

NOMBRE DEL TRABAJO

**Mono\_RositaZenovia\_2023\_2.doc**

RECUENTO DE PALABRAS

**12793 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**69790 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**45 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.2MB**

FECHA DE ENTREGA

**Apr 3, 2024 7:46 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Apr 3, 2024 7:47 AM GMT-5****● 21% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico

37 **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**  
**“El Juego en los Niños de Nivel Inicial”**  
**PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER**  
**EN EDUCACIÓN**

**Autora:**

Rosita Zenovia Salas Cachique (Cód. ORCID: 0009-0000-6320-1510)

**Asesor:**

53 Hilder Navarro Mego (Cód. ORCID: 0009-0001-3413-9815)

**PROMOCIÓN 2023**

29 **TARAPOTO – SAN MARTÍN**

**2023**

**Página del Jurado**

---

Luis Ramírez Gonzales (Cód. ORCID: 0009-0003-4824-4848)

**Presidente**

---

Pedro Eleuterio Viena Gonzales (Cód. ORCID: 0009-0009-8488-2330)

**Secretario**

---

Hilder Navarro Mego (Cód. ORCID: 0009-0001-3413-9815)

**Vocal**

## Dedicatoria

<sup>69</sup> A mis padres, por haberme apoyado en todo el proceso difícil de mi vida de estudiante. Gracias por ser el apoyo incondicional y me ayudaron a construir la persona que soy ahora mismo.

También a mi hija por ser ella la persona que me inspiró a ser alguien en la vida y ser motivo de superación y esperanza. A mis maestros por sus enseñanzas brindadas y por su apoyo constante durante el proceso de estudiante.

La autora

## Agradecimiento

A Dios, por concederme la gracia de ver concluido mis estudios superiores para convertirme en Profesora de Educación Inicial. Sus bendiciones son la energía que me impulsa a continuar superándome para lograr hacer realidad mi proyecto de vida. A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública " Tarapoto ", por quienes he llegado a obtener los conocimientos para poder desarrollar y culminar con éxito la presente monografía.

A mis padres por darme el apoyo moral y económico de manera especial

### Declaratoria de Autenticidad

Yo, Rosita Zenovia Salas Cachique, identificada con DNI N° 73444728, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el trabajo de investigación: El Juego en los Niños de Nivel Inicial.

Declaro bajo juramento que:

1. El presente trabajo de investigación es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y, por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, marzo de 2024.

---

Rosita Zenovia Salas Cachique

<sup>10</sup>  
DNI N° 73444728

## Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presento ante ustedes mi trabajo de investigación titulada “**El Juego en los Niños de Nivel Inicial**”, con la finalidad de determinar la relación que hay entre escenarios lúdicos usados como estrategias didácticas para el aprendizaje de los niños del nivel inicial, tomando como referencia estudios anteriores de trabajos de investigación sobre este tema, cuyos autores comparten sus puntos de vista y conclusiones a que llegaron, las mismas que fueron compiladas en el presente documento.

Luego de las páginas preliminares, el trabajo de investigación desarrolla un marco teórico basado en las definiciones de: El juego, los juegos educativos, Karl Gros y el juego, los juegos y Jean Piaget, Vygotsky y el juego, la teoría de Freud sobre el juego y el aprendizaje en los niños, Montessori y el juego como estrategia de aprendizaje de los niños, importancia del juego en el aprendizaje de los niños, tipos de juegos educativos (etapas), el juego libre, el juego como estrategia de aprendizaje, el juego y el aprendizaje vista desde la neurociencia, el aprendizaje significativo en los niños, Ausubel y su Teoría del Aprendizaje Significativo, tipos de aprendizaje significativo, cómo juegan los niños de inicial, características del juego como estrategia didáctica y, el rol del docente de inicial en el juego de los niños. Continúa con las conclusiones, como aportes de la autora, las referencias bibliográficas de las fuentes consultadas, culminando con los anexos, para ampliar los aportes de la presente investigación monográfica.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

La autora.

## Índice

Página del Jurado .....	2
Agradecimiento .....	4
Declaratoria de Autenticidad .....	5
Presentación .....	6
Índice.....	7
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción .....	11
Capítulo I El juego en los Niños de Inicial .....	14
1.1. El Juego.....	14
1.2. Los Juegos Educativos.....	14
1.3. Importancia del Juego en los Niños .....	15
1.4. Tipos de Juegos Educativos (Etapas).....	16
1.5. El Juego Libre .....	18
1.6. El Juego en el Aula de los Niños .....	19
1.7. Cómo Juegan los Niños de Inicial .....	20
1.8. Características del Juego Infantil.....	22
Capítulo II Teorías Importantes Sobre el Juego en los Niños .....	26
2.1. Karl Gros y el Juego .....	26
2.2. Los Juegos y Jean Piaget.....	27
2.3. Vygotsky y el Juego.....	28
2.4. La Teoría de Freud Sobre el Juego en los Niños .....	28
2.5. Montessori y el Juego .....	29
2.6. El Juego Visto Desde la Neurociencia.....	30
Capítulo III Otras consideraciones Sobre el Juego en los Niños .....	32
3.1. El Rol del Docente de Inicial en el Juego de los Niños .....	32
3.2. Los Juegos Virtuales .....	33
3.3. El Juego entre Padres y Niños .....	34
3.4. Verdades del Juego en los Niños .....	35
Conclusiones.....	37
Referencias bibliográficas.....	39
Anexos .....	43



Anexo N° 01: Reporte Turnitin .....	43
Anexo N° 02: Resumen gráfico importancia del juego en el aprendizaje de los niños..	44
Anexo N° 03: Qué estimula el juego .....	45

El presente trabajo de investigación titulada “El Juego en los Niños de Nivel Inicial” compila los aportes sobre este tema de diferentes fuentes bibliográficas consultadas, con el fin de realizar un análisis y aporte propio como autora, a la luz de dichas investigaciones, lo que permitió comprender mejor esta variable que son no sólo conceptos y escenarios ya estudiados a lo largo de los años por diferentes investigadores, sino experiencias objetivas que validan cómo <sup>23</sup> los niños, en sus diferentes etapas de desarrollo cognitivo y físico, utilizan el juego como el catalizador principal para construir sus propios aprendizajes, los que les servirán para afrontar la vida y el futuro que les tocará vivir. De este modo encontramos teorías de investigadores que tienen mucha ascendencia en la pedagogía y psicología educativa de los niños, tales como Vygotsky, Jean Piaget, Sigmund Freud, Karl Gros, Ausubel, entre otros que, con sus investigaciones a lo largo de muchos años, aportan teorías que hasta hoy están vigentes y los estudiantes de pedagogía las validamos en nuestras prácticas profesionales. Asimismo, el presente estudio aporta conclusiones útiles sobre cómo el juego constituye una valiosa estrategia en el aula de inicial, para fomentar y propiciar el aprendizaje en los niños y, esta información podrá servir a los padres de familia, estudiantes de pedagogía o cualquier persona que desee incursionar en la educación inicial.

