



sciencevolution

ISSN: 2810-8728 (En línea)

1.5

MARZO 2023

Artículo

42 - 51

JUEGOS INFANTILES PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, QUERECOTILLO-SULLANA

CHILDREN'S GAMES TO STIMULATE LEARNING IN PRESCHOOL CHILDREN, QUERECOTILLO-SULLANA

María Pilar García Infante

santitosvap977@hotmail.com

ORCID: 0000-0003-1882-9581

Yngrid yaqueline Tavera Estrada

ingridtavara_80@hotmail.com

ORCID:0009-0009-4868-5444

Rosita Haydee Pacherez La Chira

rosita_16_haydee@hotmail.com

ORCID: 0009-0009-3161-9045

UNIVERSIDAD SAN PEDRO DE CHIMBOTE - PERÚ

Recepción 05 de febrero 2023

Publicación: 05 de marzo 2023

JUEGOS INFANTILES PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, QUERECOTILLO-SULLANA

Rosita Haydee Pacherez La Chira
ORCID: 0009-0009-3161-9045

Yngrid yaqueline Tavera Estrada
ORCID: 0009-0009-4868-5444

María Pilar García Infante
ORCID: 0000-0003-1882-9581

<https://revista.sciencevolution.com/>

RESUMEN

La investigación se interesó por indagar sobre un problema recurrente en niños de educación inicial: el deficiente nivel de logro en nociones de motricidad, desarrollo sensorial y reflexivo. Por eso, se planteó una investigación cuantitativa aplicada, de diseño pre experimental con preprueba y posprueba en un solo grupo, con el objetivo de determinar si la integración de juegos infantiles estimula el aprendizaje en una muestra de 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 de Querecotillo (Sullana), a quienes se les administró una prueba guiada diseñada en base a figuras para medir su nivel de aprendizaje receptivo y por descubrimiento. En conclusión, se determinó que la estructuración y aplicación de juegos basados en bloques lógicos, el uso de pelotas y el cuento Caperucita Roja, favorece significativamente el aprendizaje de los niños, tal como se corroboró al comparar frecuencias y medias de la pre y posprueba

ABSTRACT

The research was interested in investigating a recurring problem in children of initial education: the deficient level of achievement in notions of motor skills, sensory and reflexive development. For this reason, an applied quantitative investigation of pre-experimental design with pre-test and post-test was proposed in a single group, with the aim of determining whether the integration of children's games stimulates learning in a sample of 20 5-year-old children from the Initial Educational Institution n° 526 of Querecotillo (Sullana), who were administered a guided test designed based on figures to measure their level of receptive learning and discovery. In conclusion, it was determined that the structuring and application of games based on logical blocks, the use of balls and the story Little Red Riding Hood, significantly favors children's learning, as confirmed when comparing frequencies and means of the pre and post-test

Palabra clave: aprendizaje; desarrollo del niño; educación preescolar; estrategias educativas; juego educativo.

Keyword: learning; child development; preschool education; educational strategies; educational game.





INTRODUCCIÓN

Las investigaciones realizadas a través del tiempo con niños de educación infantil ha determinado que el juego constituye un recurso lúdico muy poderoso para orientar el desarrollo de capacidades y habilidades que conlleven a lograr competencias lingüísticas, cognitivas, socioemocionales y motoras (UNICEF, 2018). Tiene y siempre tendrá una cantidad de ventajas en la iniciación temprana de los aprendizajes.

En este sentido, el mismo Ministerio de Educación de Perú (2014) ha establecido que el juego representa una manera didáctica que permite a los niños aprender, conocer, comunicarse o relacionarse con otros pares o adultos de su entorno. Y esto, es lógico, porque el juego es una de las actividades naturales que forma parte de la vida del niño, mediante él viven sus primeras experiencias, explorar la realidad, aprenden reglas, asumen roles, interiorizan y regulan comportamientos, adquieren y exteriorizan sus pensamientos (Fernández et al., 2015). En la medida que los niños sean expuestos al juego, tienen mejores condiciones para aprender (Meneses y Monge, 2001)

