



**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS**

PRESENTADO POR

Bach. Lizet Rocio Sánchez Zapana
<https://orcid.org/0000-0002-0909-5873>

ASESOR

Mg. Manuel Antonio Hernández Félix
<https://orcid.org/0000-0002-4952-6105>

**LIMA – PERÚ
2022**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de suficiencia a mi abuelita Nilza porque es la persona que siempre me apoyado incondicionalmente en todas las etapas de mi vida. Me motivo constantemente para lograr todas mis metas obtenidas durante toda mi vida, sobre todo con su motivación y gran ejemplo de vida.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis abuelos Jorge y Nilza por su apoyo y orientación incondicional durante todos mis estudios realizados, moral y económicamente, por sus buenos consejos durante toda mi vida para obtener mis logros.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional pretende fomentar el juego como una metodología de enseñanza aprendizaje tomando en cuenta que el juego ayuda a potencializar sus aprendizajes. Este estudio se centra en niños y niñas de 3 años de edad en donde los primeros años de escolaridad formaran un rol determinante en su desarrollo.

Como resultado de este estudio se llegó a la conclusión que el juego juega un papel fundamental en el desarrollo de los educandos, que está basado en teorías que respaldan la gran importancia que tiene el juego.

Finalmente, podemos decir que el juego va ayudar a potencializar y enriquecer a nuestros educandos, siendo beneficiados nuestros docentes, padres de familia y estudiantes.

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	v
INTRODUCCIÓN	viii
CAPITULO I ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	9
1.1. Aspecto general del tema	9
1.1.1. Descripción de la realidad problemática.....	9
1.1.2. Antecedentes.....	9
1.1.3. Contextualización del tema.....	10
1.1.4. Descripción general del tema	10
1.2. Justificación del tema.....	11
1.2.1. Justificación teórica	11
1.2.2. Justificación practica	12
1.2.3. Justificación social	12
CAPITULO II FUNDAMENTACION.....	13
2.1. Bases teóricas del tema.....	13
2.2. Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema.....	16
2.3. Glosario.....	16
Capitulo III APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	18
3.1. Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje	18
3.2. Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	19
CONCLUSIONES.....	21
RECOMENDACIONES	22

REFERENCIAS.....	23
ANEXOS	24

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de suficiencia profesional tiene como título: El juego como estrategia de aprendizaje en niños de 3 años de educación inicial, que se llevó a cabo en la institución educativa nido Medranito Kids en el distrito de Santa Anita Lima.

El propósito del presente trabajo de suficiencia profesional es fomentar el juego como una metodología de enseñanza aprendizaje tomando en cuenta que el juego ayuda a potencializar sus aprendizajes, además es una herramienta muy valiosa para construir aprendizajes a través de su propia experiencia. Proponer estrategias donde el juego sea el principal actor para el aprendizaje.

El trabajo de suficiencia profesional está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, justificación del tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social, antecedentes; Capítulo II, Fundamentación bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema, glosario; Capítulo III, Aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones del problema desde la experiencia, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1. Aspecto general del tema

1.1.1. Descripción de la realidad problemática

Se observó en la institución educativa Medranito Kids que nuestros niños y niñas han experimentado situaciones difíciles en donde la pandemia fue una de las razones en donde nuestros niños y niñas se han sentido abrumados y saturados con la metodología que estuvo aplicando desde casa en donde se ha visto perjudicado su desarrollo social y afectivo en donde tuvieron que adaptarse a una nueva metodología. Se visualizo la poca

utilización o implementación de juegos durante la jornada escolar, y por ende se ha visto afectado y lo que se quiere lograr es fomentar la enseñanza a través del juego en donde nuestros niños participen activamente.

Por ende, nuestro propósito es fomentar el juego como estrategias de aprendizaje en donde las actividades que realizamos sean espontáneas y gratificantes para nuestros estudiantes.