Palabras clave: Juego, estrategia, aprendizaje, pedagogía.

## Abstract

The present monographic research entitled "The game in Children at Initial Level" compiles the contributions on this topic from different bibliographic sources consulted, <sup>72</sup> in order to carry out an analysis and own contribution as the author, in the light of said research, which which allowed us to better understand these two variables, which are not only concepts and scenarios already studied over the years by different researchers, but also objective experiences that validate how children, in their different stages of cognitive and physical development, use play as the main catalyst to build their own learning, which will help them face life and the future that they will have to live. In this way we find theories from researchers who have a lot of influence in the pedagogy and educational psychology of children, such as Vygotsky, Jean Piaget, Sigmund Freud, Karl Gros, Ausubel, among others who, with their research over many years, They provide theories that are still in force today and we pedagogy students validate them in our professional practices. Likewise, the present study provides useful conclusions about how the game constitutes a valuable strategy in the initial classroom, to encourage and promote learning in children and, this information may be useful to parents, pedagogy students or anyone. person who wants to venture into early education.

Keywords: Game, strategy, learning, pedagogy.

## Introducción

<sup>19</sup> El juego es innato en los niños y repercute en todos los aspectos de su desarrollo y formación como ser humano, en sus diferentes dimensiones, tales como el aspecto cognitivo, emocional, personal, socio familiar y psicomotriz, mediante la diversión y actividades lúdicas. A través de sus estadios de desarrollo los niños juegan de diversas maneras, iniciándose de un modo que pareciera que no hicieran nada, sólo siguiendo objetos con los ojos, metiendo a la boca lo que sus manos pueden alcanzar, pero las observaciones evidencian que no es así, que aun de ese modo el juego está inmerso en su entorno más inmediato.

<sup>49</sup> Meneses y Monge (2001) manifiestan que el juego de los niños compila actividades en un entorno lúdico, donde adopta representativamente un rol y emula los aspectos más significativos de lo que observa en los adultos y de su interacción con ellos, afirmando que tanto el niño y el juego evolucionan paralelos, siempre relacionados con el contexto donde se desenvuelve, lo que hace de mediador para desarrollar habilidades y destrezas, no sólo necesaria para el niño, sino vital, que es automotivada según los aspectos de interés personal o de sus deseos de expresarse, de tal manera que, en las actividades lúdicas libres que el niño realiza, despliega todo el espectro psicomotriz que tiene, haciendo gala de sus habilidades de movimiento, autodefiniendo sus propias reglas y normas espontáneamente y de forma individual, siendo un reflejo bastante aproximado de su entorno, lo que constituye al juego en una actividad necesaria porque es parte inherente de su desarrollo integral.

En su evolución los niños tienden a realizar juegos de forma individual, <sup>76</sup> que se manifiesta en los primeros años de vida, para pasar a una forma de juego paralelo, que se da cuando ellos juegan individualmente, compartiendo el mismo espacio con otros niños, pero dedicándose aparentemente a jugar aisladamente, sin aparente interés por otros, pero sin embargo están pendientes de lo que hacen sus compañeros, sin afectar sus propias actividades de juego.

Una siguiente fase se manifiesta cuando ellos pueden jugar entre dos, pero es el primer paso para poder jugar ya en grupo, con sentido de pertenencia a un colectivo con sus pares en una suerte de juegos cooperativos, al inicio sin reglas, pero poco a poco, con la guía del docente, va entendiendo que los juegos tienen reglas e indicaciones que cumplir, con el fin de mantener el orden y el disfrute sea placentero, sin eventos de frustración y enfrentamiento.

Durante toda esta etapa, el niño, mediante el juego aprende las destrezas que le permitirán desenvolverse diariamente como miembro de la sociedad, aprendiendo y desarrollando de forma divertida habilidades cognitivas, de comunicación, fortalecimiento de su autoestima, resolución de problemas, trabajo en equipo, normas y valores, habilidades psicomotrices, desarrollo de la creatividad y la imaginación, habilidades de exploración que va junto a la práctica de la curiosidad, entre muchas otras cosas.

El docente tiene en el juego de los niños el papel mediador, observador, fuente de consulta y refugio cuando los niños no pueden resolver situaciones por sí mismos, también muchas veces hace de participante o de jugador, pero sin intervenir dentro de la autonomía ni decisión libre de los niños, hará muchas veces de "princesa" o "rey", o hasta de algún animal o cosa, producto de la fantasía e imaginación del niño.

Al respecto, Alvarado (2021), en su trabajo de grado titulado: Juego como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial de la escuela de Montevideo del Cantón de Buena Fé, del año 2021, manifiesta que el rol del docente en entornos lúdicos relega su rol protagónico y permite al niño que sea él quien construya su propio aprendizaje dentro del contexto donde se encuentra, permitiendo al niño aprender, a la vez que divertirse, de esta manera, mediante el juego el niño experimenta, prueba, investiga, es el personaje principal que crea cosas y recrea sus propios intereses.

El juego y su aporte al aprendizaje de los niños y su desarrollo sano, ha sido estudiado por eminentes investigadores como Jean Piaget, Sigmund Freud, Lev Vygotsky, María Montessori, entre otros que, aunque tienen sus propios postulados, siempre tienen el denominador común de que los niños y sus juegos evolucionan paralelamente, es decir que, a medida que el niño crece, el nivel de sus juegos también aumenta, culminando esa etapa de niñez hasta los 12 años y, en ese intervalo se observan estadios con respecto a la edad y también diferentes tipos o categoría de juegos, cobrando gran importancia entre ellos el llamado "juego libre", donde el niño, desde su grado de libertad, escoge qué, cómo, dónde y con qué jugar, lo que le permite estimular sus capacidades de autonomía y pensamiento divergente.

El presente trabajo de investigación presenta entonces en su contenido la metodología de buscar definiciones que están en el contexto del título, además de resúmenes de las teorías de algunos de los más prestigiosos investigadores del juego en los niños, filtrando las fuentes consultadas que tienen mejor ascendencia en el tema. Contempla el aporte de la autora a modo de comentario al pie de las fuentes consultadas sobre el tema, culminando en breves

conclusiones, como producto de todos los autores consultados. Esta metodología la podemos resumir como del tipo compilatorio, pues recoge muchas fuentes bibliográficas consultadas, además de consultas externas que, a modo de conversatorio con profesionales pedagogos, nos permitió aclarar algunos conceptos. En este contexto entonces, luego del marco teórico, la autora aporta las conclusiones a que llegó, ampliando un poco el tema con los anexos al final del informe.

La presente investigación se justifica porque aporta puntos de vista, algunos similares y otros complementarios entre sí, sobre el tema del juego en los niños, de diferentes autores e investigadores, los cuales servirán para que los futuros profesores de educación inicial, tanto los que se están formando en las aulas todavía, como los que actualmente ejercen la carrera, puedan tener un material bibliográfico de consulta que les resultará útil en el ejercicio profesional. Es de vital necesidad que los profesionales aporten a la comunidad académica y profesional los resultados de investigar sobre temas de interés de la profesión, por lo que el presente trabajo constituye una fuente bibliográfica resumida para los interesados en la docencia del nivel inicial y, poder aplicar los criterios que aquí se comparten en las aulas al trabajar con niños del nivel inicial.

