden disculpa a sus compañeros cuando comete una falta.

Tabla 18

Se desliza con movimientos libres por anillos y cuadros sobre el piso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	75,0	75,0
	A veces	14	23,3	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

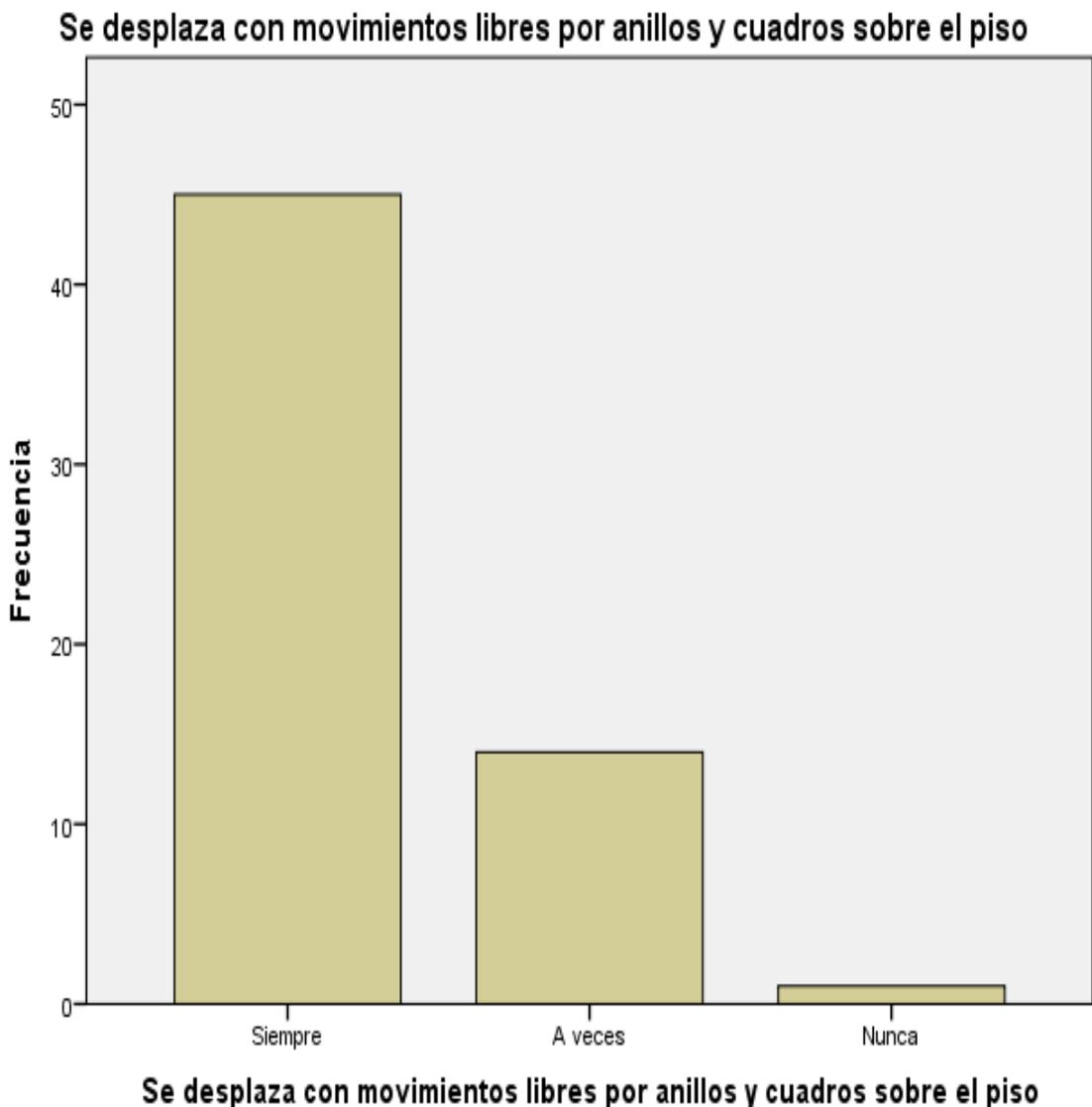


Figura 18: Se desliza con movimientos libres por anillos y cuadros sobre el piso

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 75,0% indican que siempre, el 23,0% indican que a veces y el 1,7% indican que nunca se deslizan con movimientos libres por anillos y cuadros sobre el piso.