El juego en la infancia, es uno de los constructos que más explicaciones teóricas y aplicaciones metodológicas ha tenido. En Meneses y Monge (2001), se establece una secuencia de teóricos que han estudiado el juego: Groos, Claparède, Wallon, Froebel, Montessori, Decroly, Freinet, Piaget. Al presente, existen varias teorías del juego infantil: una teoría que explica el juego como una alternativa para liberar el excedente de energía (teoría de la energía excedente de Spencer); otra que sostiene que el juego es un instinto que permite lograr el desarrollo óptimo de conductas (teoría de la práctica del instinto de Gross); otra que explica que el juego es un medio que se produce por necesidad de autoexpresión (teoría de auto expresión de Mitchell y Mason); una más que fundamenta que el juego prepara al organismo y lo habilita para lograr mejor rendimiento físico (teoría del juego como estimulante de crecimiento de Probst y Cark); otra que explica que el juego es un medio para conservar y renovar los conocimientos, destrezas y habilidades o para crear hábitos.

(teoría del juego como ejercicio complementario de Carl); otra que argumenta que el juego es una de las opciones para aumentar las capacidades del niño (teoría del crecimiento y mejoramiento de Appleton); una más que sostuvo que el juego es una forma de asimilación, además de proponer una tipología de juegos en función a unos estadios evolutivos (teoría de la reestructuración cognoscitiva de Piaget); entre otras (Meneses y Monge, 2001).

En los últimos años, el juego infantil (y algunos aspectos del aprendizaje en educación inicial) han sido referenciados en varias investigaciones. A nivel internacional, Fernández *et al.* (2015), hicieron una revisión bibliográfica para fundamentar la importancia del juego en los niños; asimismo, Sanz (2019), fundamentó sobre el valor del juego para el desarrollo intelectual, emocional y motor en niños. En la misma perspectiva, a nivel de Perú, se han publicado una variedad de estudios sobre el juego infantil: uno realizado por Otero (2015), en Palao (Lima), en la que se explicó la relación entre el juego libre y las habilidades comunicativas orales en niños de 5 años; otro desarrollado por Palomino (2017), en Andahuaylas (Apurímac), en la que se explicó la relación entre los juegos infantiles y la formación de valores en niños de 4 años; otro más ejecutado por García (2017), en Sullana, que demostró la efectividad del juego en el desarrollo creativo en niños de 4 años; uno más realizado por Fernández (2018), en Vischongo (Ayacucho), que analizó el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas dentro del marco de la propuesta educativa del Programa Cuna Más. Por último, otro de Sparrow (2019), ejecutado en Chimbote, en la que se trabajó un programa de juegos infantiles para fortalecer la autoestima de niños de 5 años; por mencionar solo los más recientes (SUNEDU, 2020).

En tal sentido, el juego tiene una base teórica que la sostiene y que respalda de manera suficiente su aplicación en actividades formativas. No obstante, se están presentando situaciones en las que no se utiliza con criterio didáctico desde el trabajo de aula o que se está debilitando debido a la aparición de nuevas formas que prefieren los niños para pasar su tiempo libre. Hoy los niños juegan menos o si lo hacen es a través de juegos digitales, que podrían favorecer en algo su desarrollo cognitivo, pero que no les estimula su desarrollo físico, social o emocional. Al respecto, hay muchos estudios que demuestran que ha descendido el tiempo de juego, por lo que los niños cada vez juegan menos (Diario Información, 2018), ya sea por la falta de espacio, el poco tiempo de los padres, la preeminencia de la tecnología o, incluso, la saturación de tareas escolares.

Es obvio que, ante estas circunstancias, los niños van a ver debilitadas o reducidas sus oportunidades de aprendizajes. Al respecto, se ha reportado que hay inmensas cantidades de niños que están en la escuela y que no están alcanzando sus niveles mínimos de competencia, incluso se calcula que unos



262 millones de niños estarían concluyendo la educación primaria sin haber logrado los niveles mínimos de las competencias previstas (Unesco, 2018).

Si bien no hay estadísticas oficiales de medición de los aprendizajes de los niños de educación inicial en el sistema educativo peruano, sí hay investigaciones que han encontrado que porcentajes de niños

de 5 años tienen retraso en psicomotricidad (33,3%), riesgo en coordinación (63,3%), retraso en lenguaje (60,0%), riesgo en motricidad (40,0%), nivel normal bajo en desarrollo cognitivo (30,0%); así como nivel normal bajo (26,7%), fronterizo (16,7%) o deficiente (46,7%) en su capacidad sensorial (Mayta, Neciosup y Ortiz, 2013).