Asimismo, el objetivo general que se persigue en este trabajo es entender la dimensión del juego en los niños de inicial, desde el punto de vista de diferentes autores, así como el de la autora, que surge como un análisis y comentario de las fuentes consultadas. Esto a su vez organiza la investigación en 03 objetivos específicos, los cuales se alinean con los temas de cada capítulo desarrollado, los cuales son: 1) Entender los aspectos básicos de los conceptos sobre el juego en los niños de inicial; 2) Comprender las teorías de algunos autores e investigadores referentes e importantes sobre el juego en los niños y, 3) Resumir otras consideraciones sobre el juego en los niños, que básicamente se traduce a los aspectos que están implícitos en la misma actividad del juego, visto desde la perspectiva de los padres de familia y de los docentes.

## Capítulo I

### El juego en los Niños de Inicial

#### 1.1. El Juego

Al respecto, Trillini, C. (2013) indica<sup>24</sup> que "Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican."

Asimismo, la Real Academia Española (RAE, 2022), la define como "Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde (...)."

En EcuRed (s.f.) encontramos la siguiente definición:<sup>32</sup> "Es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, (...)."

Por otro lado, la experta en Ciencias de la Actividad y del Deporte, Montes, E. (s.f.), manifiesta<sup>27</sup> que "(...) el juego es descrito como cualquier actividad recreativa donde participa uno, dos o más personas y cuenta con la finalidad de entretener y divertir a los mismos."

Una definición interesante nos la proporciona Huizinga (1972, citado por García, S., 1995), que dicta:

<sup>12</sup> El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo.

Las fuentes consultadas nos manifiestan que los juegos están definidos como actividades recreativas, que conllevan a un disfrute y entretenimiento, pero que también tienen reglas y límite de tiempo. Su repercusión abarca no sólo la parte física del cuerpo humano, sino la parte mental, por eso los juegos desembocan siempre en estados de goce y disfrute de los que la practican.

#### 1.2. Los Juegos Educativos

La web sobre temas educativos, Noé didácticos (s.f.) indica define que "(...)"<sup>22</sup> son actividades que se desarrollan para que los niños adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área. Les enseñan una **actitud correcta para aprender** y las **habilidades necesarias para estudiar.**"

La web mundoprimary (s.f.) comparte la siguiente definición muy simple, pero didáctica: <sup>41</sup> "Un juego educativo es una actividad que combina diversión con aprendizaje, ayudándote a mejorar tus habilidades de forma entretenida."

También en Afrikable emponderamiento de la mujer en África (2020) encontramos esta definición: <sup>36</sup> "Los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica."

En la enciclopedia de ejemplos (2022), se define que <sup>13</sup> son "(...) juegos y actividades que se utilizan como técnica de enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los niños. Su objetivo es que los niños aprendan conocimientos o habilidades motrices y sociales de manera simple y lúdica."

### 1.3. Importancia del Juego en los Niños

Alonso, M. (2017), enumera los siguientes puntos sobre el tema:

- Fortalece y desarrolla su autoestima, siendo importante para que esto ocurra que, los adultos participemos con ellos en sus juegos, dándoles seguridad, confianza, además de sentirse queridos.
- En el juego los niños exteriorizan cómo son realmente, muestran su personalidad. Algunos pueden tener rasgos de poca frustración a ocurrencias que no son de su agrado, algunos son gruñones, impacientes, etc.
- Definitivamente, jugar estimula el desarrollo de sus actividades psicomotrices, casi por default, casi automáticamente, ya que generalmente juego es sinónimo de movimiento.
- Los juegos en grupo propician el desarrollo de sus habilidades de socialización, aprenden a <sup>8</sup> cooperar y respetar a los demás, además de estimular su lenguaje y desarrollo intelectual.
- Mediante el juego, el niño aprende a memorizar y razonar, ya que se encontrará con situaciones donde deberá buscar alguna solución.

<sup>65</sup> La Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2022) indica brevemente esta razón:

<sup>5</sup> "En tal sentido, promover el juego en las aulas del nivel Inicial, tanto en el ciclo I como en el ciclo II, aporta en el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales y emocionales, debido a que, es en el juego en donde los niños se sienten libres de expresarse y ser los actores principales en la exploración de situaciones personales e interpersonales, las cuales consolidan constantemente la construcción de aprendizajes valiosos y enriquecedores."



Ambas fuentes consultadas validan que <sup>25</sup> la importancia del juego en el aprendizaje de los niños promueve no sólo el desarrollo de habilidades cognitivas, sino psicomotrices y de socialización, entre otras, ya que mediante las actividades que se desarrollan en los juegos fortalecen la autoestima, la abstracción, al buscar soluciones frente a retos, la socialización, el respeto por las normas, la exploración, el reconocimiento de situaciones que le hacen perseverar, enfrentarse a la frustración, compartir, plantearse interrogantes, entre muchos otros aspectos que van moldeando inclusive su carácter y personalidad.

#### 1.4. Tipos de Juegos Educativos (Etapas)

La socióloga Parten, M. (s.f., citado por Rodríguez, E. M., 2022), identifica los siguientes tipos:

<sup>8</sup> **1. Juego desocupado.** Es de los niños más pequeños y de los bebés. Es importante indicar que en esta categorización el niño parece no estar haciendo nada, que sólo hace movimientos al azar, pero sólo es aparente, ya que realmente el niño está jugando, explorando y reconociendo escenarios para futuras experiencias. Son esas actividades que el niño hace, pero dan la sensación que los estuviera haciendo sin un objetivo específico, pero realmente no es así.

**2. Juego solitario.** Tácitamente se refiere a las actividades donde el niño juega solo, individualmente, ensimismado en lo que hace. Le enseña a mantenerse entretenido y enfocado en algo de su interés, propiciando la autosuficiencia. Todos los niños siempre juegan independientemente, especialmente entre los 2 y 3 años, porque en esta etapa evolutiva son muy propensos a centrarse en sí mismos, además de no tener todavía desarrolladas habilidades de socialización con sus pares.

**3. Juego de espectador.** Muy común también en los niños más pequeños. No debe preocupar a los padres o, al docente, si detecta que <sup>8</sup> un niño sólo se limita a observar cuando otros niños juegan o están ocupados en alguna actividad, sin que él mismo participe. Este tipo de juego desarrolla habilidades de convivencia, para aprender reglas, mejorar su vocabulario, aumentar su vocabulario con nuevas palabras y aprender nuevas formas de interactuar con los demás.

