



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CINCO
AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MISIONAL “GORETTI” EN EL DISTRITO DE LAGUNAS –
LORETO, 2018**

PRESENTADO POR:

TAPULLIMA CAINAMARI, ROSA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

LIMA - PERÚ

2018

DEDICATORIA

A Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo.

A mis hijos y a mis padres Abelardo Tapullima Huaicama y Rosa Cainamari Murayari por motivarme y creer en mí.

A mi esposo por ser mi mayor impulso en la vida.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, filial Yurimaguas y a su plana docente; por su gran ejemplo de profesionalismo y por el apoyo que me han brindado para poder surgir como profesional en educación.

RESUMEN

En el presente estudio se planteó como problema general: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018?; para lo cual se tuvo como propósito: Determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

La metodología se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básico, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 22 niños y niñas de 5 años del nivel inicial (Sección Huellitas del Saber), la muestra es igual a la población de estudio. Para el proceso de recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica con un total de 10 ítems y una ficha de observación de aprendizaje significativo con un total de 12 ítems formulados, ambos con una valoración escala de Likert.

El proceso estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y su análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman con un valor de $r_s = 0,913$, la cual nos muestra una correlación muy alta positiva, con un $p_valor = 0,000 < 0,05$. Se concluye que el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

Palabras Claves: Juego como estrategia didáctica, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

In the present study, the general problem was raised: ¿How does the game as a teaching strategy relate to the significant learning of the 5-year-old children of the initial level of the "Goretti" Missionary Educational Institution in the district of Lagunas - Loreto, year 2018?; for which purpose was: Determine the relationship of the game as a teaching strategy with significant learning of children of 5 years of the initial level.

The methodology was developed within a quantitative approach, non-experimental cross-sectional design, basic type, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; the population consisted of 22 children of 5 years of the initial level (Section Huellitas del Saber), the sample is equal to the study population. For the data collection process, the observation technique was used, as instruments an observation sheet about the game was applied as a teaching strategy with a total of 10 items and a significant learning observation card with a total of 12 items formulated, both with a Likert scale rating.

The statistical process was carried out through the elaboration of frequency distribution tables, bar charts and their analysis and interpretation. For the validation, the Spearman correlation coefficient was applied with a value of $r_s = 0.913$, which shows a very positive high correlation, with $p_value = 0.000 < 0.05$. It is concluded that the game as a didactic strategy is significantly related to the significant learning of the children of 5 years of the initial level.

Key words: Game as a didactic strategy, meaningful learning.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la investigación	14
1.2.1. Delimitación social	14
1.2.2. Delimitación temporal	14
1.2.3. Delimitación espacial	14
1.3. Problemas de investigación	14
1.3.1. Problema general	14
1.3.2. Problemas secundarios	14
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.4.1. Objetivo general	15
1.4.2. Objetivos específicos	15
1.5. Hipótesis de la investigación	15
1.5.1. Hipótesis general	15
1.5.2. Hipótesis específicas	16
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	17
1.6. Diseño de la investigación	18
1.6.1. Tipo de investigación	18
1.6.2. Nivel de investigación	19
1.6.3. Método	19
1.7. Población y muestra de la investigación	19

1.7.1. Población	19
1.7.2. Muestra	20
1.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
1.8.1. Técnicas	20
1.8.2. Instrumentos	20
1.9. Justificación e importancia de la investigación	22
1.9.1. Justificación teórica	22
1.9.2. Justificación práctica	23
1.9.3. Justificación social	23
1.9.4. Justificación legal	23
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	25
2.1. Antecedentes de la investigación	25
2.1.1. Estudios previos	25
2.1.2. Tesis nacionales	26
2.1.3. Tesis internacionales	28
2.2. Bases Teóricas	29
2.2.1. Juego como estrategia didáctica	29
2.2.2. Aprendizaje significativo	47
2.3. Definición de términos básicos	59
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	62
3.1. Tablas y gráficas estadísticas	62
3.2. Contrastación de hipótesis	71
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	77
FUENTES DE INFORMACIÓN	79

1. Matriz de Consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los Instrumentos
4. Criterios de valoración del coeficiente de correlación
5. Fotos de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, 2018”; se tiene como propósito demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como estrategia didáctica para lograr un verdadero aprendizaje significativo. Puesto que por medio de este se desarrollan innumerables habilidades y destrezas.

Para lo cual, me respaldo en teorías y planteamientos expuestos por diferentes autores que de una u otra manera cimientan con sus aportes al estudio ya que son fundamentales para la realización de la misma. Entre los que cabe señalar a Bruner (1984), el cual considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Actualmente, se evidencia en las aulas de clases que los estudiantes se desmotivan, en la medida que van pasando los grados es más grande el desinterés por aprender por parte de los estudiantes de muchas instituciones públicas y privadas. Por ello, que en el presente estudio me baso en el juego como herramienta el cual genera en los niños y niñas el entusiasmo y la disposición, la cual es facilitadora del aprendizaje significativo.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, delimitación de la investigación, problemas de investigación, objetivos de la investigación,

hipótesis de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo MARCO TEÓRICO, abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos de acuerdo a las variables el juego como estrategia didáctica y aprendizaje significativo.

En el tercer capítulo ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información de acuerdo a las normas de redacción APA (6ta edición).

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el contexto internacional, la educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor los conocimientos previos (UNESCO, 2013).

Asimismo, existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños(as) desde la primera etapa de la vida. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño(a), un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan

deben obedecer a los objetivos que los docentes se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse a ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación, en las Rutas de Aprendizaje refiere que los juegos en general, y en particular los juegos de contenido matemático, se presentan como un excelente recurso didáctico para plantear situaciones problemáticas a los niños. Tales estrategias permiten articular por ejemplo la actividad matemática y la actividad lúdica en contextos de interacción grupal (MINEDU, 2015).

De otro lado, el aprendizaje significativo ocurre solo si se satisfacen una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que posee en su estructura de conocimientos y que tiene la disposición de aprender significativamente y que los materiales y contenidos de aprendizaje tienen significado potencial o lógico.

El aprendizaje significativo es aquel que permite que el niño/a construya su propio aprendizaje y le dote de significado. Es por tanto el aprendizaje que se mantiene y no se olvida. Por ello debemos procurar en nuestros niños y niñas desarrollar este tipo de aprendizaje. Los estudiantes son los responsables de su propio proceso de aprendizaje, tienen un papel activo y participan de todo el proceso.

Hay numerosas estrategias que nacen del aprendizaje significativo y que pueden ser aplicadas a estudiantes de distintos niveles y edades. Solo se requiere un docente interesado en aprender estas técnicas y usarlas en el aula para el provecho de los niños y niñas.

De acuerdo a lo antes mencionado, se observa que en la Institución Educativa Misional "Goretti" en el distrito de Lagunas – Loreto, no existen zonas de juegos adecuados para que los niños(as) trabajen de una forma adecuada, no hay desarrollo de la motricidad gruesa, los niños tienen dificultades al saltar, correr con libertad, no tienen libertad para desarrollar sus habilidades motoras, destrezas y no desarrollan adecuadamente los conocimientos previos, tienen dificultades en el aprendizaje en grupo, la retención no es duradera lo que aprende se olvida para el día siguiente.

De otro lado, los niños viven con muchas carencias económicas, afectivas, etc. son niños tímidos, cohibidos, inseguros con miedo, no expresan sus sentimientos, además en el distrito de Lagunas existe mucha pobreza, sus pobladores son de bajos recursos económicos y las casas son de espacios muy reducidos impidiendo que los niños puedan jugar o corretear.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido comprendido en el período de marzo a setiembre del año 2018.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio ha sido desarrollado en la Institución Educativa Misional “Goretti”, ubicado en Calle Amazonas s/n, distrito de Lagunas, provincia Alto Amazonas, departamento de Loreto, Región Loreto; la dirección del plantel está a cargo de Rolli Aurora Rossas, la institución pertenece a la UGEL Yurimaguas.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?

- ¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?

- ¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.
- Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.
- Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

- Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

- El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional 1 (X): Juego como estrategia didáctica	El juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.	Uso del juego	- Comunicar sus ideas - Fuente de alegría - Interactúa con sus compañeros - Mejora su aprendizaje	1 2 3 4	Ordinal Escala de Likert: Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca(1) Niveles: Alto 24 - 30 Medio 17 - 23 Bajo 10 - 16
		Funciones del juego	- Creatividad e imaginación - Habilidades intelectuales - Comprende procedimientos - Identifica estructuras	5 6 7 8	
		Juego simbólico	- Expresa características - Responde preguntas	9 10	
Variable Relacional 2 (Y): Aprendizaje significativo	Es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.	Experiencias previas	- Experiencias - Saberes previos	1, 2 3, 4	Ordinal Escala de Likert: Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca(1) Niveles: Alto 29 - 36 Medio 21 - 28 Bajo 12 - 20
		Nuevos conocimientos	- Nuevas experiencias - Confrontación de ideas	5, 6 7, 8	
		Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	- Integración - Nuevo sistema de integración	9, 10 11, 12	

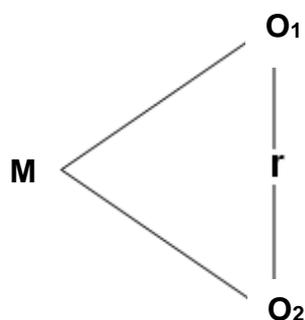
Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación se enmarca dentro del no experimental de corte transversal. Hernández, Fernández y Baptista (2014), manifiestan que “tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 121).

Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan la información o los datos en un solo momento, en un tiempo único. Tiene como propósito describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

- M : Muestra
- O₁ : Juego educativo como estrategia didáctica
- O₂ : Aprendizaje significativo
- r : Relación entre O₁ y O₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica; se busca el descubrimiento de leyes o principios básicos que constituyen el punto de apoyo en la solución de alternativas sociales. Se orienta a la profundización y clarificación de la información conceptual de una ciencia.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. Debe haber claridad entre los elementos de investigación desde donde se inicia hasta donde termina, el abordaje de los datos es estático, se le asigna significado numérico.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a Hernández, et al (2014), se ha planteado como niveles el descriptivo y correlacional. Es una investigación descriptiva, ya que miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación. Es una investigación correlacional, porque determina si dos variables están correlacionadas o no. Esto significa analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable.

1.6.3. MÉTODO

El método utilizado en la presente investigación es el hipotético – deductivo; este método consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos, método y metodología en la investigación científica.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Carrasco (2009), lo define como “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236).

La población de estudio estuvo conformada por 22 niños y niñas de 5 años del nivel inicial (Sección Huellitas del Saber), de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

1.7.2. MUESTRA

La muestra es de tipo No Probabilístico, dado que la población no es significativa, se considera que la muestra es igual a la población de estudio, es decir 22 niños y niñas de 5 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Se ha utilizado la técnica de la observación en la presente investigación. Hernández, et al. (2014) refieren que consiste en “el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta presentada, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias” (p. 501). Con los métodos o técnicas de observación el investigador participa mirando, registrando y analizando los hechos de interés.

La docente del aula es la evaluadora, quien ha observado las características de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, respecto a las fichas de observación de las variables de estudio.

1.8.2. INSTRUMENTOS

Se ha empleado como instrumento a la ficha de observación. Son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática.

Ficha de observación del juego como estrategia didáctica: Dirigido a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formulan 10 ítems, aplicando la escala de Likert, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 10 minutos, la evaluadora fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA:

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación del juego como estrategia didáctica

Autoras: Lina Rojas, Irina Iguaran y María del Pilar Viviescas

Año: 2011

Procedencia: Bogotá - Colombia

Adaptado por: Rosa Tapullima Cainamari

Año: 2018

Aplicación: Individual

Ámbito de aplicación: Desde los 2 años hasta los 8 años.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dimensiones:

Uso del juego: Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Funciones del juego: Se formularon 4 ítems (5, 6, 7, 8)

Juego simbólico: Se formularon 2 ítems (9, 10)

Valoración: Escala de Likert:

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca (1)

Niveles:

Alto 24 - 30

Medio 17 - 23

Bajo 10 - 16

Ficha de observación de aprendizaje significativo: Dirigido a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 12 ítems aplicando la escala de Likert, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 10 minutos, la evaluadora fue la docente de aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación de aprendizaje significativo

Autor: Guisella Cervantes Gómez Foster (Lima: Universidad Particular San Martín de Porres)

Año: 2013

Adaptado por: Rosa Tapullima Cainamari

Año: 2018

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Validez: Sometido a juicio de expertos por tres especialistas.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach = 0,769 (Alta confiabilidad)

Ámbito: Niños de 3 a 5 años de edad.

Forma de Administración: Individual

Dimensiones:

Experiencias previas: Se formularon 4 preguntas (Ítems 1, 2, 3, 4)

Nuevos conocimientos: Se formularon 4 preguntas (Ítems 5, 6, 7, 8)

Relación entre nuevos y antiguos conocimientos: Se formularon 4 preguntas (Ítems 9, 10, 11, 12)

Calificación:

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Niveles:

Alto 29 - 36

Medio 21 - 28

Bajo 12 – 20

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La investigación se justifica en lo teórico, porque hace énfasis del juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial, respaldándose en la Teoría del Juego de Jean Piaget y la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel como principales exponentes de las variables de estudio.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

La investigación presenta relevancia práctica, ya que se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana.

Se pretende que el docente tome en cuenta aspectos teóricos y prácticos relacionados con lo lúdico, ya que existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno; deben estar dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

La investigación se justifica socialmente, en la medida que ha beneficiado a los agentes educativos en especial a los niños y niñas de 5 años. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. Por su parte Piaget destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Y Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se sustenta en los siguientes fundamentos jurídicos:

Constitución Política del Perú (1993)

Artículo 13º: La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de la enseñanza.

Ley General de Educación N° 28044 (2003)

Artículo 2º: La educación es un proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura, al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Arias y García (2016), en su artículo científico titulado “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos

didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Campos, Chacc y Gálvez (2016), en su artículo científico titulado “El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Santiago, Chile”, Chile. Tuvo como objetivo proponer elementos del juego como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón. La investigación es de diseño no experimental transeccional descriptivo, La muestra estuvo conformada por 39 educandos. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron los Registros de observación semi-estructurada y Lista de Cotejo. Conclusiones: El juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. El juego es una estrategia pedagógica fundamental desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Montero (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial”, Lima. Se tuvo como objetivo proponer una estrategia didáctica orientado a la contribución y mejora de las competencias matemáticas en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial. La investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de diseño aplicado proyectiva con métodos teóricos empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 16 estudiantes, 03 docentes, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial. El recojo de información se procedió con test de evaluación matemática temprana y cuestionario a las docentes, el diagnostico como resultado se obtuvo que, los niños y niñas de cinco años de edad, presentan limitaciones para desarrollar competencias matemáticas de:

comparación, clasificación, correspondencia, comparación y para resolver problemas matemáticos sencillos que corrobora al problema de investigación. El resultado esencial se basa en la propuesta de juegos tradicionales como una estrategia eficaz que orienta al docente y a los niños teniendo en cuenta la contextualización en el proceso de resolución de problemas. Por lo tanto, lo tanto concluimos que el estudio tiene una perspectiva formativa sólida que conllevará a enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

Vera (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial”, Lima. Se tuvo como objetivo proponer mejorar la psicomotricidad en niños de cuatro años de Educación Inicial. Metodológicamente corresponde al enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada proyectiva con métodos teóricos, empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 25 niños seleccionados mediante la técnica de muestreo intencional criterial. El recojo de información se procedió con la ficha de observación al niño, guía de entrevista al docente y cuestionario a padres de familia que corroboraron el problema de investigación deficiente niveles de psicomotricidad. Desde los fundamentos teóricos, socio formativo y humanista en interacción con los resultados del diagnóstico, se diseñó la propuesta de intervención que busca revertir el problema y contribuir con la formación integral desarrolladora de niños acorde a las demandas de la sociedad actual.

Zea (2013), en su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años. La investigación se desarrolló bajo un diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. Se utilizó el método

descriptivo y la muestra lo conformaron. 25 niños y niñas de 5 años. Para mejorar la información requerida, previamente a los instrumentos se validaron y se demostró la validez y confiabilidad, mediante la técnica de opinión de expertos y el KR-20. Se utilizó la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo. En la presente investigación se arribó a la conclusión que existe una correlación positiva entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área de matemática. (Rho de Spearman, 0,793). Por lo tanto se comprobó la hipótesis y el objetivo general del estudio.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Arévalo y Carreazo (2016), en su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos”, Colombia. Se tuvo como objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín “A” muestran un desinterés por las actividades académicas. Es una investigación de enfoque cualitativo de tipo descriptivo, la población lo conforman 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 corresponden a las niñas. En conclusión todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Pancho (2016), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela nueve de octubre de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015”, Ecuador. Se tuvo como objetivo determinar el juego

como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela” Nueve De Octubre”. La metodología ha sido de campo, documental. Se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas. Resultados: El 11.5 % siempre coordina movimientos viso motor y el 88.5 a veces. El 24.8 siempre tiene equilibrio y el 75.20 % a veces. Conclusiones: Existe la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados Se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al desarrollo de la motricidad gruesa.

Garnica (2014), en su tesis titulada “Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad”. Ecuador. Tuvo como objetivo diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. La presente investigación es de diseño descriptivo, y se utilizó el método inductivo. La muestra estuvo conformada por 50 maestras. Se aplicó un cuestionario de 14 preguntas dirigidas a las docentes. Resultados: El 36% de los docentes investigados siempre planifican actividades lúdicas; el 50% manifiestan que a veces lo realizan; mientras el 14% no realizan. Conclusiones: El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el desarrollo de las funciones básicas de los niños que se inician en el mundo de las matemáticas.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET

La teoría de Jean Piaget (1973) desde una perspectiva psicológica, su interés reside en la visión que aporta del niño, en cuanto a la naturaleza de su pensamiento y en cuanto a las etapas de su desarrollo. El psicólogo que estudia el desarrollo del niño encuentra útil

esta teoría para responder a preguntas tales como ¿Cómo piensa un niño?, ¿Cómo piensa un niño en cada una de las diferentes etapas?. Sin embargo, el interés de Piaget no está en el niño en sí, sino en la epistemología. Como epistemólogo, preguntas a las que él trataba de responder eran ¿Qué es el conocimiento? y ¿Cómo aprendemos?.