Tal como se refiere los diversos estudios realizados han encontrado que los niños de educación inicial presentan carencias en su motricidad y en su desarrollo sensorial y reflexivo, situación que repercute sobre su desarrollo motor, cognitivo y socioemocional posterior, ocasionando dificultades en sus aprendizajes y en sus comportamientos.

En el caso de la Institución Educativa Inicial n° 526 de Vichayal (Querecotillo), se observó que los niños de 5 años, llegan poco estimulados a las aulas, lo que lleva a que presenten dificultad para reconocer figuras, formas, colores, tamaños; para identificar pesos o tamaños; o para expresar sus ideas sobre el contenido de textos (cuentos); lo que hace que más adelante tengan limitaciones para otros aprendizajes más complejos que tiene que adquirir en las áreas de aprendizaje. Esta situación, de no ser atendida, podría llevar a que los niños no logren los aprendizajes mínimos en matemática, lectura, ciencia, etcétera durante el nivel de educación primaria. Es esta problemática la que llegó a formular la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida los juegos infantiles influyen en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 526 del Barrio Vichayal-Querecotillo, Sullana, 2019?

La investigación se justifica por las razones que se exponen: Es conveniente, porque centra su preocupación en el aprendizaje de niños de 5 años, realidad en la que se han identificado determinados rasgos que demuestran la permanencia de dificultades de desarrollo motriz, sensorial y reflexivo y que demandan de su exploración y explicación. Es relevante, porque su interés está en la educación inicial, un nivel en la que se construyen las bases de todos los aprendizajes posteriores, en la medida que se orienten de manera adecuada y oportuna se logrará mejores niveles de logro y una mejor calidad de la educación, lo que asegurará mejores estándares de desarrollo humano. Es novedosa, porque se ha tomado el juego como un recurso estratégico que ayuda en el aprendizaje de los niños, en la medida que se comprenda y aplique adecuadamente el juego, se contará con más opciones didácticas para ayudar a hacer más efectivo el aprendizaje de los niños. Tiene aportación teórica porque contrastará la utilidad del juego en una realidad educativa específica, además recoge fundamentos teóricos que ayudarán a seguir profundizando en la didáctica de la educación inicial.

Tiene utilidad metodológica, porque se ha diseñado y validado un instrumento para medir el aprendizaje por descubrimiento y receptivo en niños de 5 años, asimismo, propone y demuestra la efectividad de una propuesta didáctica centrada en la aplicación de juegos infantiles con bloques lógicos, pelotas y cuentos; la investigación proporciona estrategias y materiales para hacer operativo el aprovechamiento didáctico del juego.

La investigación asumió como objetivo general: determinar la influencia de los juegos infantiles en el aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa ya mencionada. A nivel de objetivos específicos, se buscó determinar la influencia de tres grupos de juegos: bloques lógicos, juegos con pelotas y juegos con cuentos ("Caperucita Roja") en el aprendizaje por descubrimiento y receptivo de niños de 5 años que participaron de la investigación.

MATERIAL Y MÉTODO

La investigación se ha desarrollado bajo los fundamentos y orientaciones de la investigación cuantitativa, experimental, de modalidad aplicada, dado que su intención fue probar la utilidad de una teoría pedagógica (juego infantil) en un campo determinado (aprendizaje de niños de 5 años), en un momento y espacio específico (McMillan y Schumacher, 2005). La observación y medición de variables se realizó a través del diseño pre experimental de corte longitudinal, denominado: con preprueba y proprueba en un solo grupo (Hernández et al., 2014). De acuerdo a este diseño, se aplicó a un grupo de niños una prueba previa al tratamiento experimental (preprueba), después de aplicar el tratamiento (juegos infantiles) y, por último, se volvió administrar una prueba al finalizar el tratamiento.



La población se delimitó a la totalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 del barrio Vichayal del distrito de Querecotillo, en la provincia de Sullana (Piura-Perú), que para el año escolar 2019, fue de 65 niños. De acuerdo a ello, se eligió por muestreo no probabilístico intencional a un grupo de 20 niños procedentes de una de las secciones de 5 años, que conformaron el grupo experimental.

En la medición del aprendizaje de los niños se seleccionó la técnica de observación estructurada, considerando como instrumento una prueba guiada construida sobre la base de figuras para medir el aprendizaje por descubrimiento (motricidad) y el aprendizaje por recepción (desarrollo sensorial y reflexivo). La medición se realizó en escala ordinal: inicio, en proceso y satisfactorio.