**4. Juego paralelo.** Muy fácil de identificar, ya que se da un escenario en que <sup>8</sup> varios niños juegan en un mismo lugar, pero cada uno en su propio mundo, no por egoísmo o por no gustarles jugar con otros, sino porque cada uno está entretenido en su propio juego y resolviendo lo que acontece en ese contexto. Implícitamente, aunque parece <sup>8</sup> que cada niño estuviera ensimismado en su propio mundo, realmente se están observando unos a otros y

están compartiendo el mismo espacio, además de aprender de los demás y, aunque los juegos son individuales, están aprendiendo habilidades de socialización y normas de convivencia, como respetar turnos.

**5. Juego asociativo.** Por su característica, afianza las habilidades sociales de los niños, a pesar de que aún juegan individualmente, pero con la característica de involucrarse con lo que están haciendo otros niños. De hecho, esta forma de relacionarse les ayuda a desarrollar su vocabulario y lenguaje, además de hacer amigos reales.

**6. Juego cooperativo.** Es prácticamente la última etapa en la tipología de juegos para los niños, ya que combina todas las etapas y los niños empiezan a jugar entre todos y juntarse, resultando en experiencias de socialización, convivencia, respeto por las normas, enriquecimiento del lenguaje, entre otras capacidades. En este tipo de juego confluyen todas las habilidades sociales que el niño ha estado desarrollando poco a poco en todo este tiempo de crecimiento, poniéndolos en práctica. Se ha llegado a evidenciar que los juegos cooperativos promueven la empatía, enseñándolos a razonar y reflexionar sobre los sentimientos de los demás.

Indudablemente la fuente consultada nos enumera una tipología de juegos basada en el área o capacidades del niño que se va desarrollando naturalmente, que empieza de menos a más, por lo que podemos percibir que los niños inician sus juegos hasta de una forma natural, individual, aparentemente sin hacer ninguna actividad objetiva, pero poco a poco, a medida que pasa el tiempo, van pasando por otros niveles de socialización y retos curiosos, hasta llegar a una etapa en que todo lo que fueron descubriendo en ese proceso evolutivo, lo consolidan en los llamados juegos cooperativos, donde confluyen muchas de sus habilidades sociales aprendidas.

Sin embargo, Piaget (s.f., citado por el Instituto Europeo de Educación, 2021), clasifica de la siguiente manera:

**1) El juego funcional.** Se da desde los 0 a 2 años de vida, en el estadio sociomotor del desarrollo. Este juego se basa en repetir una acción por el simple hecho de conseguir un resultado o un premio inmediato. Repercute en el desarrollo de sus sentidos, le ayuda a coordinar su cuerpo, por ejemplo, gateando, caminando o arrastrándose, además de comprender el mundo que lo rodea, porque están siempre mordiendo las cosas, golpeándolos, agitándolos, lo que les da la habilidad de aprender sobre las cualidades de los objetos. El juego funcional influye mucho en la interacción social de los niños, ya que aprenden a sonreír, se tocan, entre otras actividades socializadoras.

71) **2) El juego simbólico.** Desde los 2 a 7 años (estadio pre operacional). Es el juego más representativo en la niñez, ya que el niño simula situaciones, objetos o personajes que en ese preciso momento no están presentes en el mismo juego, lo que les permite comprender y asimilar el entorno, aprenden sobre los roles establecidos, además de desarrollar el lenguaje, la imaginación y la creatividad.

80) **3) El juego de reglas.** Las reglas se establecen para desarrollar las actividades organizadamente, pero no significa una camisa de fuerza para el niño, porque los niños juegan por su cuenta, ya que también hay reglas hasta en los juegos simbólicos. Mediante las reglas un niño sabe por ejemplo cuando esconderse o qué hacer ante una determinada indicación. En sí mismas las reglas para un niño significan que el juego reanuda o comienza de nuevo, no como el final. Es obvio entender para qué sirven las reglas en una sociedad civilizada, que deben ser aprendidas desde niños.

26) **4) El juego de construcción.** Aparece desde el primer año de vida, pero se realiza en el mismo tiempo que los demás juegos y va evolucionando con el tiempo. Este tipo de juegos potencian la creatividad y la psicomotricidad, la concentración, memoria visual e impulsa las capacidades de análisis y de síntesis.

26) En esta otra forma de clasificación consultada en la fuente anterior, Piaget se basó en las etapas evolutivas del niño, observando estas relaciones intrínsecas entre cierta edad y los juegos que realizan. Su aporte se basa en los estadios presentes en las etapas de crecimiento, pero siempre está esa característica de que los niveles de dificultad, cosas nuevas y desarrollo de capacidades, van de menos a más.

### 1.5. El Juego Libre

La Especialista en Educación Inicial, Martínez, E. (2022), nos comparte la siguiente definición muy interesante:

3) Es el juego que surge de forma espontánea, sin estereotipos, sin ser dirigido ni interferido por el adulto. Es un juego sin género ni rol específico. El niño decide cuándo comenzar el juego, cuando termina, y cómo y con qué jugar; inventa o imagina su puesta en escena. Mediante este rato de juego el pequeño asimila su entorno, sus vivencias y las interioriza. Imita, repite comportamientos y roles que ve en los adultos, que les sirve de entrenamiento para su futuro como adulto. El niño observa, imita y de mayor hará lo que ha aprendido.

La autora consultada nos hace inferir que el juego libre, por su propia definición y naturaleza, motiva y estimula a los niños a recrear y hacer volar, literalmente, su fantasía, su

creatividad, ser inventores e imaginativos ya que, detrás del componente lúdico, está la libertad de hacer y sentir las cosas que a ellos se les ocurra y que de ellos surja de forma natural, sin presiones y en total libertad.

Martínez, S. (2017) manifiesta que hablar de juego libre es cuando el niño juega libremente, sin normas ni pautas de por medio, ya sea en su casa, en la escuela u otro lugar. Él es quien decide qué hacer, cómo hacerlo y cuándo o, qué objeto utilizar, haciendo su experiencia más enriquecedora al incorporar un elemento en sus actividades.

La educadora infantil, Elices, M. (2023), manifiesta que es aquel en el cual los niños tienen la libertad de elegir de forma espontánea qué y cómo jugar, sin que algún adulto intervenga, siendo los mismos niños los que utilizan sin restricciones su imaginación, creatividad, curiosidad y habilidades de exploración para conocer el mundo que les rodea, sin tener la presión de un objetivo preestablecido, donde ellos pueden desarrollar sus actividades a su propio ritmo y estilo, sin las reglas de un adulto.

Las fuentes consultadas nos manifiestan que el juego libre es parte natural del desarrollo de un niño, ya que está libre de reglas de los adultos que los supervisan y, por tanto, ellos eligen qué, cómo, cuándo o qué objeto utilizar para hacer su experiencia de juego más enriquecedora. Esta forma de libertad al jugar, propicia la creatividad, la imaginación, la abstracción, resolver pequeños retos y, les prepara para enfrentar las situaciones cotidianas de la vida diaria en su futuro como personas y ciudadanos.