Piaget estudió el desarrollo del niño porque estaba convencido de que éste era el mejor medio para responder a las cuestiones epistemológicas acerca de la naturaleza del conocimiento en los adultos y de la historia del conocimiento humano.

El juego y los juguetes considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, impulsa a Piaget la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget (1973) el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Principios teóricos de la Teoría de Piaget

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

- Acomodación.- Consiste en el ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas.
- Asimilación.- Es la comprensión de su propia actividad. Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos, tales como:

- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.
- Asimilación mental del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, es de carácter egocéntrico; ya que a medida que el niño repite sus conductas, las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción, en la que se produce una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

El juego de ejercicio

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 5 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa

sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

El juego simbólico

Piaget (1973), nos dice que es el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (p. 222)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

El juego de reglas

Los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Es así como el símbolo reemplaza al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo. Es

decir, que estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Son las acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el niño logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

Carabús, Freiría, y Scaglia (2009), lo definen como “un conjunto de decisiones sobre los procedimientos y recursos a utilizar en las diferentes fases un plan de acción, organizadas y secuenciadas coherentemente con los objetivos y utilizadas con intención pedagógica, mediante un acto creativo y reflexivo” (p. 10).

De otro lado, Beltrán (2003), considera que “son estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos. En este sentido, pueden considerarse análogas a las técnicas. Incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza (perspectiva del docente)” (p. 73).

En síntesis, la estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

2.2.1.3. DEFINICIONES DE JUEGO

Berger y Thompson (2007), señalan que “el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones” (p. 50). Es decir, se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

De otro lado, Abad (2008), sostiene que el juego “es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras” (p. 52). Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Por su parte, Fagoaga (2014), afirma que “el juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 14).

En síntesis, el juego es una actividad innata y fundamental que logra el proceso integral del niño, cualquier aprendizaje que se dé por medio del juego se hace placentero y duradero, por ser un movimiento espontáneo y satisfactorio donde el niño explora y modifica su realidad en fantasía.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Bruner (1984), sostiene que el juego presenta una serie de características como:

- Pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Se juega porque sí.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un escenario (un ambiente, un espacio, unos objetos, unos compañeros).
- Es una proyección hacia el mundo exterior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.
- Es una fuente de placer
- Es espontáneo y voluntario

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

La actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño y la niña debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO

De acuerdo al propósito de la investigación se han considerado las siguientes dimensiones del juego:

Dimensión 1: Uso del juego

Taylor (2012), nos señala que “el juego no es sólo juego infantil, sino es jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente” (p. 116).

El pensamiento lateral se concibe como un pensamiento creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico.

Las ventajas que ofrece el uso del juego como técnica de aprendizaje son las siguientes:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el niño se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Los juegos educativos permiten a los niños descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un

regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Dimensión 2: Funciones del juego

Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro.

Díaz (2012), nos manifiesta que “a través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro” (p. 99).

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo, por esto el juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

También, el juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.

- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Desarrollo cognitivo: El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años.

Desarrollo motor: Se ve potenciado desde el juego, en la medida que los patrones motrices son explorados con amplia gama de posibilidades y sin restricciones desde éste; por ejemplo, partiendo de una de las bases como lo es la coordinación que es estimulada desde los juegos que involucren los movimientos tanto finos como gruesos; es decir, si al niño le proponemos que camine sobre una línea o corra repetidamente, muy posiblemente él desarrolle las acciones; más si se lo proponemos desde el juego, se mejorarán las oportunidades de hacerlo técnicamente a partir de la repetición y la corrección jugada; es así como el juego también hace parte importante para el aprendizaje de los deportes a temprana edad sin separar al niño de las alternativas que más le atraen como lo es el juego.

Desarrollo social: Es fundamental para que los niños interactúen entre sí en diferentes grados. A medida que un niño va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. En un principio juegan solos,

después lo hacen al lado de otros niños hasta que finalmente incluyen a los otros en su juego. El ambiente es un factor importante para el desarrollo del juego social, es decir, si el niño pasa mucho tiempo solo, tiene pocos o ningún hermano, ve mucha televisión o cuenta con juguetes más elaborados o complicados, tenderá a jugar solo durante más tiempo, ya que su medio lo habrá hecho más pasivo y estará acostumbrado en menor grado a la interacción con otros.

Desarrollo afectivo y emocional: Se da en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Valor del juguete: A través del juguete el niño puede expresar su mundo interior. Jugando con muñecos podrá simular situaciones vividas en el mundo real como conflictivas y reproducirlas y modificarlas a su antojo, exteriorizando y aprendiendo a controlar sus miedos y sus ansiedades.

Dimensión 3: Juego simbólico

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un

puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción.

Es decir, cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio.

Silva (2013), nos refiere se ha encontrado que “las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico” (p. 4), que parecen incrementar el reconocimiento de números y la capacidad para entender la teoría de los conjuntos, así como la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas.

2.2.1.6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

a) Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

b) Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

c) Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que

aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social- .

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

d) Juegos según la actividad que promueve en el niño:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o

tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

El juego manipulativo: Intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas-palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico: Es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras

hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

e) Según el momento en que se encuentra el grupo:

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Tenemos: Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

2.2.1.7. EL JUEGO Y LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

El docente no se limitará a tolerar o incluso estimular el juego; facilitará en ocasiones su entrada en la clase, cuidando de que se respeten las condiciones ecológicas y el equilibrio y la salud del cuerpo.

En tal caso, el docente podrá, cuando lo estime necesario, destacar más una actividad dada, partiendo de un juego en el que ésta esté muy presente, sin perjuicio de modificar (simplificar, aclarar o, por el contrario, complejificar) las condiciones del juego. El hecho de partir del juego para utilizarlo con fines educativos no supone que vaya a perder sus características propias, ni que hayan de ser esclavos de los caracteres absolutamente específicos de un determinado juego, simplemente porque existe como tal. Será en el plano local, en cada cultura, donde se podrán buscar las estructuras subyacentes a los juegos, y que se refieren a las actividades que los niños llevan a cabo durante su desarrollo.

La única condición imperativa para esta utilización pedagógica del juego es que nunca haya imposición, aun cuando pueda ser necesario conducir u orientar la actividad lúdica transfiriéndola o generalizándola.

En todo caso, es conveniente partir de juegos y materiales (juguetes) pertenecientes al repertorio del grupo de referencia del niño. La utilización de juegos y objetos lúdicos endógenos es financieramente menos gravosa que la importación de juegos y juguetes que, por lo demás, no se adaptan necesariamente al caso. En efecto, aquellos tipos de materiales pueden encontrarse sobre el terreno o fabricarse a partir de materiales naturales o artificiales locales y utilizando las competencias de individuos aislados o en grupo. Además de estas razones, la opción por los juegos endógenos corresponde a una mayor eficacia psicopedagógica. Sólo excepcionalmente y con mucha precaución se podrá recurrir a juegos exógenos.

Sin embargo, el respeto de los juegos y juguetes endógenos no debe conducir al fetichismo que a veces se observa. Hay que tener en cuenta también la rapidez con que los niños asimilan los elementos nuevos y admitir que algunos juegos adoptados o adaptados pueden llegar a ser tan suyos como los juegos tradicionales. Hay que guardarse de mantener el juego practicado en la escuela algunos elementos heredados del pasado como la segregación sexual, practicada en las actividades lúdicas infantiles de numerosos países.

El docente deberá proceder a un censo sistemático y al estudio de los materiales lúdicos, juegos y juguetes, existentes localmente, que se agruparán en cinco tipos principales:

- Conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos: carrera, salto, persecución, etc.
- Conjunto de expresiones verbales: cantilenas, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento.
- Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos: muñecos y muñecas, máscaras y otros objetos significantes.
- Conjunto de comportamientos plásticos: coreografía, teatro, transformación de las apariencias, dibujo, modelado.

- Conjunto de objetos que no tienen ningún destino lúdico preciso, pero que pueden adquirirlo por la atracción que ejercen y el servicio que pueden prestar al sujeto.

2.2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

2.2.2.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DAVID AUSUBEL

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, es una de las teorías cognitivas elaboradas desde posiciones organicistas. Según Pozo (2010), la propuesta de Ausubel “está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de interiorización o asimilación a través de la instrucción” (p.209). Con base en lo anterior, se reconoce la importancia de la teoría en el ámbito de la educación.