Tabla 19

Mueve secuencialmente los pies, los brazos, la cabeza cuando escucha alguna canción

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	55	91,7	91,7	91,7
Válido A veces	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Mueve secuencialmente los pies, los brazos, la cabeza cuando escucha alguna canción

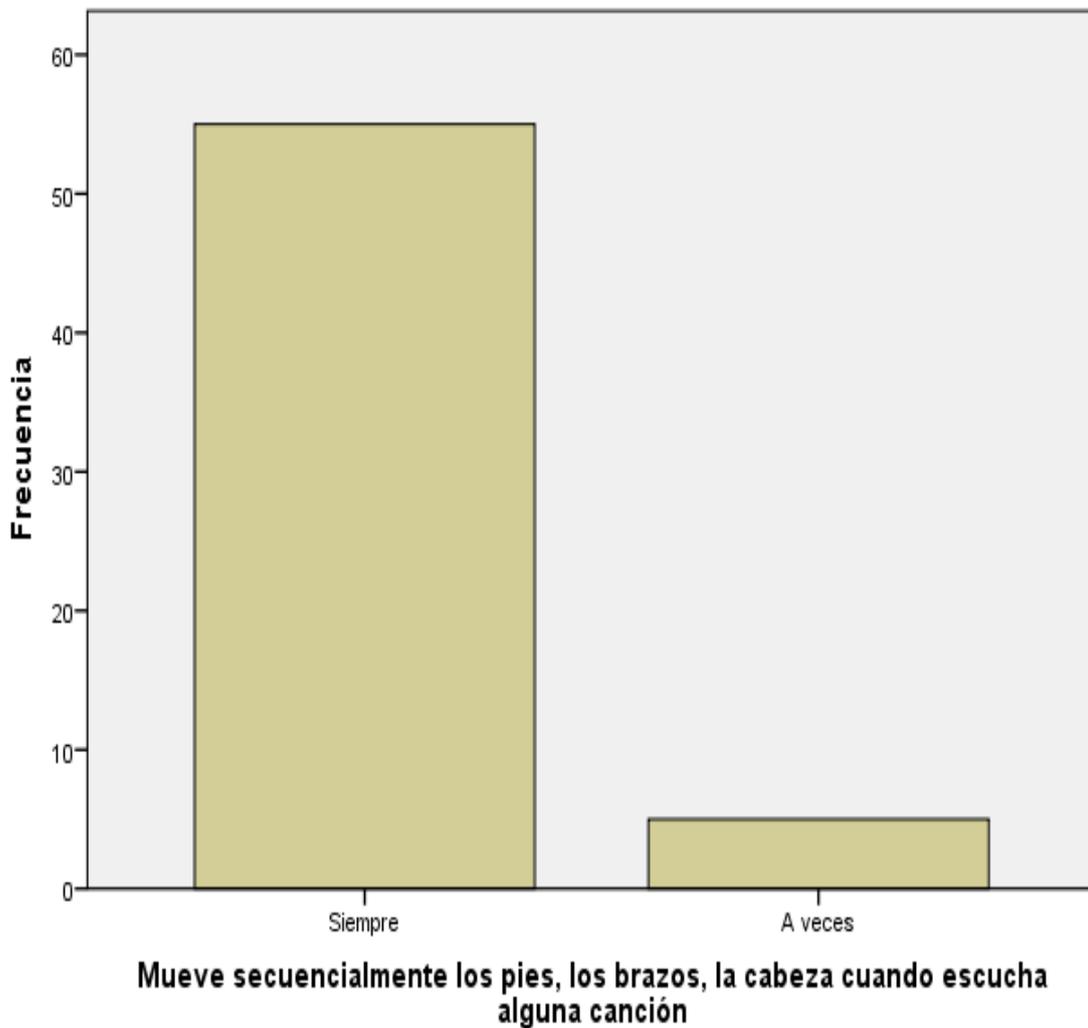


Figura 19: Mueve secuencialmente los pies, los brazos, la cabeza cuando escucha alguna canción.