## 1.6. El Juego en el Aula de los Niños

The Lego Foundation (2018, citado por EL UNIVERSO, 2021), en su informe para la UNICEF, Aprendizaje a través del juego, concluye que el aprendizaje que se logra a través del juego, contribuye a formar personas que siguen aprendiendo toda la vida, por lo que debe ser una estrategia indispensable en el aula, en el hogar y en otros contextos de la niñez, comprendidos entre los 0 a 8 años, ya que en esta etapa se sientan las bases para el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, las habilidades sociales, además de una buena salud física y mental, pero con una rapidez que jamás se vuelve a dar en otra etapa de la vida.

La fuente consultada valida que el juego constituye una estrategia vital para el aprendizaje de los niños, ya que, al aplicarse en los primeros años de vida, de 0 a 8 años, los aprendizajes se internalizan para siempre en sus esquemas cognitivos y mentales, se convierten en aprendizajes significativos para poder enfrentar los retos que se les presenten a lo largo de toda su vida. Por concepto, un aprendizaje significativo es aquello que te permite

solucionar, con los conocimientos, valores y principios, cualquier situación o reto que se presente en la vida diaria de las personas.

Asimismo, la comunicadora social, Rivera, A. G. (2021), al respecto indica que, al aprovechar el juego como estrategia de aprendizaje, lo primero que se potencia es el aprendizaje espontáneo, ya que cuando a un niño se le presenta una actividad lúdica y divertida, se genera un ambiente propicio para aprender, porque no hay una regla rígida de hacer las cosas paso a paso, que de por sí, ya le quita el encanto de ser divertido, como generalmente ocurre con la educación tradicional, promoviendo un entorno de enseñanza natural y dinámico, aunque de por sí el desarrollo y el aprendizaje son bastante complejos, pero a través del juego estos componentes del desarrollo humano son compilados y pueden darse en diferentes ámbitos, facilitando de esta manera la asimilación de conocimientos, además de la reflexión, la propuesta de solución a problemas lógicos, capacidades de socialización y la creatividad.

La autora consultada nos comparte un interesante aporte del juego en el tema del aprendizaje, porque ocurre espontáneamente y, eso facilita la internalización de lo aprendido, porque está libre de reglas o condicionamientos, además ocurre en un contexto divertido y natural, lo que facilita este proceso, sin mencionar que también se desarrollan otros aspectos coyunturales, como la creatividad, la imaginación, habilidades sociales, comunicativas y solución de problemas.

### 1.7. Cómo Juegan los Niños de Inicial

Boada, R. (2017) manifiesta que los niños entre 1 y 3 años, que inclusive ya caminan, van entendiendo cómo funcionan los objetos que, en un inicio, desde los 0 años los analizan con sus cinco sentidos; para cuando ya están en el nivel inicial, utilizan los objetos y juguetes que tocan para lo que han sido diseñados, pero además les darán otras posibilidades, así una manta que cubre una mesa pequeña, se podría convertir en un refugio o escondite, la arcilla o plastilina se convierte en una pizza y un adulto tendrá que "probarla"; además ellos en esta etapa se convierten en seres con poderes mágicos, que luchan contra "monstruos", que su espacio también es un lugar mágico, sin límites; las niñas se convierten en princesas, hadas u otros seres fantásticos, es decir, en esta etapa desbordan sus fantasías, imaginación y creatividad y, es posible que los adultos tengan que cumplir algún rol en este mundo mágico; aparece inclusive el amigo "imaginario" jugando roles con él, siendo muy notorio ver que este tipo de juegos de fantasía cobra un papel crucial en el desarrollo de los niños, ya que les ayuda a enfrentar sus miedos, la ansiedad, alguna frustración, entre otros estados

emocionales, situación que se logra evidenciar a medida que va aprendiendo nuevas destrezas, porque siempre lo compartirá con sus padres y pedirá su aprobación con palabras del tipo "mamá, papá, ¡miren!", paralelo a que su círculo social aumenta, ya que deseará comunicarse más con sus amigos y entender que también tiene que participar en juegos grupales y de manera cooperativa, llegando a sorprender su facilidad para saber inclusive encender el televisor u otro aparato electrónico, es decir, el juego en sí mismo se torna más físico.

La web Instituto de rehabilitación neurológica (2014), nos describe las observaciones que Piaget hizo sobre cómo juegan los niños a través del tiempo, según su estadio evolutivo, de este modo encontramos <sup>33</sup> **1) El Juego Funcional o de Ejercicio**, que abarca de 0 a 2 años, que se da en el **estadio sensoriomotor**, basado en el tocar las cosas principalmente y repetir <sup>40</sup> ciertas acciones con el objetivo de lograr un resultado inmediato, a corto plazo y que es placentero, usando objetos o no, su propio cuerpo e involucrando a las personas también y, se puede observar, que este tipo de juego también va evolucionando o tornándose de mayor nivel a medida que va adquiriendo poco a poco más destrezas. <sup>33</sup> **2) El Juego Simbólico**, de los 2 a los 6-7 años y Piaget le denomina **estadio preoperacional**, siendo el más característico de la infancia, ya que los niños realizan acciones, representan objetos o personajes en ausencia del modelo real, mostrando un despliegue de fantasía y creatividad desbordantes, que también se perfecciona a medida que avanza la edad y sus capacidades, iniciando primero estos juegos de forma individual, luego en paralelo y al final de modo cooperativo o compartido. Por último **3) Juego de Reglas**, en el intervalo de 6-7 años hasta los 11-12 años y Piaget le denomina **estadio de las operaciones concretas**, en la que ya se observa que las reglas están presentes en los juegos, pero también ellos pueden crear las suyas o, los jugadores que participan, para que las conozcan desde un principio, observando que a partir de los 6 años las reglas de los juegos son obligatorias y no pueden cambiarse, pudiendo jugar también individualmente, pero es más adelante cuando el niño comprende <sup>40</sup> que, las reglas son acuerdos entre los jugadores y esto propicia el trabajo en equipo.

Las fuentes consultadas son interesantes y se pueden validar en el aula de inicial, donde se observa en los niños lo que Piaget configura en su Teoría del Aprendizaje Significativo, donde la forma en que juegan los niños va pasando por una serie de etapas y van aumentando en dificultad y organización, desde el juego individual, que inclusive pareciera que no estarían haciendo nada, hasta el juego donde hay reglas que no se pueden modificar, pero que responden a una organización, lo que prepara al niño para el trabajo en equipo y la convivencia social. Es siempre indispensable que toda esta etapa que se

denominan estadios, esté supervisado y acompañado por adultos o los docentes de inicial, con el fin de guiarlos, respetando la individualidad de cada niño, para evitar influir negativamente en su desarrollo cognitivo, psicomotriz, emocional y social.

### 1.8. Características del Juego Infantil

La web eduki (2021), en base a la experiencia y evidencia observable, compila las siguientes características:

1) **Es una actividad placentera en sí misma.** Los niños disfrutan jugando solos o con otros. Aunque no es en todo momento, pero en casi todo el juego ellos tienen satisfacción y sensaciones positivas.