El autor desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. Como aspectos distintivos de la teoría está la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. Ausubel considera que para que esa reestructuración se produzca se requiere de una instrucción formalmente establecida, que presente de modo organizado y preciso la información que debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría toma como punto de partida la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

La Teoría del Aprendizaje Significativo, es una teoría psicológica debido a que se ocupa del proceso que los individuos realizan para aprender. Su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados. Esta teoría aborda cada uno de los elementos, factores y condiciones que

garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que se ofrece a los estudiantes, de modo que adquiera significado para ellos. Pozo (2010), la considera una teoría constructivista, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de ideas de anclaje. Los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previo y las características personales del aprendiz.

Solamente podemos aprender (o aprehender) algo nuevo cuando existe en nuestra mente algún conocimiento anterior sobre ese tema sobre el cual podamos anclar la novedad adquirida. En ese caso, se estaría hablando de los inclusores previos, verdaderos imanes que permiten dar un nuevo significado a los saberes adquiridos.

Aprendizaje memorístico y significativo

Ausubel considera que toda situación de aprendizaje contiene dos dimensiones, que pueden ubicarse en los ejes vertical y horizontal.

La dimensión representada en el eje vertical hace referencia al tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, los procesos mediante los que codifica, transforma y retiene la información e iría del aprendizaje meramente memorístico o repetitivo al aprendizaje plenamente significativo. Y la dimensión representada en el eje horizontal hace referencia a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, que iría de la enseñanza puramente receptiva, en la que el profesor o instructor expone de modo explícito lo que el

alumno debe aprender a la enseñanza basada en el descubrimiento espontáneo por parte del alumno.

Según Pozo (2010), la distinción entre los dos ejes mencionados es uno de los aportes más relevantes de Ausubel, que serían bastante independientes uno del otro. Así mismo, nos dice que “al concebir el aprendizaje y la enseñanza como continuos y no como variables dicotómicas, Ausubel evita reduccionismos y establece la posibilidad de interacciones entre asociación y reestructuración en el aprendizaje” (p.210).

Partiendo de lo anterior, Ausubel muestra que aunque el aprendizaje y la instrucción interactúan, son relativamente independientes, de tal manera que ciertas formas de enseñanza no conducen por fuerza a un tipo determinado de aprendizaje. Es decir, tanto el aprendizaje significativo como el memorístico son posibles en ambos tipos de enseñanza, la receptiva o expositiva y la enseñanza por descubrimiento o investigación.

Las condiciones del aprendizaje significativo

Según Ausubel para que se produzca un aprendizaje significativo es preciso que tanto el material que debe aprenderse como el sujeto que debe aprenderlo cumplan ciertas condiciones. En cuanto al material, es preciso que posea significado en sí mismo, es decir, que sus elementos están organizados en una estructura. Pero no siempre los materiales estructurados con lógica se aprenden significativamente, para ello, es necesario además que se cumplan otras condiciones en la persona que debe aprenderlos. En primer lugar, es necesaria una predisposición para el aprendizaje significativo, por lo que la persona debe tener algún motivo para aprender.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel (1983), lo define como “los nuevos conocimientos que se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno” (p. 61). Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Sánchez (2010), sostiene que el aprendizaje significativo “es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo” (p.71)

Por su parte, Rivera (2010), manifiesta que “para que una persona pueda aprender significativamente, es necesario que el material que debe aprender se preste a ello, que sea potencialmente significativo” (p. 15). Es decir, se trata de que la información, el contenido que se le propone, sea significativo desde el punto de vista de su estructura interna, que sea coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso.

Díaz-Barriga (2010), manifiesta que el aprendizaje significativo “es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes” (p. 48).

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al

nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

David Ausubel recalca la expresión aprendizaje significativo para contrastarla con el aprendizaje memorístico.

Ausubel (1983), afirma que las características del aprendizaje significativo son (p. 45):

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

2.2.2.4. DIMENSIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Cervantes (2013), nos hace mención de las siguientes dimensiones de aprendizaje significativo:

Dimensión 1: Experiencias y conocimientos previos

Son las experiencias y conocimientos previos que les ocurren a los alumnos en su vida cotidiana y son aprendidos mediante la interacción con su entorno social.

Dimensión 2: Nuevos conocimientos y experiencias

Son los nuevos saberes y experiencias que los alumnos aprenden en la escuela a través de diferentes estrategias de aprendizaje.

Dimensión 3: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos

Es el momento en el cual los alumnos relacionan sus conocimientos y experiencias previas con los nuevos conocimientos y experiencias que aprenden en la escuela. Para ello tiene que responder preguntas que generan el conflicto cognitivo (momento en el cual se relaciona lo que el alumno ya sabe con el nuevo conocimiento que debe aprender), la metacognición (el ser conscientes de cómo aprende y qué le falta por aprender), la autoevaluación (qué otras estrategias puedo usar para mejorar mi aprendizaje), la transferencia (relacionar su nuevo conocimiento con su vida cotidiana) (p. 51).

2.2.2.5. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

a) Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel (1983), dice que “ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (p. 46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

b) Aprendizaje de conceptos

Para Ausubel (1983), los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (p. 61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de

criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

c) Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

2.2.2.6. REQUISITOS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel (1983) citado por Gonzáles (2010), nos señala que para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

- **Significatividad psicológica del material.-** Se refiere a la posibilidad de que el niño(a) conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos son comprensibles para el niño(a). El niño(a) debe contener ideas innovadoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el niño(a) guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
- **Significatividad lógica del material.-** El material presentado debe tener una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el docente presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- **Actitud favorable del niño(a).** El niño(a) que no quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el niño(a) no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación (p. 95).

2.2.2.7. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Bernardo (2014), nos señala que las estrategias de aprendizaje significativo para el trabajo con niños de 5 años son los siguientes:

a) Estrategias de aprender a aprender

Uno de los objetivos más valorados y perseguidos dentro de la educación a través de las épocas, es la de enseñar a los niños a que se vuelvan autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender.

Sin embargo, en la actualidad parece que precisamente lo que los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven, son aprendices altamente dependientes de la situación instruccional, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero con pocas herramientas o instrumentos cognitivos que le sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas situaciones de aprendizaje pertenecientes a distintos dominios y útiles ante las más diversas situaciones.

Aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones. Es decir que las estrategias de aprender a aprender están en relación con la persona que va a aprender pudiendo aplicar las diversas técnicas de estudio como pueden ser: Subrayado, Mapas conceptuales y Resúmenes.

En el caso del niño del II ciclo de inicial, la estrategia de aprender a aprender se realiza por medio de actividades lúdicas en las que existan sus respectivas reglas:

- Cantos
- Actividad física
- Proporcionar material vistoso, de colores y llamativo
- Evaluación por parte del niño de los resultados que obtuvo
- Premio por cada actividad bien realizada

- Refuerzo de las actividades que faltó su culminación o demuestra cierto tipo de error.
- Lectura de cuentos
- Taller de pintura
- Taller al aire libre
- Refuerzo de hábitos.

b) Estrategias de recirculación de la información

Las estrategias de recirculación de la información se consideran como las más primitivas utilizadas por cualquier estudiante, éstas estrategias suponen un procesamiento de carácter superficial y son utilizadas para conseguir un aprendizaje al pie de la letra de la información.

La estrategia básica es el repaso de la información que se ha de aprender en la memoria de trabajo, hasta lograr establecer una asociación para luego integrarla en la memoria a largo plazo. Las estrategias de repaso simple y complejo son útiles especialmente cuando los materiales que se ha de aprender no poseen o tienen escasa significatividad lógica, o cuando tienen poca significatividad psicológica para el estudiante; de hecho puede decirse que son las estrategias básicas para el logro de aprendizajes repetitivos o memorísticos.

Para la recirculación de la información en los niños de 5 años parte del juego, canciones, actividad física para que el niño fije la atención y paulatinamente vaya memorizando con agrado ciertos significados básicos como son los números, letras, colores, y otros que durante el transcurso de su vida los va a continuar utilizando.

c) Estrategias de elaboración

Las estrategias de elaboración suponen básicamente integrar y relacionar la nueva información que ha de aprenderse con los conocimientos previos pertinentes.

Pueden ser básicamente de dos tipos: simple y compleja; la distinción entre ambas radica en el nivel de profundidad con que se establezca la integración. También puede distinguirse entre elaboración visual (imágenes visuales simples y complejas) y verbal-semántica (estrategia de "parafraseo", elaboración inferencial o temática).

Para la enseñanza en niños de 5 años las estrategias de elaboración parten de lo que viene el niño aprendiendo de su hogar y de la educación inicial como conocimiento previo para paulatinamente irle introduciendo el nuevo aprendizaje.

La elaboración se puede realizar mediante la explicación de la docente de los procedimientos para una determinada elaboración y luego es el niño quien elabora el objeto o nuevo conocimiento, por ejemplo enseñarle al niño a que elabore un avión con papel.

d) Estrategias de organización

Las estrategias de organización de la información permiten hacer una reorganización constructiva de la información que ha de aprenderse. Mediante el uso de dichas estrategias es posible organizar, agrupar o clasificar la información, con la intención de lograr una representación correcta de la información, explotando ya sea las relaciones posibles entre distintas partes de la información y/ o las relaciones entre la información que se ha de aprender y las formas de organización esquemática internalizadas por el estudiante.