El análisis estadístico se realizó con el apoyo de la hoja de cálculo Excel y el software SPSS para calcular frecuencias, estadísticos descriptivos y pruebas de inferencia estadística (T de Student para muestras relacionadas) para comparar el nivel de logro alcanzado por los niños.

RESULTADOS

La investigación midió el aprendizaje por descubrimiento (basado en la motricidad) y el aprendizaje por recepción (basado en el desarrollo sensorial y reflexivo), calculando sobre los resultados de ambos, el nivel de aprendizaje en la preprueba y posprueba. En la propuesta experimental se aplicó experiencias centradas en juego de bloques lógicos, juego con pelotas (para apreciar pesos y tamaños) y juego basado en el cuento Caperucita Roja. A partir de ello, se comprobó los objetivos y se corroboró las hipótesis, tal como se presentan en los siguientes apartados:

Descripción de resultados

En la presentación de resultados, de acuerdo a los objetivos (específicos y general), se comparó el nivel de aprendizaje que obtuvieron los niños en la pre y pos prueba.

Nivel de aprendizaje por descubrimiento

En el objetivo específico 1, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje por descubrimiento, se alcanzó lo siguiente:

Tabla 1
Nivel de aprendizaje por descubrimiento de los niños, en preprueba y posprueba

NIVEL	PREPRUEBA	POSPRUEBA	DIFERENCIA
Inicio	60,0	10,0	↓50,0
Proceso	30,0	40,0	↑10,0
Satisfactorio	10,0	50,0	↑40,0
Total (%)	100,0	100,0	

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 1, se observa que el nivel de aprendizaje por descubrimiento (en motricidad), en la preprueba, fue deficiente porque más de la mitad de niños (60,0%) se ubicó en inicio; situación que se modificó para la posprueba, donde el 50,0% de niños obtuvo puntuaciones correspondientes al nivel satisfactorio. Se distingue que hay diferencia entre la preprueba y posprueba, lo que determina que la aplicación de juegos infantiles ayudó a que alrededor de la mitad de estudiantes supere la situación de inicio, la que migró hacia el nivel proceso o satisfactorio.





Nivel de aprendizaje por recepción

En el objetivo específico 2, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje por recepción, se obtuvo los resultados que se detallan:

Tabla 2

Nivel de aprendizaje por recepción de los niños, en preprueba y posprueba

NIVEL	PREPRUEBA	POSPRUEBA	DIFERENCIA
Inicio	65,0	20,0	↓45,0
Proceso	25,0	35,0	↑10,0
Satisfactorio	10,0	45,0	↑35,0
Total (%)	100,0	100,0	

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 2, se verifica que en el aprendizaje por recepción hay diferencias entre la preprueba y posprueba. En inicio, un 45,0% superó esa situación después de aplicar juegos infantiles; en proceso, hubo un 10,0% de incremento y en satisfactorio, hay un 35,0% de niños que mejoraron su desarrollo sensorial y reflexivo. Los resultados determinan que las experiencias trabajadas a través de los bloques lógicos, el juego de pelotas y el cuento Caperucita Roja mejoró el aprendizaje receptivo de los niños.

Nivel de aprendizaje

En el objetivo general, sobre la influencia del juego infantil en el aprendizaje, las pruebas reportaron los siguientes resultados:

Tabla 3

Nivel de aprendizaje de los niños, en preprueba y posprueba

NIVEL	PREPRUEBA	POSPRUEBA	DIFERENCIA
Inicio	55,0	15,0	↓40,0
Proceso	35,0	35,0	=00,0
Satisfactorio	10,0	50,0	↑40,0
Total (%)	100,0	100,0	

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 3, se identifica que más de la mitad de niños (55,0%) tenía un nivel de aprendizaje ubicado en inicio durante la preprueba, lo que demuestra la presencia de cierto grado de dificultad. Por el contrario, en la posprueba, la mitad de los niños (50,0%), logró resultados satisfactorios. Los resultados determinan que la aplicación de juegos infantiles logró influir sobre un 40,0% de niños que superó su situación deficiente y se sumó al nivel satisfactorio.

Prueba de hipótesis

En la investigación se corroboró dos hipótesis específicas y una hipótesis general, mediante la comparación de medias de la preprueba y posprueba.





Hipótesis específica 1

En la hipótesis específica 1, se comprobó si la aplicación de juegos infantiles, tienen influencia significativa sobre el aprendizaje por descubrimiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal, Querecotillo, con su respectiva hipótesis nula.