2) **Es una actividad libre, espontánea y voluntaria.** Porque son los mismos niños los que escogen qué, cómo y con qué jugar, sin la presión de ningún adulto, cosa que le quitaría la categoría de juego.

3) **Es una actividad que favorece el proceso de socialización.** A través del juego los niños aprenden a socializar con los demás, se relaciona, comparten, cooperan, conversan, entre otras actividades que implica conducirse con otros niños.

4) **Se desarrolla en una realidad ficticia.** Se desarrolla en una suerte de base imaginaria, representativa, donde los niños pueden jugar a ser cualquier cosa, cualquier personaje, eso incluye a los objetos, a quienes asigna algún papel dentro de ese mundo de imaginación, fantasía y creatividad.

5) **Es fuente de aprendizaje.** Gracias al juego los niños observan, conocen, organizan y se van incorporando poco a poco en el mundo que les rodea, además desarrollan sus habilidades comunicativas y de socialización, incrementan sus capacidades de resolución de problemas, de escucha y atención, también sus capacidades de pensamiento, lo que contribuye no sólo a su aprendizaje, sino a su propio desarrollo cognitivo, emocional, psicomotriz y como persona.

6) **Tiene una limitación espacial y temporal.** El juego siempre se desarrolla en un lugar y en un tiempo, determinado muchas veces, por el mismo interés que ponga el niño en la actividad y lo placentero que le resulte.

7) **Tiene un fin en sí mismo.** El niño juega simplemente por la satisfacción de hacerlo, de disfrutar, no hay otra razón para ello. Importa sólo el proceso, como se desarrolla, no el resultado que se obtiene.

**8) Implica actividad.** Ya sea de tipo físico o psicológica. Requiere participación activa de los que juegan. En un juego de niños no hay niños que sólo están mirando pasivamente, sino están involucrados dinámicamente en las actividades.

**7) El juego que realiza el niño, determina el momento evolutivo en el que se encuentra.** Mientras un niño está entretenido en el juego, los adultos pueden darse cuenta en qué etapa evolutiva de su vida se encuentra, lo que implica observación del tipo de juego y actividades que está realizando, el grado de dificultad de los retos que enfrenta, reacciones, actitudes, entre otros indicadores, de este modo se puede detectar algún tipo de necesidad, física o emocional, para poder intervenir y ayudarlo frente a una dificultad.

**10) En el juego el material no es imprescindible.** La capacidad imaginativa de los niños es tal que, a ellos no les interesa el tipo de material, simplemente se la inventan, de este modo, un lápiz se convierte en una pistola, un borrador en un carrito, le dan "vida" a cualquier cosa, también le proveen de las características que necesitan para que puedan usarla en el juego.

La web Enciclopedia Humanidades (2023) también comparte estas siguientes características del juego:

**1) Es espontáneo.** Significa que es voluntario, el niño participa de forma libre y por decisión propia.

**2) Tiene límites.** Se desarrolla en un lugar y momento determinado, no es una actividad continua, tiene una duración. Esto permite que el niño desarrolle capacidades de poder seguir y comprender reglas de comportamiento, diferentes a las cotidianas de su día a día.

**3) Tiene reglas.** Pueden ser explícitas o no y, existen para poder realizar las acciones en armonía y tranquilidad, de modo que nadie salga lastimado. Jugar a pelear no es lo mismo que pelear.

**4) Tiene una finalidad.** En los niños es producirles placer, disfrute, diversión, pero conlleva aprendizaje y desarrollo de capacidades psicomotrices, cognitivos y emocionales. No es deporte, que tiene un objetivo diferente y es competitivo.

**5) Evolucionan.** Los juegos y sus características cambian a medida que el niño también va creciendo y desarrollando sus capacidades, van desde jugar individualmente a jugar con sus pares, de forma paralela, o sea, uno junto al otro, pero cada uno en lo suyo, hasta jugar cooperativamente.

**6) Funciones sociales y culturales.** El juego permite al niño integrarse en su cultura, porque sus juegos son normalmente los practicados en su lugar de origen, sin que eso



signifique que no pueda incorporar juegos de otros lugares. Hablamos aquí de los juegos tradicionales, por ejemplo. También el juego cumple un rol social desde el momento que se rige por reglas, lo cual le permite desarrollar sus habilidades de socialización, convivencia en grupo y autocontrol.

7) **Funciones psicomotrices.** Los juegos llevan implícito características de exploración, por lo que los niños se ven motivados a ampliar sus habilidades psicomotrices y sensoriales, al descubrir nuevas formas de percibir las cosas, coordinan las habilidades motoras de su cuerpo y, su estructura corporal se organiza.

8) **Funciones intelectuales.** La recompensa implícita en el juego, promueve el desarrollo de capacidades para planificar acciones más complejas y, como consecuencia interpretar hechos, lo que fomenta el pensamiento reflexivo y representativo, también el juego permite una temprana comprensión de la diferencia que hay entre la fantasía y la realidad.

9) **Funciones emocionales.** El juego es una gran vía de desfogue para liberar tensiones y energía retenida, lo que le da una característica terapéutica, por el placer que produce jugar. El placer es indicador de que el cerebro produce las llamadas hormonas de la felicidad, las endorfinas, como la oxitocina, serotonina y baja los niveles de cortisol, una hormona que en exceso genera mucho estrés negativo en el organismo.

10) **Interactúan con la realidad.** Se refiere a que el niño interactúa con su entorno más inmediato que, aunque pueda ser simbólico, mediante la representación de situaciones, objetos o personajes reales y ficticios, también es una realidad concreta y objetiva, porque puede tocar y estar en contacto con el propio cuerpo, con otros niños, con otros objetos y espacios de juego. Ambos tipos de interacción pueden darse al mismo tiempo o en paralelo.

Las fuentes consultadas nos indican que las múltiples características del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de inicial, se validan y cobran importancia vital en el desarrollo psicomotriz, cognitivo y emocional del niño, porque el juego abarca aspectos evolutivos de su crecimiento desde el nacimiento, 0 años, hasta los 12 años. Podemos apreciar entonces que a medida que va creciendo se observa que los retos de los juegos también crecen, desarrollando sus habilidades comunicativas y de socialización. Las características descritas anteriormente son observables en el hogar y, sobre todo en el aula, que inclusive es un entorno donde se pueden detectar necesidades y algunos problemas psicomotrices o emocionales de los niños. Entonces las funciones que el juego tiene implícito compilan todas las etapas de desarrollo, que inicia con un niño que juega y aprende al inicio

individualmente para terminar, también mediante el juego, socializando con sus pares y desenvolviéndose en entornos de relaciones de tipo cooperativo.