Se hace necesario señalar que estas estrategias pueden aplicarse sólo si el material proporcionado al estudiante tiene un mínimo de significatividad lógica y psicológica.

Para enseñarle al niño estrategias de organización es necesario.

- Aseo.- Cada actividad que se va a realizar, primero es necesario que el aula o el lugar donde se encuentra el niño está limpia.
- Orden.- Todos los objetos deben estar en su lugar, para evitar la distracción del niño en el momento de buscar donde se encuentra.
- Motivación.- Cada actividad antes de realizarla se deben inducir al niño gusto por realizar.
- Actividad.- Es la ejecución.
- Evaluación.- Es la medición de los resultados, se lo realiza con el niño para que se sienta satisfecho de lo que realizó, o de volver a realizarlo de mejor forma (p. 56).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprender: Es incorporar significados valiosos, útiles, comprensibles que permitan a los sujetos adaptarse a la realidad y trasformarla.

Aprendizaje significativo: Es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

Aprendizaje: Es el proceso de adquirir cambios relativamente permanentes en la comprensión, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad, por medio de la experiencia.

Conocimiento: Es una acción sobre el objeto, del sujeto sobre lo real. Consiste en construir y reconstruir el objeto, de modo que se debe captar el mecanismo de dicha construcción.

Educador: Se dice que el docente actúa como educador cuando se preocupa por la formación integral del estudiante (desarrollo personal, social, profesional), no sólo de que asimile contenidos teóricos.

Enseñanza-aprendizaje: Como enseñanza - aprendizaje se define al proceso mediante el cual el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo.

Estrategia: Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado

Estrategias didácticas: Hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

Habilidad: Capacidad relacionada con la posibilidad de realizar una acción o actividad concretas. Supone un saber hacer relacionado con una tarea, una meta o un objetivo.

Juego: Es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas

Lúdica: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de

azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Motivación: Conjunto de procesos que desarrolla un facilitador (docente u otra persona, un recurso) para activar, dirigir y mantener determinada conducta en otra persona (por ejemplo, un alumno) o en un grupo.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Tabla 2. *Niveles del juego como estrategia didáctica*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	24 - 30	7	31.8
Medio	17 - 23	9	40.9
Bajo	10 - 16	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

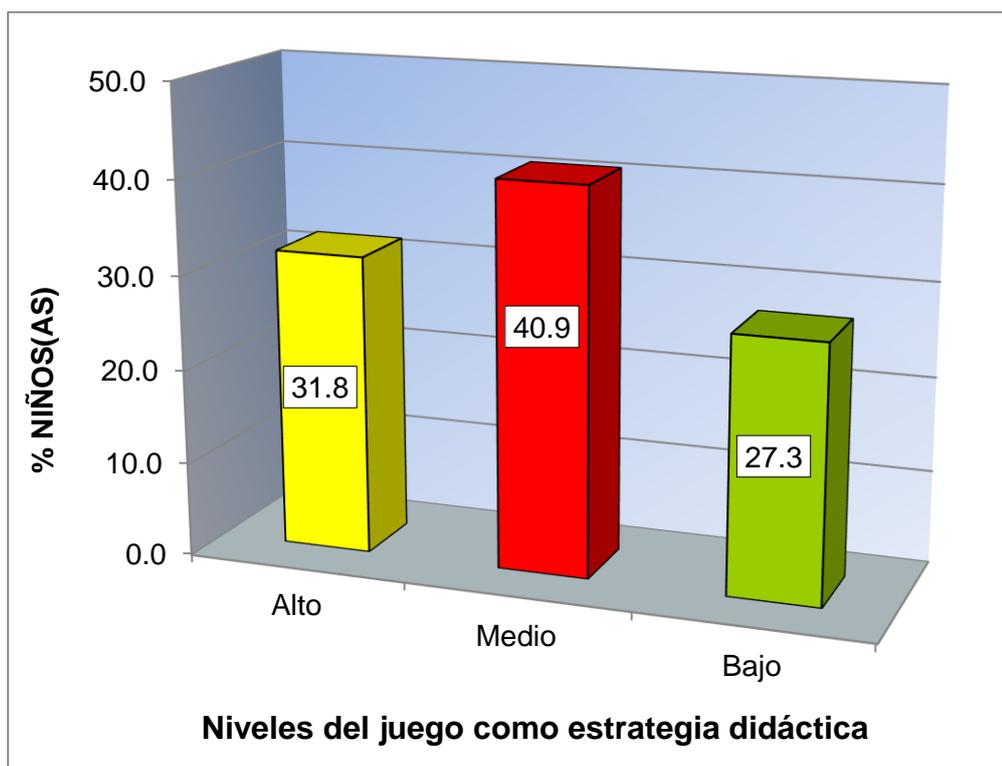


Gráfico 1. Niveles del juego como estrategia didáctica

En el gráfico 1, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica.

Tabla 3. *Dimensión uso del juego*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	11	50.0
Bajo	4 - 6	4	18.2
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

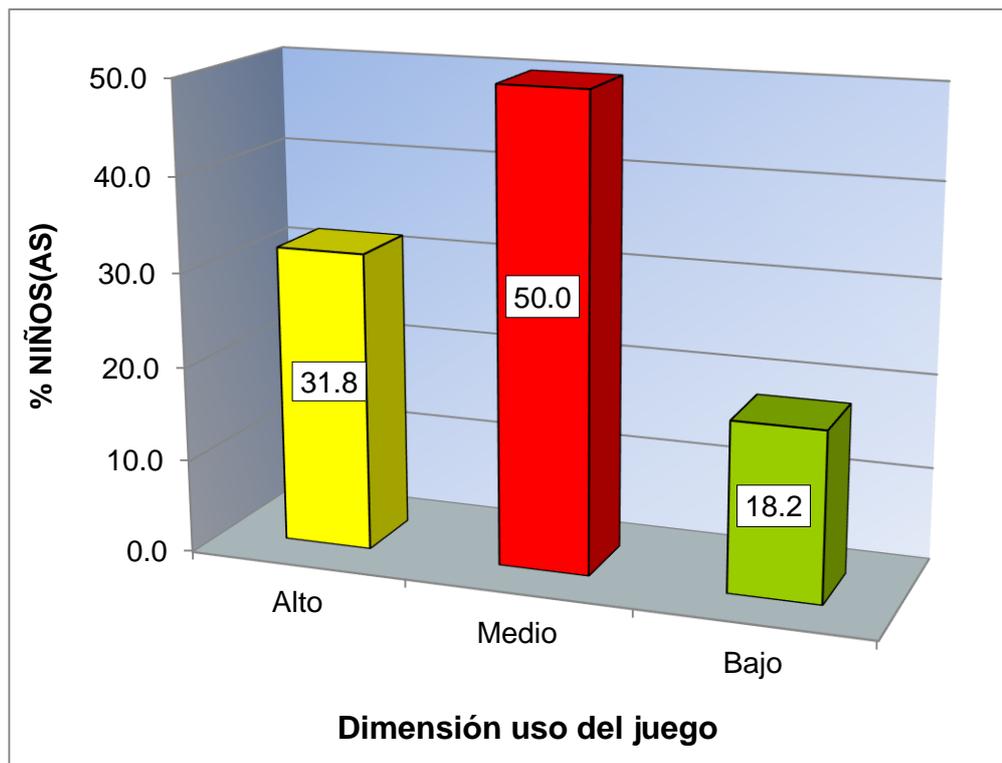


Gráfico 2. *Dimensión uso del juego*

En el gráfico 2, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 50,0% niveles medios y el 18,2% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión uso del juego.