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,3% indican que siempre y el 8,3% indican que a veces mueven secuencialmente los pies, los brazos, la cabeza cuando escucha alguna canción.

Tabla 20

Interactúa verbalmente con sus pares o adultos durante la actividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	91,7	91,7
	A veces	4	6,7	98,3
	Nunca	1	1,7	100,0
	Total	60	100,0	

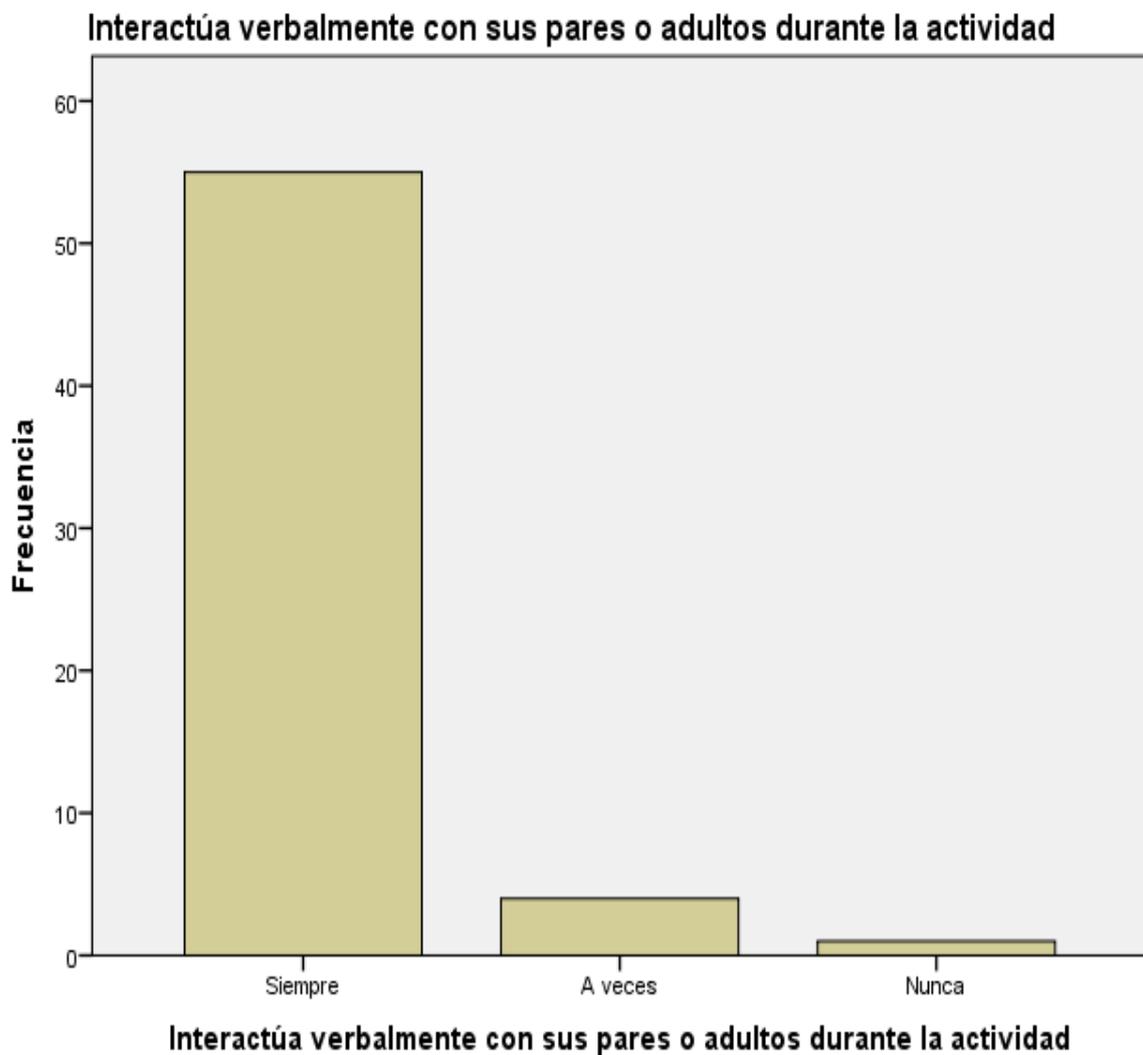


Figura 20: Interactúa verbalmente con sus pares o adultos durante la actividad.

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 91,7% indican que siempre, el 6,7% indican que a veces y el 1,7 indican que nunca interactúan verbalmente con sus pares o adultos durante la actividad.

Tabla 21

Logra el objetivo de la actividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	100,0	100,0	100,0