## Capítulo II

### Teorías Importantes Sobre el Juego en los Niños

#### 2.1. Karl Gros y el Juego

Ayala, S. (2017) indica que el psicólogo y filósofo alemán Karl Groos fue el primero que investigó y habló de la importancia que cobra el juego en el desarrollo del pensamiento de los niños y de sus actividades, postulando en base a los estudios de Charles Darwin que, al practicar el juego el niño se prepara para la vida y la supervivencia, constituyéndose el juego en un simulacro que sirve para enfrentar y afrontar la vida cuando sea adulto, además de que jugar se convierte en una forma de ejercicio que le prepara para la madurez, es decir, sólo sobrevive el más apto y, propone que en su teoría una función simbólica para el juego, el cual para entenderla se ilustra, por ejemplo, en el escenario de los cachorros de perro que "juegan" y así se preparan para poder cazar sus propios alimentos, ya que practican sus instintos básicos de luchar, para sobrevivir, pues un cachorro al atrapar a otro, activa su instinto, pero al morderlo activa la ficción de que está cazando y llamó a este contexto "pre ajuste" o "pre ejercicio", entonces desde esta perspectiva se crea una ficción simbólica de la cacería, pero la realidad a esa edad es inaccesible todavía para los perros bebés, ellos todavía no pueden cazar; igualmente, sucede cuando un niño juega a cuidar bebés, sustituyéndolo con su muñeco, en resumen, para Groos, el juego es biológico e intuitivo y le prepara al niño para cuando llegue a la etapa de adulto.

Torres, V. (2018) resume de una manera sobria el aporte de Groos al tema del juego en los niños, indicando que todos nos enfrentamos a perspectivas distintas, que ninguna ciencia podría negar, refiriéndose que la primera tiene que ver con que el hombre tiene demasiada energía; la segunda se opone diametralmente a la primera, ya que postula que el juego es un modo de relajarse por la energía agotada del individuo y, la tercera, se refiere a que el juego cobra un rol de preparación para la vida, así puede discutirse entonces aspectos educacionales de su teoría al incorporar en el juego al profesor con un rol de preparador de los niños para la vida adulta, de direccionar el juego a modo de ensayo que prepara al niño para la adultez. Actualmente, la teoría de Groos casi no es leída ni tomada en cuenta, pero es parte de los anales en la investigación de este tema.

Ambas fuentes resumen la teoría de Karl Groos que a su vez se basa en la teoría evolucionista de Charles Darwin, ya que dimensiona al juego como una preparación de los niños para afrontar la vida cuando sea adulto, asumiendo que el juego tiene un componente simbólico, porque todo lo que hace un niño cuando juega es el reflejo de lo que observa en su

entorno y alrededor, de esta manera está reflejando la vida real en sus actividades lúdicas, pero al mismo tiempo desarrollando habilidades que le permitirán sobrevivir en el futuro, por eso que se puede asumir que Karl Groos desarrolló una teoría evolutiva del juego, ya que recordando a Darwin, hasta los animales al jugar de bebés están ensayando y desarrollando habilidades para la caza y poder sobrevivir en su vida adulta.

## 2.2. Los Juegos y Jean Piaget

Piaget (s.f., citado por Macías, B., s.f.) afirma que todo niño debe jugar, ya que la realidad, al ser demasiada y no la puede comprender, le desborda y no puede interactuar con ella, entre muchas cosas, porque no tiene información para procesarla, lo que ocasiona que el mismo niño cree su propia realidad, a medida y, en función de los conocimientos que poco a poco va adquiriendo en su desarrollo natural y, para que pueda adaptarse a la realidad, pasa por un bucle permanente de tres etapas, de forma cíclica y lineal, que inicia con la **asimilación** del conocimiento que recoge de su entorno más inmediato y se adapta a él recibiendo experiencias, haciendo encajar sus saberes anteriores con los presentes. En seguida surge la siguiente etapa que, el autor denomina **acomodación**, que no es más que adaptar su estructura cognitiva y esquema de pensamiento para poder incorporar y aprehender las nuevas experiencias externas. Por último, surge la **equilibración**, es decir poner literalmente en equilibrio, alinear la asimilación y la acomodación, para que recién pueda nuevamente iniciar un nuevo proceso de asimilación y, así, el ciclo se repite.

Este eminente biólogo y psicólogo, que estudió toda su vida profesional sobre la infancia, resulta en muchos aportes, principalmente a la ciencia de la pedagogía, la psicología y el desarrollo humano, concluyendo magistralmente en su teoría que, la dificultad de los juegos va en relación directa con el desarrollo de la inteligencia del niño, este binomio es inseparable. Es importante recalcar que, según Piaget, el conocimiento del niño evoluciona en un ciclo evolutivo que se repite uno tras otro, iniciando en lo que él llama asimilación, luego acomodación, finalmente equilibración, para luego volver a repetir estas fases, incorporando nuevo conocimiento a su estructura cognitiva.

Lo descrito anteriormente configura la teoría de Piaget en un contexto de enfoque constructivista, porque según la psicóloga Serbián, F. (2023), "(...) el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción que el ser humano elabora a partir de los esquemas que ya posee y de la interacción diaria con el medio que lo rodea."

### 2.3. Vygotsky y el Juego

El eminente psicólogo ruso, Lev Semiónovich Vygotski (1933, citado por Clementín, F., 2022), en sus estudios sobre la psicología del desarrollo, llegó a establecer que las personas se desarrollan a través de la interacción social, siendo el juego uno de los elementos claves en esta teoría y, describe que el juego perfecciona las capacidades del niño, ya que las pone en práctica casi sin darse cuenta, además de divertirse, sin mucho esfuerzo, pero conscientemente, por lo que se esmera en poner más esfuerzo y dedicación a estas actividades lúdicas que otro tipo de ejercicios. En sus estudios llegó a establecer que el juego en los niños pasa por dos etapas: Una primera etapa (0 hasta los 03 años), donde los niños juegan con los objetos según los significados que les dan los adultos, en esta misma etapa, poco a poco, los niños aprenden a reemplazar de manera simbólica las funciones de esos objetos, haciendo gala de una enorme creatividad. Una segunda etapa, llamado "juego socio-dramático", donde emulan el mundo de los adultos e imaginan y asumen roles dentro de él.

Podemos entonces entender que, para Vygotsky, el juego en los niños se enfoca en el desarrollo social y psicológico, gracias al juego desarrolla estas habilidades. Como indica la Dra. en Psicología, Martín, B. (2018), el concepto medular de su Teoría del Desarrollo, es la llamada Zona de Desarrollo Próximo, que es esa distancia que separa a la etapa en que el niño puede realizar cosas por sí mismo y la etapa en que necesita el apoyo de los adultos para lograr algo. En ese intervalo, en virtud de su Teoría del Desarrollo, este eminente psicólogo destaca el papel que tiene el juego en el aprendizaje de los niños, siendo una actividad fundamental para su desarrollo cognitivo y emocional, porque les permite experimentar diferentes situaciones de su entorno de una manera segura. Para complementar lo que aporta Vygotsky, es importante indicar que su teoría es constructivista, porque es el mismo niño, a través del juego, el que construye su propio aprendizaje y su realidad socio-cultural. Al jugar y compartir con otros niños, su capacidad para comprender la realidad de su entorno social natural se expande, aumentando permanentemente lo que Vygotsky llama Zona de Desarrollo Próximo.