Tabla 4. *Dimensión funciones del juego*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

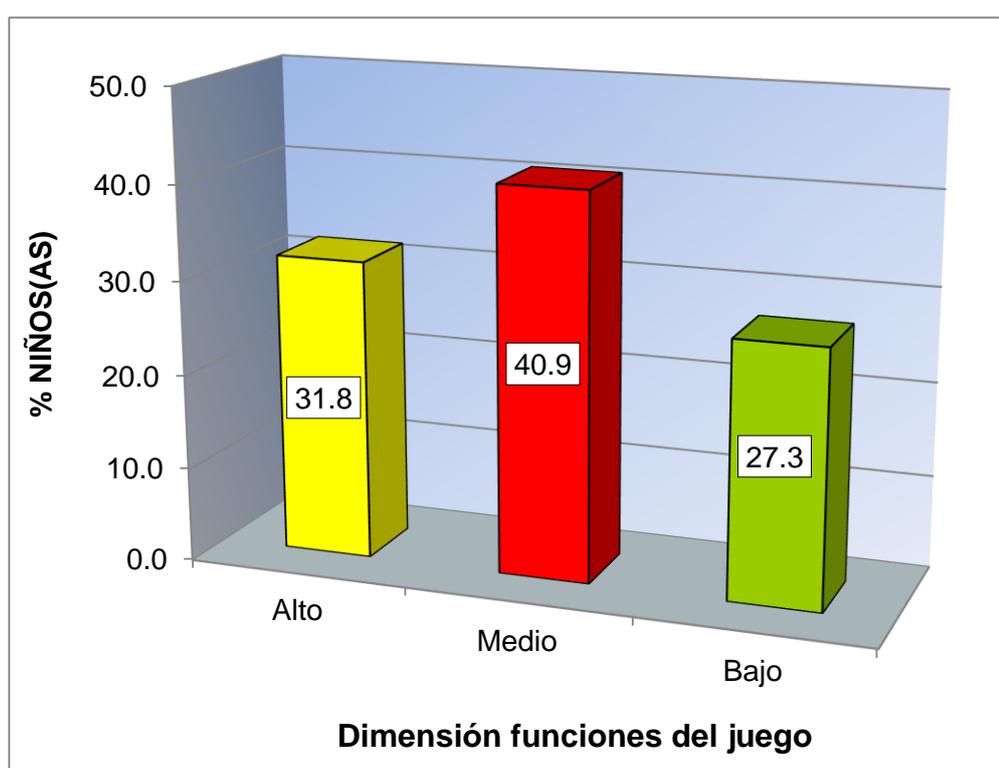


Gráfico 3. *Dimensión funciones del juego*

En el gráfico 3, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión funciones del juego.

Tabla 5. Dimensión juego simbólico

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	6	4	18.2
Medio	4 - 5	12	54.5
Bajo	2 - 3	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

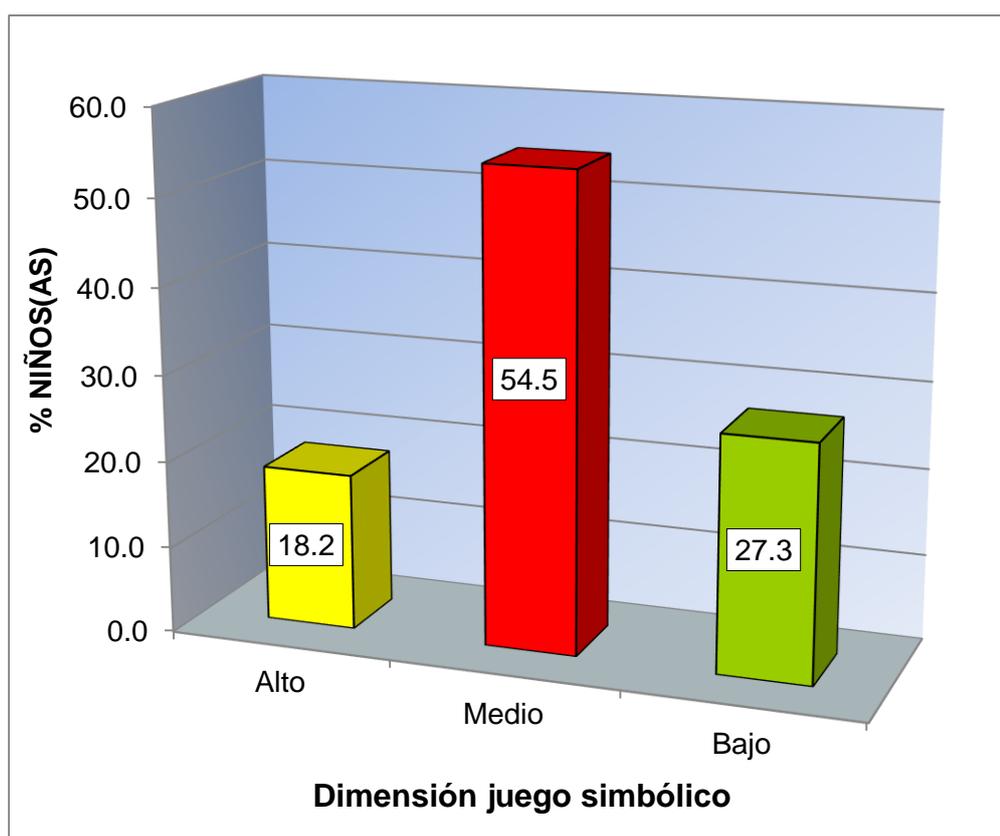


Gráfico 4. Dimensión juego simbólico

En el gráfico 4, se puede apreciar que el 18,2% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 54,5% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión funciones del juego.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Tabla 6. Niveles de aprendizaje significativo

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	29 - 36	6	27.3
Medio	21 - 28	10	45.5
Bajo	12 - 20	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

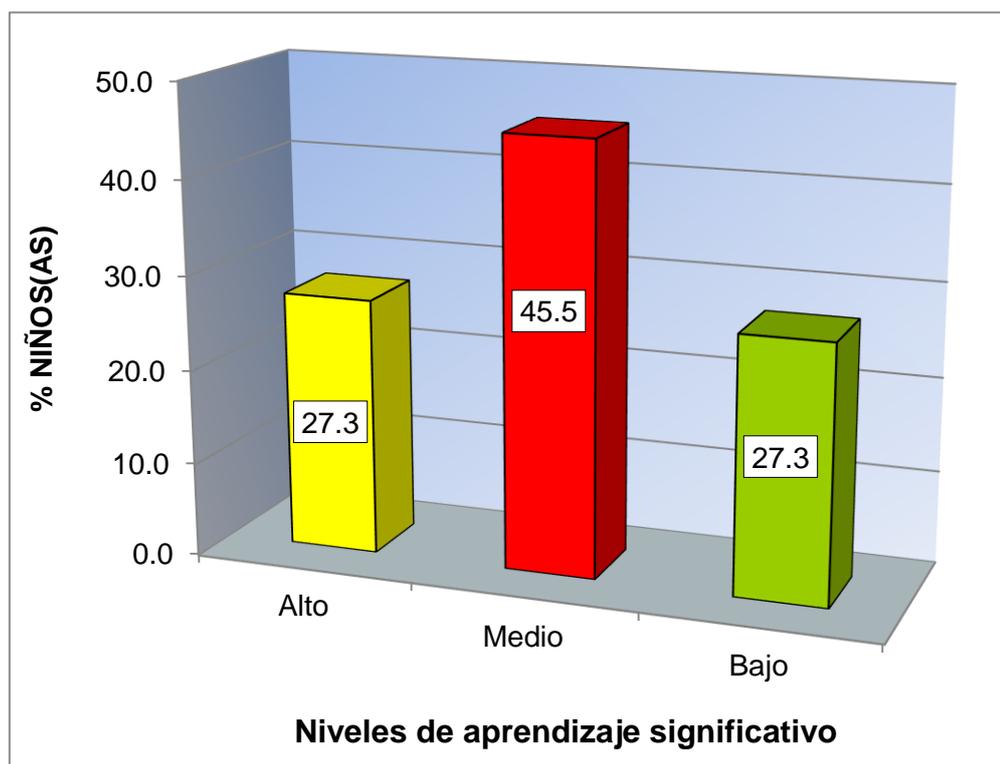


Gráfico 5. Niveles de aprendizaje significativo

En el gráfico 5, se puede apreciar que el 27,3% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 45,5% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo.

Tabla 7. Dimensión experiencias previas

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

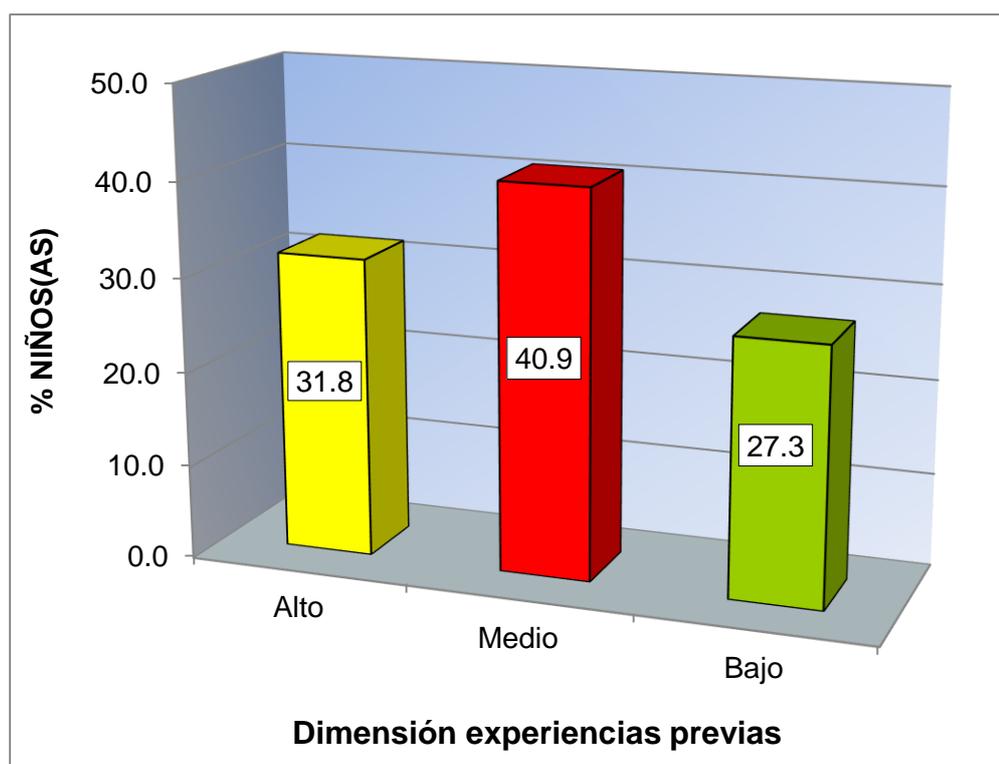


Gráfico 6. Dimensión experiencias previas

En el gráfico 6, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión experiencias previas.