1.1.2. Antecedentes

Minerva (2002) El juego: una estrategia importante: Manifiestan en su artículo que el objetivo principal fue proponer estrategias donde el juego fuese un elemento principal.

Aquí podemos ver la gran importancia que tiene el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje porque nos va permitir que nuestros niños y niñas sean

creativos, desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente y desarrollar habilidades socioemocionales llegando a la siguiente conclusión que las estrategias utilizadas en clase permitan que nuestros niños y niñas gocen de los momentos en clase.

Leyva (2011) Manifiesta la autora en su investigación que abordo diferentes perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta: ¿Que caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Considero que el juego juega un rol importante en la enseñanza de nuestros niños, en donde el docente debe utilizarla en sus actividades educativas logrando así aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo y formación integral.

Ospina (2015) Manifiesta en su investigación, llegando a la conclusión que el juego como estrategia facilita el aprendizaje y por ende los docentes reconocen que es de suma importancia dentro y fuera del aula y que debemos innovar y crear actividades que faciliten el aprendizaje mediante el juego.

También consideraron que los padres de familias sepan que el juego en los niños no solo es generador de goce y placer, por el contrario, el niño cuando juega explora, descubre e interpreta para que su aprendizaje sea más divertido y significativo.

1.1.3. Contextualización del tema

El presente trabajo de suficiencia profesional: El juego como estrategia de aprendizaje en niños y niñas de 3 años se realizó en Nido Medranito Kids ubicado en urbanización los jardines de la encalada Mz B lote 4, distrito de santa Anita. Cuenta con un total de 8 docentes, dos aulas de 2,3,4 y 5 años, 8 auxiliares y una psicóloga y en la parte administrativa un director y con una coordinadora de inicial.

1.1.4. Descripción general del tema

Actualmente los docentes nos vemos en la necesidad de ir innovando y desarrollando métodos efectivos de aprendizaje, sin duda alguna el juego es algo que está dentro de nuestro ser y sabemos que es fundamental y que puede transformar la educación que se le brinda a nuestros niños y niñas.

Muchas veces como adultos, no nos detenemos a pensar acerca de las ventajas que tiene el juego para nuestros niños y niñas, sin embargo, te puedo asegurar que jugar es una actividad que no solo fomenta la adquisición de nuevos aprendizajes, sino que despierta en los niños procesos como la creatividad, imaginación, solución de problemas, la reflexión, la socialización, entretenimiento, diversión y la capacidad de abrirse de diferentes maneras de explorar el mundo que les rodea.

1.2. Justificación del tema

1.2.1. Justificación teórica

El presente trabajo de suficiencia profesional: El juego como estrategia de aprendizaje en niños y niñas de 3 años se da a conocer en donde autores como Piaget, Brunner y Vygotsky nos dan a conocer más sobre el juego como estrategia de aprendizaje y podemos rescatar lo siguiente:

Piaget nos ayuda a entender como el niño interpreta el mundo de acuerdo a la etapa de desarrollo cognitivo que se encuentra respecto a su edad. Según Piaget el juego es considerado como la actividad lúdica del ser socializado. Piaget decía: “Cada vez que le enseñamos algo al niño impedimos que él lo descubra por sí mismo”

Asimismo, Vygotsky nos habla que la esencia del juego es la situación imaginaria, cuando el niño tiene que valerse de sí mismo frente a una situación o a un rol. Vygotsky consideraba principalmente el juego simbólico y señala que como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto.

Otro de los autores que podemos rescatar es Brunner con su teoría de aprendizaje por descubrimiento en donde nos explica que es una metodología de aprendizaje en la que el niño descubre conceptos y los ordena para adaptarlo a su esquema cognitivo

Finalmente, el juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente en primer lugar que despierta la curiosidad que es el motor de aprendizaje que proporcionan alegría y satisfacción al jugar.