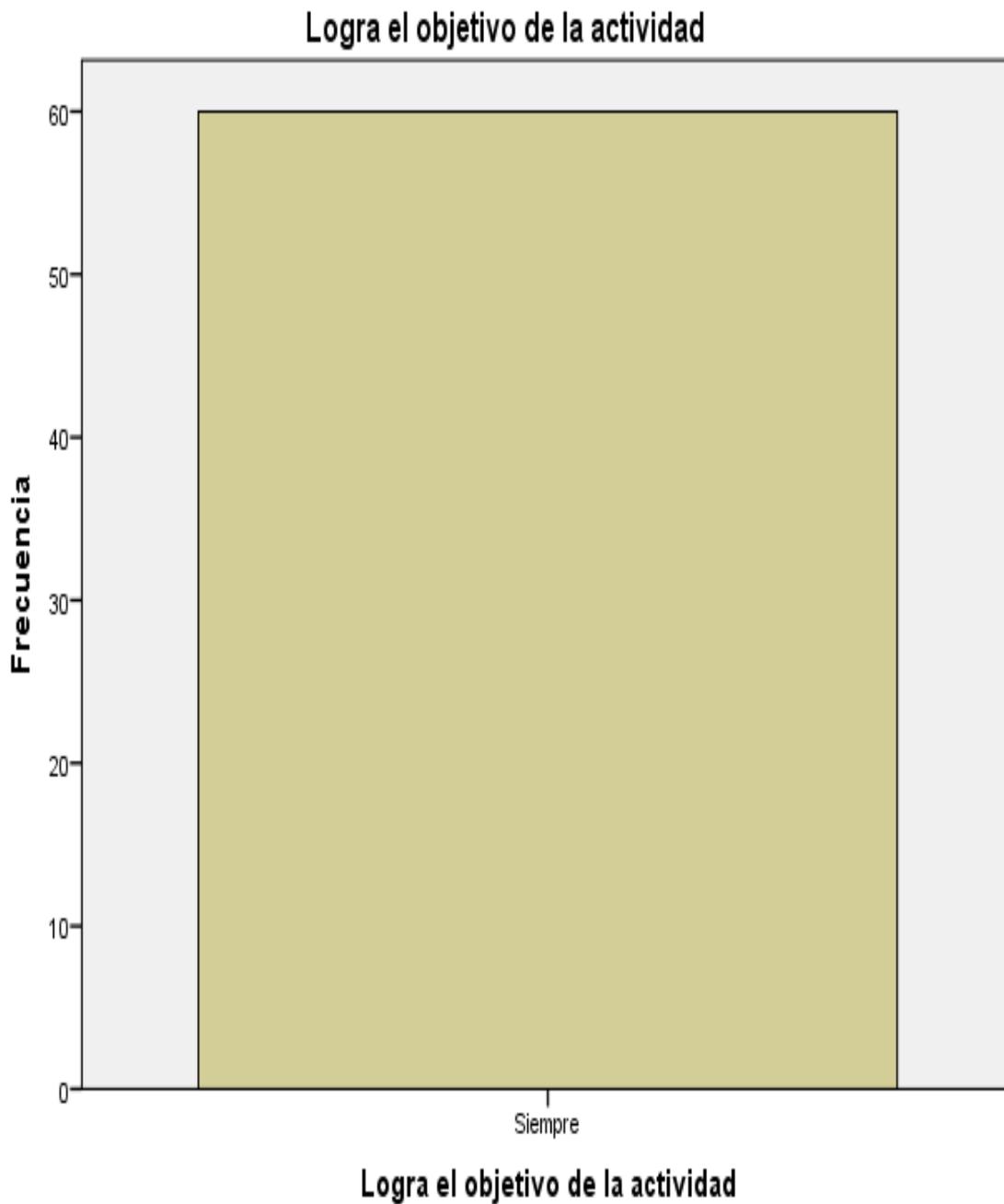


Figura 21: Logra el objetivo de la actividad.

Interpretación: se encuestó a 60 alumnos los cuales el 100,0% indican que siempre logra el objetivo de la actividad.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños, donde las maestras deben basarse en las teorías de la enseñanza al iniciar los juegos, para que puedan adaptarse a las actividades y aprovechar al máximo las actividades naturales. Durante este tiempo, el niño fortalecerá su relación con el medio ambiente, así mismo intentan resumir los juegos y comportamiento humano y viceversa.
- Se pudo comprobar que el desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego se relaciona directamente con el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús potenciando el desarrollo físico y sensorial. Las actividades recreativas muestran fuerza, mejorando así el control muscular y el equilibrio. Estos juegos promueven el desarrollo de las funciones psicomotoras, es decir, el desarrollo de la coordinación motora y la estructura perceptiva.
- El desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños estimulando el pensamiento y la creatividad. Este estudio analiza la conexión entre los juegos y el desarrollo intelectual, estos juegos son una herramienta para desarrollar la capacidad de pensar, ya que primero estimula el pensamiento deportivo, luego el pensamiento simbólico representativo y después el razonamiento reflexivo.
- Se pudo comprobar que el desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego se relaciona directamente en el aprendizaje significativo de los niños ya que estos juegos son una de las formas en que los infantes se integran orgánicamente en la sociedad a la que pertenecen.