Tabla 8. *Dimensión nuevos conocimientos*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

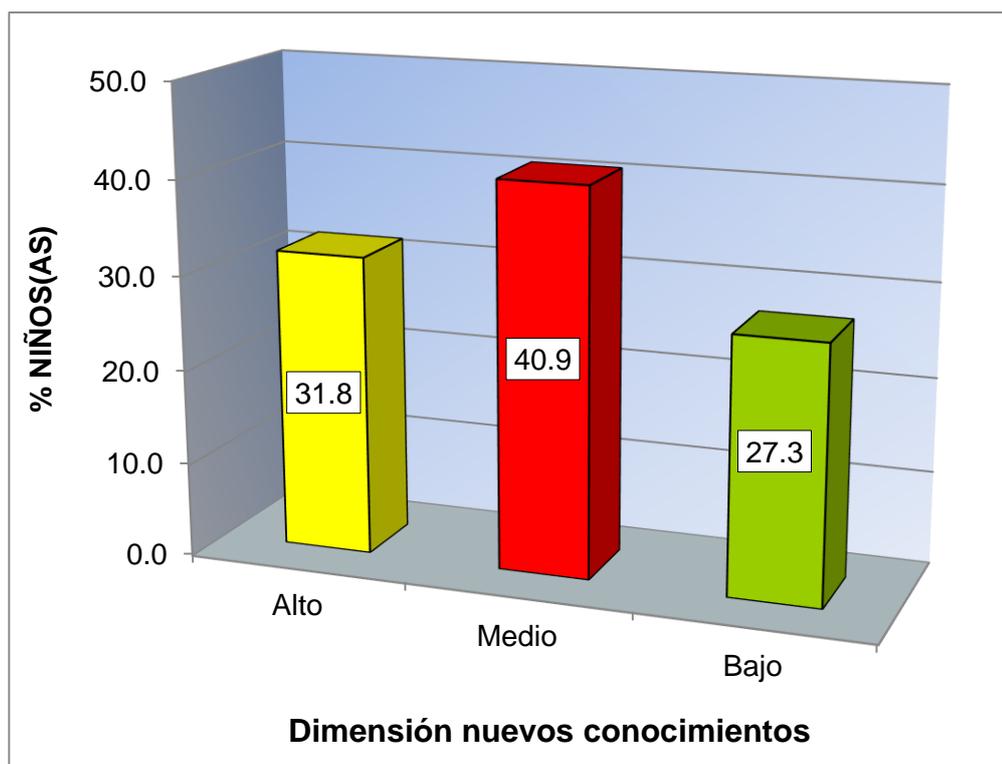


Gráfico 7. Dimensión nuevos conocimientos

En el gráfico 7, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión nuevos conocimientos.

Tabla 9. Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	6	27.3
Medio	7 - 9	11	50.0
Bajo	4 - 6	5	22.7
Total		22	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

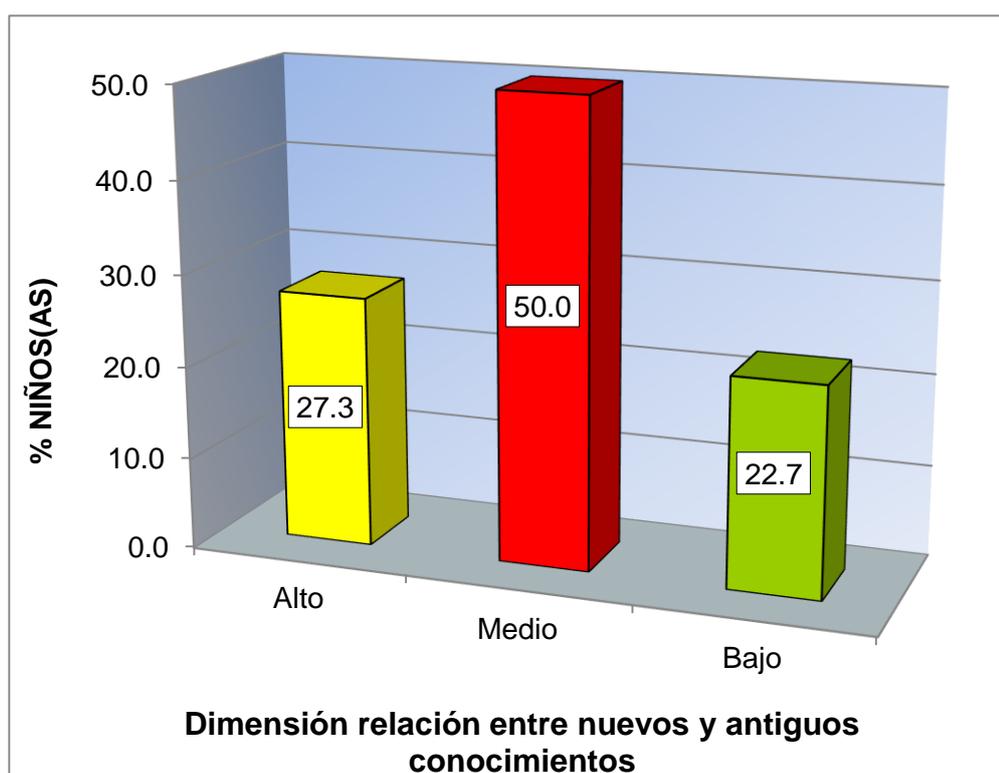


Gráfico 8. Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos

En el gráfico 8, se puede apreciar que el 27,3% de niños(as) de 5 años han alcanzado niveles altos, el 50,0% niveles medios y el 22,7% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho El juego como estrategia didáctica no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

H₁ El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

Tabla 10. *Correlación de las variables juego como estrategia didáctica y aprendizaje significativo*

			Juego como estrategia didáctica	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego como estrategia didáctica	Coefficiente de correlación	1,000	,913**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,913**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación muy alta positiva, estadísticamente significativa ($r = 0,913$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

b) Hipótesis Específica 1

Ho El uso del juego no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H₁ El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 11. *Correlación de las variables uso del juego y aprendizaje significativo*

		Uso del juego	Aprendizaje significativo
Rho de	Coeficiente de correlación	1,000	,881**
	Uso del juego Sig. (bilateral)	.	,000
	N	22	22
Spearman	Coeficiente de correlación	,881**	1,000
	Aprendizaje Sig. (bilateral)	,000	.
	significativo N	22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r = 0,881$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

c) Hipótesis Específica 2

Ho Las funciones del juego no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H₁ Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 12. *Correlación de las variables funciones del juego y aprendizaje significativo*

			Funciones del juego	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Funciones del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,894**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,894**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r = 0,894$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

d) Hipótesis Específica 3

Ho El juego simbólico no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H₁ El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 13. *Correlación de las variables juego simbólico y aprendizaje significativo*

			Juego simbólico	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,881**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,881**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ($r = 0,881$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación muy alta positiva $r = 0,913$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica y en la ficha de observación de aprendizaje significativo.
- Segunda.-** El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r = 0,881$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión uso del juego.

Tercera.- Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r = 0,894$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión funciones del juego.

Cuarta.- El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva $r = 0,881$ con un $p_valor = 0,000 < 0,05$; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión juego simbólico.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** Las autoridades de la Institución Educativa deben monitorear la práctica docente para asesorar y orientar sobre la importancia del juego como estrategia didáctica y conducir a su plana docente hacia objetivos y metas que permitan mejorar los logros de aprendizajes de los niños para que todos aprendan de una forma divertida.
- Segunda.-** A la directora de la institución implementar un espacio de juego educativo y recreación con materiales educativos que le ayuden al niño y niña a desarrollarse en el aspecto social, afectivo y cognitivo.
- Tercera.-** Se recomienda al Director de la institución que monitoree a los docentes en la hora del juego tanto dentro como fuera del aula, para saber que estrategias están aplicando y si son las correctas.

Cuarta.- Los docentes deben tener en cuenta la personalidad del niño y de la niña: si es más bien tímido/a necesita juegos de socialización (diversos jugadores); para un niño/a hiperactivo/a lo adecuado son los juguetes que favorezcan la atención, la percepción y artísticos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Privada Norbert Wiener. Recuperado de: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. (2° Ed.). México D.F.: Trillas.