En su comprobación se calculó estadísticos descriptivos y la T de Student para muestras relacionadas.

Tabla 4
Estadísticos de contraste para la hipótesis específica 1

PRUEBA = 20	MEDIA	DE	DIF	T STUDENT	SIG
Preprueba	10,4	1,301			
Posprueba	16,1	1,704	5,70	-9,201	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 4, se identifica que, en la prueba aplicada para medir el aprendizaje por descubrimiento, el promedio de la preprueba se ubicó en inicio (10,4 puntos), mientras que en la posprueba el promedio fue de 16,1 puntos (satisfactorio). En la comparación se verifica una diferencia de 5,70 puntos con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis específica 1, que establece que los juegos infantiles ejercen influencia sobre el aprendizaje por descubrimiento.

Hipótesis específica 2

En la hipótesis específica 2, se corroboró si la aplicación de juegos infantiles, tienen influencia significativa sobre el aprendizaje por recepción de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), con su respectiva hipótesis nula.

Se calculó estadísticos descriptivos y la T de Student para muestras relacionadas, encontrando los resultados que se muestran en la tabla siguiente.

Tabla 5
Estadísticos de contraste para la hipótesis específica 2

PRUEBA = 20	MEDIA	DE	DIF	T STUDENT	SIG
Preprueba	9,7	0,987			
Posprueba	15,8	1,514	6,10	-8,112	0,000

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 5, se corrobora que, en la prueba aplicada para medir el aprendizaje por recepción, el promedio obtenido en la preprueba fue de 9,7 puntos que corresponde al nivel inicio, por el contrario, en la posprueba el promedio fue de 15,8 puntos que corresponde al nivel satisfactorio. Al comparar ambos promedios, hay una diferencia de 6,10 puntos, la que se respalda con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis específica 2, que establecen que los juegos infantiles tienen influencia sobre el aprendizaje por recepción.





Hipótesis general

En la hipótesis general, se demostró si la aplicación de juegos infantiles, ejerce influencia significativa sobre el aprendizaje en los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal (Querecotillo), con su respectiva hipótesis nula.

Se calculó estadísticos descriptivos y la T de Student para muestras relacionadas.

Tabla 6
Estadísticos de contraste para la hipótesis general

PRUEBA = 40	MEDIA	DE	DIF	T STUDENT	SIG
Preprueba	20,3	1,986	12,50	-14,013	0,000
Posprueba	32,8	2,301			

Fuente: Prueba para medir aprendizaje en niños de 5 años, 2019.

En la tabla 6, se observa una diferencia de 12,50 puntos entre la puntuación de la preprueba (20,3) y de la posprueba (32,8), la misma que se respalda con una significancia de 0,000.

En la decisión, se aceptó la hipótesis general, que demuestra que las experiencias didácticas centradas en juegos infantiles, influyeron significativamente sobre el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 526 de Vichayal, en Querecotillo (Sullana).





DISCUSIÓN

Los hallazgos de la investigación, han permitido demostrar dos situaciones: por un lado, la existencia de ciertas dificultades en el aprendizaje por descubrimiento y receptivo en niños de educación inicial y, por otro lado, la efectividad del juego infantil en la estimulación de los aprendizajes que deben aprender los niños de 5 años.

El aprendizaje por descubrimiento, es aquel en la que los niños aprenden a partir de experiencias en la que van descubriendo aquello que necesitan aprender (García, 2018).

Mediante este tipo de aprendizaje los niños descubren y construyen por sí mismos sus propios conocimientos (Eleizalde *et al.*, 2010). En la investigación, los niños fueron partícipes de experiencias lúdicas con bloques lógicos en las que ejercieron actividades que les permitió manipular estos materiales, reconocer atributos, realizar ejercicios diversos de motricidad, encontrándose que al inicio presentaban dificultades para lograr reconocer aspectos básicos de movimientos y coordinación. Si bien no hay suficiente evidencia científica que demuestre la existencia de carencias en el desarrollo motor, algunos autores han encontrado que hay niños que presentan cierto grado de retraso en sus capacidades motrices, especialmente de la musculatura fina, así como en el desarrollo del control y coordinación fina de brazos y manos; y en la motricidad perceptiva, que son las que facilitan la realización de tareas más complejas (armar, dibujar, escribir) (Campo *et al.*, 2011). Esta situación, lleva a que muchas veces los niños manifiesten dificultad para trazar, recortar, dibujar figuras o para utilizar correctamente el lápiz (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Lo anterior es consecuencia de que muchas veces los niños tienen pocas oportunidades de explorar su entorno o de recibir estímulos suficientes para ir descubriendo su realidad e ir logrando manipular de manera significativa objetos e ir aprendiendo a dominar aprendizajes motores que serán indispensables para enfrentarse a experiencias posteriores.