1.2.2. Justificación practica

El presente trabajo de suficiencia profesional va a favorecer a los docentes a tener una amplia gama de alternativas en donde el docente podrá aplicar estrategias de enseñanza a través del juego y por ende estas estrategias harán que las clases sean más innovadoras y productivas para nuestros niños y niñas. A nuestros niños y niñas también va a favorecer porque les va a permitir crecer, aprender lo desconocido, a sociabilizar a ser empáticos, ser autónomos.

1.2.3. Justificación social

El presente trabajo de suficiencia favorecerá a los niños y niñas a que los aprendizajes sean más innovadores, en donde se desarrollaran actividades que mejoren su lenguaje ya que cuando jugamos estimulamos vocabulario y frases, también estimulamos su independencia y autonomía y la psicomotricidad favorece el control del cuerpo y fomenta el aprendizaje y la concentración y el juego beneficiara como estrategia en las practicas educativas de los docentes que enseñan en educación infantil.

CAPITULO II

FUNDAMENTACION

2.1. Bases teóricas del tema

Leif y Brunelle, (1978). Estos autores sostienen que el juego se ha ido perdiendo en las aulas debido a que los métodos de aprendizajes se han vuelto monótonos, aburridos por eso es necesario idear actividades insólitas que despierten el interés en nuestros estudiantes. Además, el propósito de este trabajo está centrado en el juego como estrategia de aprendizaje, en donde la motivación es uno de los factores definitivos para el aprendizaje.

El juego juega un papel muy importante en el desarrollo del ser humano y afecta de manera diferente en cada periodo: el juego libre para el niño y el juego sistematizado para el adolescente.

Debemos considerar el gran valor que tiene el juego para la educación por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos los cuales han sido elaborados con la finalidad que de tal modo provoquen ejercicio de funciones mentales de manera general o particular.

Prieto Figueroa, (1984). Nos habla sobre la importancia del juego y recalca que no es que jueguen sin sentido, es decir se refiere a planificar actividades que potencialicen el aprendizaje de acuerdo a los intereses del estudiante, promoviendo así que el juego resulte ameno, divertido y creativo.

El juego y el aprendizaje para Brunner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la

recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos". (p.37).

Asimismo, podemos considerar que el juego permite desarrollar la creatividad y traspasar el umbral de lo conocido, además el juego mantiene la curiosidad de los niños y niñas de querer explorar e investigar lo que les inquieta a lo largo de la vida para ir construyendo ideas y generando saberes.

Sabemos que el juego es una herramienta importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas ya que es algo esencial y libre.

María Montessori nos habla de aprender a través del juego, citando lo siguiente: que muchas personas están confundidas sobre el papel del juego en donde creen que los niños se la pasan jugando y no aprenden nada, Sin embargo, cuando se utiliza para referirse a la actividad de un niño, se entiende normalmente que significa algo que no tiene ninguna importancia. Por otra parte, investigaciones sobre el juego de los niños han demostrado que no es ése el caso. Para el niño, el juego es una actividad agradable, voluntaria, con una finalidad y espontáneamente elegida.

Un niño es fundamentalmente diferente de un adulto en la forma en que aprende. Tiene lo que Montessori denominó una mente absorbente, una mente que inconscientemente absorbe información del entorno, aprendiendo sobre él de manera rápida. Esta capacidad de aprender así es única de los niños pequeños y dura más o menos los seis primeros años de su vida.

Según Karl Gross nos dice que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta y que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para las actividades. El juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, pues es un empuje para practicar los instintos, los cuales obligan al ser humano a ser activo y les impulsa a continuar desarrollándose. Para Karl el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el

comportamiento escolar y personal de los estudiantes. Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida.

Jean Piaget describió los principales tipos de juego de acuerdo al desarrollo del niño cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme este va creciendo:

- Juego funcional
- Juego de construcción
- Juego simbólico
- Juego de reglas

Juego funcional

Consiste en repetir una y otra vez la acción para obtener resultados inmediatos. Este tipo de juego ayuda a mejorar la coordinación de los movimientos promueve el desarrollo sensorial, promueve el desarrollo del equilibrio y ayuda a comprender el mundo. Algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.