- Ausubel, D. (1987). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de educación. Madrid: Universidad Complutense.
- Berger, S. y Thompson, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. (7º Ed). Madrid: Panamericana.
- Bernardo, J. (2014). *Estrategias de aprendizaje: Para aprender más y mejor*. Madrid: RIALP.
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Muralla.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campos, M. Chacc, I. y Gálvez, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Carabús, O., Freiría, J. y Scaglia, A. (2009). *Creatividad, actitudes y educación*. Buenos Aires: Biblos.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: San Marcos.
- Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Constitución Política del Perú (1993). Disponible en: <http://portal.jne.gob.pe/informacionlegal/Constitucion%20y%20Leyes1/CONSTITUCION%20POLITICA%20DEL%20PERU.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D.F.: McGraw Hill.

- Díaz, J. (2012). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Editorial trillas. México 2002
- Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Garnica, G. (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Gonzáles, D. (2010). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel escolar*. Cuba: Centro Universitario José Martí Pérez.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Ed.). México D.F.: Mc. Graw-Hill Interamericana.
- Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Disponible en: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje del II Ciclo del Área Curricular de Comunicación*. Lima: MINEDU.
- Montero, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015_Montero.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Pancho, M. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "nueve de octubre" de la comunidad de Sanjapamba, Cantón*

Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje.* 10^o Edición. Madrid: Ediciones Morata.

Rivera, I. (2010). *Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica.* Madrid: Pearson.

Sánchez, M. (2010). *El aprendizaje significativo psicopedagógico.* México D.F.: Alfaomega.

Silva, G. (2013). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.* Lima: GRADE.

Taylor, D. (2012). *Designing and planning for play.* Londres: CAFE.

Vera, N. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial.* (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/1971/2/2015_Vera.pdf

Zea, L. (2013). *El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013.* (Tesis de Maestría). Lima; Universidad César Vallejo. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISIONAL “GORETTI” EN EL DISTRITO DE LAGUNAS – LORETO, 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.</p>	<p>Hipótesis General: El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Juego como estrategia didáctica</p> <p>Dimensiones:</p>	<p>Diseño de Investigación: No experimental, transversal</p> <p>Tipo de Investigación: Básica Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: - Descriptivo - Correlacional</p> <p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Población: Conformada por 22 niños y niñas de 5 años del nivel inicial (Sección Huellitas del Saber).</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población. N = n</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de observación del juego como estrategia didáctica - Ficha de observación de aprendizaje significativo.</p>
<p>Problemas Específicos: ¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?</p> <p>¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?</p> <p>¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto?</p>	<p>Objetivos Específicos: Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p> <p>Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p> <p>Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p>	<p>Hipótesis Específicas: El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p> <p>Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p> <p>El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.</p>	<p>- Uso del juego - Funciones del juego - Juego simbólico</p> <p>Variable Relacional 2 (Y): Aprendizaje significativo</p> <p>Dimensiones:</p> <p>- Experiencias previas - Nuevos conocimientos - Relación entre nuevos y antiguos conocimientos</p>	

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Nombre del niño(a):

Aula: Fecha:

Evaluadora:

Indicaciones: La evaluadora tiene que marcar con un aspa (X) la escala correspondiente según lo observado en los niños.

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Uso del juego		3	2	1
1	Usa un lenguaje adecuado para comunicar sus ideas o pensamientos.			
2	Utiliza el juego como fuente de alegría.			
3	Interactúa con sus compañeros sin pelear.			
4	Presenta un mejor aprendizaje con el uso del juego.			
Dimensión 2: Funciones del juego		3	2	1
5	Enriquece su creatividad e imaginación.			
6	Afianza sus habilidades intelectuales.			
7	Comprende las reglas del juego que realiza.			
8	Identifica la estructura del juego y se adapta a ella.			
Dimensión 3: Juego simbólico		3	2	1
9	Expresa las características de los objetos cuando juega.			
10	Responde a todo tipo de preguntas cuando juega por ejemplo: ¿Quién es el personaje?, ¿Qué características tiene?, etc.			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre del niño(a):

Aula:

Fecha:

Evaluador(a):.....

Indicaciones: La evaluadora debe marcar con un aspa (X) la escala correspondiente según lo observado en los niños.

Nº	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Experiencias previas		3	2	1
1	Responde preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase.			
2	Participa en dinámicas para responder sobre sus experiencias previas.			
3	Responde preguntas sobre sus conocimientos previos al iniciar la clase.			
4	Participa en dinámicas para responder sobre sus conocimientos previos.			
Dimensión 2: Nuevos conocimientos		3	2	1
5	Aprende nuevas experiencias que le permiten realizar trabajos individuales (esquemalizaciones, exposiciones, etc.).			
6	Aprende nuevas experiencias que le permitan realizar trabajos en equipo.			
7	Aplica estrategias para aprender nuevos conocimientos.			
8	Comprende con facilidad los nuevos conocimientos brindados en clase.			
Dimensión 3: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos		3	2	1
9	Responde a preguntas para relacionar sus conocimientos previos o anteriores con el			

	nuevo conocimiento.			
10	Responde preguntas para saber lo nuevo que ha aprendido.			
11	Realiza actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de su vida cotidiana.			
12	Considera lo aprendido como útil e importante.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

5 AÑOS

Evaluadora: Rosa Tapullima C.

Sección: Huellitas del Saber

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS										Puntaje	Nivel	D1	D2	D3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	Thiago Egoavil	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27	Alto	10	11	6
2	Angelina Escobedo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Alto	12	12	6
3	Nataly Cainamari	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	Alto	12	11	5
4	Patricia Chota	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	16	Bajo	6	6	4
5	Manuel Hidalgo	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	26	Alto	9	11	6
6	Jhenifer López	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto	12	11	6
7	Kruss Guerrero	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	26	Alto	10	11	5
8	Luna Gonzales	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	23	Medio	10	9	4
9	Víctor Macedo	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	20	Medio	9	7	4
10	Dorcas Tello	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	22	Medio	9	9	4
11	Juan Ojaicura	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Bajo	6	6	3
12	Zuly Nacimiento	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16	Bajo	7	6	3
13	Yuri Meléndez	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	23	Medio	9	9	5
14	Santiago Peña	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22	Medio	9	9	4
15	Hario Ramírez	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	Bajo	5	6	2
16	Mariolita Rubio	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	23	Medio	9	9	5
17	Emanuel Ramos	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	Medio	8	9	4

18	Andy Yahuarcani	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16	Bajo	7	6	3
19	Chiago Ruiz	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22	Medio	9	9	4
20	Cristóbal Carihuasairo	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	26	Alto	10	11	5
21	Neel Tanania	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	14	Bajo	6	5	3
22	Zulma Achin	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	17	Medio	7	7	3

0.32	0.51	0.57	0.29	0.69	0.45	0.30	0.54	0.45	0.50	25.15083
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA

4.6219008
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 4.62$$

$$S_T^2 = 25.15$$

$$\alpha = \boxed{0.907}$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

5 AÑOS

Evaluadora: Rosa Tapullima C.

Sección: Huellitas del Saber

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS												Puntaje	Nivel	D1	D2	D3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
1	Thiago Egoavil	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	33	Alto	11	10	12
2	Angelina Escobedo	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	34	Alto	11	11	12
3	Nataly Cainamari	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	33	Alto	11	11	11
4	Patricia Chota	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	18	Bajo	6	5	7
5	Manuel Hidalgo	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	31	Alto	9	11	11
6	Jhenifer López	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1	2	3	28	Medio	8	11	9
7	Kruss Guerrero	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	33	Alto	11	11	11
8	Luna Gonzales	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Medio	10	8	8
9	Víctor Macedo	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	Medio	10	8	9
10	Dorcas Tello	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	26	Medio	8	9	9
11	Juan Ojaicura	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	Bajo	6	5	6
12	Zuly Nacimiento	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18	Bajo	6	6	6
13	Yuri Meléndez	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	27	Medio	9	9	9
14	Santiago Peña	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	27	Medio	9	9	9
15	Hario Ramírez	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	16	Bajo	5	6	5
16	Mariolita Rubio	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	27	Medio	9	9	9
17	Emanuel Ramos	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	18	Bajo	6	6	6
18	Andy Yahuarcani	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	Bajo	6	5	6
19	Chiago Ruiz	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	26	Medio	9	8	9
20	Cristóbal Carihuasairo	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	32	Alto	10	11	11
21	Neel Tanania	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	1	23	Medio	8	7	8

22	Zulma Achin	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	26	Medio	8	9	9
----	-------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----------	-------	---	---	---

0.45	0.36	0.64	0.27	0.54	0.45	0.36	0.45	0.31	0.64	0.40	0.45	33.6053
VARIANZA DE LOS ÍTEMS												VAR. DE LA SUMA

5.2995868
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K = 12$$

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$K - 1 = 11$$

$$\sum S_i^2 = 5.30$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$S_T^2 = 33.61$$

$$\alpha = \boxed{0.919}$$

Anexo 4

CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

Anexo 5

FOTOS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. MISIONAL "GORETTI" EN EL DISTRITO DE LAGUNAS – LORETO