El aprendizaje por recepción, es aquel en la que los niños reciben el contenido que debe internalizar a partir de experiencias previstas por un docente (García, 2018). Es un tipo de aprendizaje centrado en los docentes, los estudiantes solo se limitan a escuchar, absorber, memorizar determinada información que es materia de aprendizaje (Ruiz, 2020). En la investigación, la docente

trabajó con el juego con pelotas para transmitir experiencias que ayuden a los niños a percibir, identificar y sentir diferentes formas, tamaños, pesos y colores; asimismo, se propuso el juego de la Caperucita Roja para el desarrollo reflexivo mediante la escucha atenta y respondiendo a preguntas que incrementan su reflexión.

Si bien es cierto, que el niño desde pequeño va logrando su desarrollo sensorial, a través de diversas estimulaciones visuales, auditivas y táctiles que les van ayudando a reconocer formas, tamaños, texturas, olores, masas, temperaturas (Agudelo *et al.*, 2017). No obstante, hay situaciones en que los niños preescolares presentan algunas alteraciones o retrasos sensoriales, lo que interfiere en su desarrollo escolar posterior (Serna *et al.*, 2017).

De la misma manera, de la poca investigación que ha hecho sobre el desarrollo reflexivo, los estudios indican que los niños tienen dificultades en su capacidad para reformular su propio pensamiento al momento de reflexionar sobre el comportamiento de sí mismo o las acciones de los demás (González *et al.*, 2011).

Lo previo también tiene que ver con pocos estímulos en los hogares o en la misma escuela para lograr que los niños alcancen a una edad más temprana mejores logros en su capacidad sensorial y reflexiva. Lo que sucede es que a veces los docentes se alinean tanto con las prescripciones curriculares oficiales que no brindan muchas oportunidades para el desarrollo sensorial y reflexivo, siendo dos aprendizajes que resultan claves en la formación temprana del niño.

Las razones por la que ocurre lo anterior, tiene que ver con el hecho de que los docentes no integran suficientes estrategias significativas que favorezcan estos desarrollos, o las que usan no responden a las características e interés de los niños. Por eso, la investigación quiso relevar el uso de una estrategia que a la vista de los estudios académicos siempre ha resultado efectiva: el juego infantil.

Solo en Perú, el repositorio oficial de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria, SUNEDU (2020), referencia una cantidad de investigaciones que han explicado la efectividad del juego infantil en el desarrollo de habilidades comunicativas (Otero, 2015), en el fortalecimiento de la expresión oral (Ramos, 2015), en el desarrollo creativo (García, 2017), en la formación de valores (Palomino, 2017),





en el desarrollo del lenguaje oral (Velásquez, 2018), en el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas (Fernández, 2018), en el fortalecimiento de la autoestima (Sparrow, 2019), solo por mencionar algunas de las investigaciones a nivel de posgrado. En el pregrado las investigaciones sobre el juego infantil son mucho más.

La influencia del juego es tan relevante, que está demostrado que mejora prácticamente todos los aspectos de desarrollo del niño: psicomotor (manipulación, dominio sensorial, coordinación, equilibrio); cognitivo (atención, memoria, imaginación, creatividad, pensamiento científico y matemático, lenguaje); social (comunicación, cooperación, prosociabilidad, ética) y emocional (resolución de conflictos, manejo de la agresión) (López, 2010).

Vale decir, que sigue siendo el recurso más apropiado para ejercitar todas las capacidades posibles, los niños que juegan desarrollan su motricidad, su socialización y comunicación con otros, desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia, expresan y regulan sus sentimientos y emociones, además de adquirir valores (Sanz, 2019).

En este sentido, los resultados de esta investigación se suman a las otras que a través del tiempo han encontrado en el juego bondades y ventajas. Por lo que queda claro que su integración al trabajo educativo con niños de educación inicial, debe ser ineludible.