- El desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños analizando la relación entre los juegos y el desarrollo emocional pueden promover el desarrollo de la personalidad, el equilibrio emocional y la salud mental porque los juegos son herramientas de expresión y control emocional.

5.2. Recomendaciones

- Los métodos de enseñanza en el aula deben actualizarse desde la escuela primaria, porque en esta etapa deben aprender matemáticas, porque los niños tienen que desarrollar todo su potencial, porque los juegos que se juegan deben ser interesantes y dinámicos.
- Deben comprender que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza es necesaria para mejorar el proceso de enseñanza de niños y niñas.
- No sea indiferente al cambio y busque juegos, canciones u otros recursos educativos y de entretenimiento para presentar a los estudiantes.
- Promover la participación a los demás docentes de la institución.
- Es importante promover el juego en el aprendizaje educativo porque los niños utilizan materiales concretos para el ejercicio propuesto, además el juego es un medio de distracción y relajación.
- Es necesario que el aprendizaje sea fácil y divertido. Esto se logra utilizando la práctica permanente del juego como estrategia didáctica para adaptarse a cada campo y cada tema a desarrollar.

CAPÍTULO VI

FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1. Fuentes bibliográficas

- Alonso, M. (2010). *Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas*. Santa Cruz de Tenerife.
- Álvarez, J. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego: reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York: UNICEF.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 113-124.
- Mequè Edo, Sílvia Blanch, & Montserrat Anton. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 29-50.