Juego de construcción

Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se potencia la creatividad, aumenta el control corporal la solución de problemas y facilita el juego compartido.

Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.

Juego simbólico

El niño ve situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño desarrolla el lenguaje y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y capacidad cognitiva.

Juego de reglas

Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, los jugadores saben antes de iniciar el juego que tiene que hacer cada uno, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, memorama, lotería, boliche entre otros.

2.2. Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrollara una serie de momentos: que son los siguientes:

- Se iniciará, rompiendo el hielo con nuestros niños y niñas haciendo una ronda en donde cada niño deberá decirnos como se sienten y utilizaremos el globo de emociones y poco a poco cada niño ira abriéndose un poco mas y dejando la timidez de lado y poder empezarnos a conocernos mejor.
- ¿Después les diremos a nuestros niños que cada uno recoja un objeto del aula y lo ponga en el medio haciendo un circulo entre todos los niños, de ahí hablaremos porque lo eligieron? Que nos comenten sus razones, dejaremos que utilizan toda su imaginación.
- En este tercer momento los niños podrán manipular su juguete favorito y podrán clasificar de acuerdo al color tamaño, textura etc.
- En este último momento los niños y niñas decidirán con quienes quieren jugar y cada uno de ellos establecerá sus normas y acuerdos.

2.3. Glosario:

- Juego: Moreno, (2002). El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

- Estrategias didácticas: Díaz, (1998). Define como procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente.
- Aprendizaje significativo: Ausubel, (2002). Es el proceso por el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos o destrezas usando como base conceptos previos que ya poseíamos, pero a la vez reestructurando este nuevo aprendizaje comparándolo con el anterior.

Capítulo III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1. Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene la finalidad de proponer estrategias y emplearlas en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje de la siguiente manera:

- Escuchar a los niños
- Haga que aprender sea placentero
- Cree un ambiente positivo
- Respete la lógica infantil
- Utilizar el juego como forma principal de aprender

A través de una dinámica grupal aplicaremos lo siguiente:

Globo de emociones: aquí inflaremos 5 globos y a cada uno le pondremos una emoción, cada niño elegirá una emoción y la representará contándonos su sentir.

Artes plásticas: podemos decirles a los niños que mediante la pintura realizaremos unos cuadros utilizando rollos de cartón cortados en forma de flecos y pondremos pintura de diferentes colores y dejaremos que los niños realicen sus propias creaciones.

Juego de espejos: en esta actividad nos podremos de dos frente a frente en donde cada niño realizará algún gesto facial y movimiento de su cuerpo y el otro niño deberá imitar la misma acción.

Material reciclado: aquí hay una infinidad de actividades que podemos realizar con los niños por ejemplo un juego muy típico y sencillo es fabricar un juego de bolos con botellas de plásticos en donde cada participante se pondrá a una distancia y tendrá que tumbar los bolos(botellas) con una pelota y el que logra tumbar todas las botellas será el ganador.

También con los conos podemos utilizar para enseñarles las figuras geométricas en donde cada niño identificara que figura geométrica. Tendrá que realizar lo siguiente: se pegará cintas en el piso haciendo varias formas y caminos en donde los niños tendrán que atravesar cada camino y poner la figura correcta que se le indique.

3.2. Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia

Mediante estas actividades lograremos que nuestros niños y niñas se desenvuelvan y desarrollaremos habilidades que les permitan explorar realidades nuevas.

- El objetivo didáctico: Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo,

si se propone el juego «Busca mi pareja», lo que se quiere es que los niños y niñas desarrollen la habilidad de relacionar objetos diversos como fresas, plátanos, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento importante del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es

parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo.

Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

|

CONCLUSIONES

- Podemos concluir que el juego como herramienta de aprendizaje brinda multiples beneficios y forma parte del aprendizaje. El juego tiene un caracter fomativo y responde a la necesidad de niños y niñas a mirar tocar, experimentar, soñar, crear, posibilitando asi un sano cremiento del cuerpo: la inteligencia, la afectibidad y la sociabilidad.
- Sabemos que el juego es la base de la educación de los niños y niñas que se da de manera espontánea, logrando asi estimular distintas funciones del cuerpo desarrollando sus habilidades y destrezas. Finalmente, podemos concluir que “El juego es la expresión mas auténtica y el medio de aprendizaje mas efectivo del niño”. citado por Jean Piaget

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que el juego sea utilizado en las aulas, ya que los docentes deberán ir innovando y creando nuevas actividades para nuestros niños. Asimismo los docentes no solo deben alimentar la parte cognitiva, sino tambien dejar que el niño aprenda de sus experiencias y que pueda elaborar sus propios conceptos.
- Tambien se recomienda que el juego debe parte de la vida del niño, ya que los padres de familia deben tener un acercamiento con sus hijos realizando juegos que satisfacen y enseñan de manera espontanea. Asimismo los docentes reforzar las actividades mediante juegos educativos.

REFERENCIAS

- Minerva Torres Carmen (2002). El juego una estrategia importante. Educere, vol. 6, núm. 19 octubre – diciembre, 2002, pp. 289 Minerva Torres Carmen (2002). El juego una estrategia importante. Educere, vol. 6, núm. 19 octubre – diciembre, 2002, pp. 289
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=articulos++sobre+el+juego+como+estrategia+de+aprendizaje&btnG=
- Ospina Medina (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
https://www.academia.edu/download/62892672/Trabajo_de_Grado_-_Maria_Ospina_version_aprobada20200409-83916-quofoy.pdf
- Paidós educación, guía de actividades educativas desde los 2 a 6 años, jugar y aprender con el método Montessori
https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- El juego y su incomparable valor educativo. Imma Marín Título original: Montessori Play and Learn, de Lesley Britton
<https://www.youtube.com/watch?v=WYf9r52Jhwg&t=1010s>
- Ospina Medina (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
https://www.academia.edu/download/62892672/Trabajo_de_Grado_-_Maria_Ospina_version_aprobada20200409-83916-quofoy.pdf

ANEXOS



Aquí en esta imagen vemos al niño haciendo coincidir las piezas de colores en el lugar y forma correcta como si fuera un rompecabeza.

Aprenderá:

- ✓ Identificación de formas
- ✓ Conciencia espacial
- ✓ Concentración
- ✓ Coordinación de ojo -mano
- ✓ Habilidades para resolver problemas
- ✓ Fortalecerá sus habilidades de motricidad fina



En esta imagen con etiquetas va ayudar a familiarizarse con las formas y las líneas que debe seguir y aprovechamos de trabajar su coordinación de ojo- mano.

Aprenderá

- ✓ motricidad fina
- ✓ clasificación de colores
- ✓ concentración
- ✓ atención
- ✓ reconocimiento de espacio y mucho mas.



Con esta actividad de seguir la línea estaremos trabajando su motricidad fina, donde el niño deberá usar su pinza (dedo índice y pulgar) para agarrar cada bolita y colocarla en la línea correcta.

Con este juego nuestros niños fortalecerán:

- ✓ Coordinación ojo- mano
- ✓ Atención
- ✓ Creatividad
- ✓ Razonamiento
- ✓ Habla



Aquí mostrando una actividad divertida para el niño podemos trabajar identificación de color tamaño forma.



Esta actividad del arte es una herramienta que favorece la adquisición del aprendizaje, porque permite realizar actividades dinámicas y unificadoras como el dibujo, la pintura, el diseño y el moldeado que permite al niño plasma sus vivencias y de esta manera el docente podrá llegar a conocer un poco mas al infante en cuanto a lo que siente, piensa e interpreta.