CONCLUSIÓN

La investigación ha determinado que la integración de juegos infantiles en las experiencias formativas de niños de 5 años de educación inicial logró estimular el aprendizaje de un grupo de niños de la Institución Educativa n° 526 de la localidad de Vichayal en el distrito de Querecotillo (Sullana), tanto del aprendizaje por descubrimiento como del aprendizaje por recepción.

La experiencia aplicada ha demostrado que cuando los niños tienen la oportunidad para trabajar con diversos juegos (en el caso de la investigación con bloques lógicos, con juegos de pelotas o juegos con cuentos), encuentran condiciones para lograr mejores desempeños y resultados de aprendizaje más consistentes y significativos.

Por tanto, la investigación ha determinado que el juego infantil sigue representando un recurso didáctico con muchas potencialidades para que los niños puedan lograr aprendizajes relacionados con su desarrollo motor, sensorial y reflexivo.

En este sentido, quedan pistas abiertas para que otros docentes continúen aplicando experiencias de juego infantil en otras realidades educativas, usando otros recursos de aprendizaje y considerando competencias de otras áreas curriculares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agudelo, L., Pulgarin, L. A. y Tabares, C. 2017. La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Revista Fuentes*, 73 - 83.

Cabrera, B. y Dupeyrón, M. 2019. El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive, revista de Educación*, 222 - 239.

Campo, L. A., Jiménez, P. A., Maestre, K. M. y Paredes, N. E. 2011. Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 76 - 89. *Diario Información* (30 de mayo de 2018). Los estudios demuestran que los niños cada vez juegan menos. Obtenido de *Diario Información*: <https://www.diarioinformacion.com/alcoy/2018/05/28/estudios-demuestran-ninos-vez-juegan/2025722.html>

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A. y Trujillo, I. 2010. Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*, 271 - 290.

Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. 2015. Importancia del juego en los niños. *InfoHEM*, 38 - 56.

García, J. 2018. Los 13 tipos de aprendizaje: ¿cuáles son? Obtenido de *Psicología y mente*: <https://psicologiymente.com/desarrollo/tipo-s-de-aprendizaje>

González, C. X., Solovieva, Y. y Quintana, L. 2011. Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas. *Univ. Psychol*, 423 - 440.





scienceevolution

ISSN: 2810-8728 (En línea)

15

MARZO 2023

Artículo

42 - 51

JUEGOS INFANTILES PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL,
QUERECOTILLO-SULLANA

María Pilar García Infante
ORCID: 0000-0003-1882-9581

<https://revista.scienceevolution.com/>

Yngrid yaqueline Távora Estrada
ORCID: 0009-0009-4868-5444

Rosita Haydee Pacherez la Chira
ORCID: 0009-0009-3161-9045

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. 2014. Metodología de la Investigación. México: Mc Graw-Hill Interamericana editores.

López, I. 2010. El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 19 - 37.

Mayta, M. M., Neciosup, I. I. y Ortiz, R. A. 2013. La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens

Gardens del distrito de Ate Vitarte, 2013 (Tesis de grado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.

McMillan, J. H., y Schumacher, S. 2005. Investigación Educativa. Una introducción conceptual. Madrid: Pearson Educación.

Meneses, M. y Monge, M. 2001. El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 113 - 124.

Ministerio de Educación de Perú 2014. Guía dirigida a madres y padres: Aprendemos juntos en familia. II ciclo del nivel de educación inicial. Lima: DITOE, MINEDU.

Ruiz, L. 2020. Aprendizaje receptivo: características y usos en la educación. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiymente.com/psicologia/aprendizaje-receptivo>

Sanz, P. J. 2019. El juego divierte, forma, socializa y cura. Pediatría Atención Primaria, 307 - 312.

Serna, S. E., Torres, K. K. y Torres, M. A. 2017. Desórdenes en el procesamiento sensorial y el aprendizaje de niños preescolares y escolares: Revisión de la literatura. Revista Chilena de Terapia Ocupacional, 83 - 91.

SUNEDU 2020. Registro Nacional de Trabajos de Investigación. Obtenido de RENATI: http://renati.sunedu.gob.pe/simple-search?query=juego+infantil&sort_by=score&order=desc&rpp=10&etal=0&start=0

Unesco 2018. Estadísticas para fomentar el aprendizaje. Compendio 2018 de datos sobre el ODS 4. Montréal, Québec: Instituto de Estadística de la UNESCO.

UNICEF 2018. Aprendizaje a través del juego. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