6.2. Fuentes electrónicas

- Gastelu Sayas, L., & Padilla Gonzales, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Lima: Universidad Nacional de Educación. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Londoño Díaz, Y. P., Perez Roche, S. M., & Valerio Martínez, M. A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy*. Cau-Sincelejo-Colombia: Universidad Santo Tomas. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondo%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis - Pasco - 2018*. Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación 2017-2018*. Loja-Ecuador: Universidad Nacional de Loja. Obtenido de

[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUC
HAICELA.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUC%20HAICELA.pdf)

ANEXOS

ANEXO 01: Lista de cotejo



UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

Encuesta para los niños de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús para lograr un buen dominio de juego en el aprendizaje significativo.

N°	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Lanza la pelota en una dirección determina			
2	Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia			
3	Guarda sus juguetes al finalizar la sesión			
4	Ayuda a resolver algunas dificultades con sus compañeros en la hora del juego			
5	Expresa lo que más le agrado durante esta actividad			
6	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo como trabajo final.			
7	Corre al ritmo de la de una música (lento – rápido)			
8	Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda			
9	El niño a expresado sus emociones físicamente			
10	Presenta algún comportamiento agresivo con sus compañeros			
11	Se enoja cuando algo le sale mal			
12	Realiza el juego con buena actitud			
13	Le gusta jugar con sus compañeros			
14	Presenta buen desempeño académico cuando está jugando o estudiando			
15	Demuestra un gran amor propio			

16	Participa y escucha con atención cuando se comenta sobre el juego realizado.			
17	Pide disculpa a sus compañeros cuando comete una falta			
18	Se desplaza con movimientos libres por anillos y cuadros sobre el piso			
19	Mueve secuencialmente los pies, los brazos, la cabeza cuando escucha alguna canción			
20	Interactúa verbalmente con sus pares o adultos durante la actividad			
21	Logra el objetivo de la actividad			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MERCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera influyen el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019? • ¿Cómo influye el desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño 	<p>Objetivo general Determinar la influencia que ejercen el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2029.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. • Establecer la influencia que ejerce el desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús- 	<p>Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> – Teoría del juego – El juego: una estrategia de aprendizaje esencial – El juego y porque es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años – El juego adopta muchas formas – Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave – El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza – Un enfoque de sistemas para hacer del juego un aspecto básico de los programas de educación en la primera infancia – Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar – Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de educación infantil 	<p>Hipótesis general El juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo psicomotor desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. • El desarrollo intelectual desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús- 	<p>Diseño metodológico Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p>Población La población en estudio, lo conforman todos los niños de 5 años matriculados de la I.E.I. Divino corazón de Jesús del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2019, los mismos que suman 150.</p> <p>Muestra Se seleccionó una muestra probabilística aleatoria y sistemática, lo que implica primero hallar un número Késimo, y luego elegir un número de arranque.</p>

<p>Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019? • ¿Cómo influye el desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019? 	<p>Huacho, durante el año escolar 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. • Establecer la influencia que ejerce el desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°068 Divido niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descripción del juego cooperativo - El rol de educador en el juego - ¿Por qué él juega el niño? <p>Aprendizaje significativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje significativo - ¿Qué ventajas tiene el aprendizaje significativo sobre el memorismo? - ¿Cómo se produce el aprendizaje? - Las variables para hacer significado el aprendizaje - El aprendizaje significativo en la practica - Tareas abiertas - La motivación - La creatividad - Mapa conceptual el aprendizaje significativo y los mapas conceptuales 	<p>Huacho, durante el año escolar 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo sociabilidad desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. • El desarrollo afectivo-emocional desde el punto de vista del juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. Divino corazón de Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019. 	<p>$K = \frac{Pt}{Tm} = \frac{150}{40} = 150/60 = 2.5$.....este es el número Késimo, ahora elegimos el número de arranque en el primer intervalo de 2 sujetos.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre la paternidad responsable en el rendimiento académico de los alumnos de 5 años, que consta de 21 ítems de alternativas nominales, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades del juego y aprendizaje significativo, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para el presente estudio se utilizó el sistema estadístico SPSS, versión 23; y se ejecutó los estadísticos para el estudio descriptivo: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p>
--	---	---	--	---