### 2.4. La Teoría de Freud Sobre el Juego en los Niños

Sigmund Freud (1907, citado por Márquez, X., 2018), describía en su artículo El poeta y los sueños diurnos, que el juego en los niños constituye una recreación de su mundo, inclusive más bien reordena su mundo interno en relación con una idea. Cuando un niño juega, este se rige por el deseo de querer ser adulto, imita mediante el juego y sus actividades lo que conoce del mundo de los adultos, del mundo de los mayores, por eso casi siempre los

niños juegan a ser adultos. ¿Acaso no es conocido el eterno juego de roles de a ser papá y mamá que casi todos hemos jugado en la niñez? Aquí se pone de manifiesto los descubrimientos de Freud. También a través del juego los niños descargan toda la energía acumulada debido a las impresiones más fuertes que han experimentado en sus vidas, dándole un sentido significativo al rol del juego en su desarrollo evolutivo. En el juego los niños manifiestan su deseo predominante de querer ser adultos y hacer lo que hacen los adultos. Esta característica, indica Freud, hace considerar al juego como una actividad simbólica, pues recrea sus experiencias pasivas de su vida y las representa en los roles y actividades del juego, allí las externaliza.

Asimismo, Hurtado, M. (2017), en el contexto del aprendizaje indica que, Sigmund Freud resalta que jugar le resulta placentero al niño, ya que lo disfruta, siendo el juego un medio para elaborar y asimilar inclusive experiencias traumáticas, difíciles y dolorosas, como el caso de un niño que recibe una inyección en la consulta con el doctor, luego esta experiencia angustiante y, hasta acompañada de dolor, lo recreará en casa, encontrando la forma de simular la jeringa y realizando el acto de inyectar a sus muñecos, siendo ahora él quien es el doctor y su muñeco el que recibe la inyección.

Es indudable que la autora resume el aporte de Freud sobre el papel del juego en el desarrollo del niño, incluyendo los aprendizajes que pueda lograr en esta etapa, ya que el juego resulta ser simbólico, al recrear cosas que percibe de su entorno, incluyendo experiencias traumáticas o dolorosas, constituyendo el juego de esta manera en un potente catalizador del aprendizaje, ya que estimula sus sentidos y capacidades, pues al recrear el mundo de los adultos o de su entorno, internaliza estas experiencias convirtiéndose en aprendizaje.

## 2.5. Montessori y el Juego

La educadora, pedagoga y médico italiana María Montessori creó el método de enseñanza que lleva su nombre. Entre sus postulados afirma que el juego cobra una gran importancia como estrategia de aprendizaje de los niños, premisa que le hizo idear, diseñar y crear un material didáctico que cumpliera este propósito, que consistía en un mobiliario adecuado al tamaño de los niños, que les permitiera comodidad y un mejor entorno de aprendizaje, siempre con los padres de familia involucrados para lograr objetivos educativos (Díaz, S., 2021).

La fuente consultada nos hace entender por qué muchas aulas de inicial tienen sectores que imitan los contextos reales en la vida cotidiana de los padres y adultos, pero con

mobiliario de tamaño pequeño, adaptado para los niños, esto es, camas, sillas, mesas, etc. de tamaño reducido y respetando los estándares ergonómicos para los niños.

La maestra de educación especial, Roldán, M. J. (s.f.), recordando a Montessori, indica que los niños son capaces de dirigir su aprendizaje y desarrollo educativo a su propio ritmo, asumiendo que el juego libre es imprescindible para que puedan aprender espontáneamente y a su propio estilo, siempre y cuando tengan la información necesaria y puedan procesar adecuadamente las ideas según los niveles intelectuales individuales de capacidad que tenga cada uno, asumiendo Montessori que, un ambiente ideal para que ellos mismos aprendan por su cuenta, es el mejor soporte para que se desarrollen adecuadamente.

Básicamente, la anterior fuente consultada, basándose en los postulados de Montessori, afirma que los juegos son para despertar la curiosidad de los niños y motivarlos a que aprendan, respetando sus propios ritmos y estilos, en total libertad de asumir el contexto donde desarrollan sus actividades lúdicas, además de que respeta la individualidad de cada uno y el nivel intelectual en que se encuentra en cada etapa evolutiva de su desarrollo.

## 2.6. El Juego Visto Desde la Neurociencia

La psicopedagoga, Master en Neuropsicología Clínica y Doctorada en la Facultad de Medicina de la UBA, Caputo, M. (2021), comparte sus estudios sobre el tema, indicando que, al jugar, las personas asocian niveles bajos de cortisol, reduciendo el estrés y activando la norepinefrina, neurotransmisor que facilita el proceso de aprendizaje en las sinapsis de las neuronas, mejorando la plasticidad cerebral. Asimismo, la autora menciona que, en la infancia, las experiencias lúdicas son el estímulo para el neurodesarrollo, pues generan el escenario perfecto para estimular el uso de las funciones cognitivas, sobre todo las sinapsis en la corteza prefrontal (aquí se desarrollan el pensamiento y el lenguaje) del cerebro, donde se ejecutan las funciones ejecutivas, entonces al jugar, los niños activan la estructura bioquímica de su cerebro y, estas funciones ejecutivas, que a su vez regulan el resto de las funciones cerebrales, permiten que logren mejores capacidades de resolución de problemas, toma de decisiones y la planificación de sus acciones durante el juego, que a futuro se trasladarán indirectamente a contextos de la vida real, en consecuencia desarrolla habilidades no sólo cognitivas, sino sociales.

Asimismo, el investigador de la Universidad de Lethbridge en Alberta - Canadá, Sergio Pillis (s.f., citado por la web Saco de Juegos Más allá del juego, 2019), indica que "La experiencia del juego cambia las conexiones de las neuronas en la corteza prefrontal del cerebro. Sin experiencia del juego, las neuronas no cambian." Esto permite intuir, indica la

misma web,<sup>42</sup> la importancia que tiene el juego en la formación neuronal de las personas, además de inferir cuán importante es la neurociencia (y por extensión la neuroeducación) para<sup>11</sup> planificar y dirigir actividades educativas, como son los juegos, recomendando por ejemplo<sup>11</sup> que los niños no estén inactivos por mucho tiempo y que, deben estar realizando distintas actividades pertinentes para que desarrollen sus habilidades físicas y neuronales.

Las fuentes anteriores consultadas comparten resultados actuales de<sup>35</sup> las investigaciones en el campo de las neurociencias, que tienen plasticidad para acomodarse a los entornos actuales que afectan el aprendizaje en los niños, validando que la bioquímica del cerebro se modifica o altera positivamente o negativamente, ya que el juego estimula básicamente los procesos sinápticos de la corteza prefrontal del cerebro, disminuyendo el cortisol y, como consecuencia de ello, bajando el estrés negativo; asimismo, el juego está muy relacionado con el aprendizaje, porque se estimulan las sinapsis de las neuronas encargadas de funciones ejecutivas<sup>79</sup> para la resolución de problemas, cognitivas y toma de decisiones. Inversamente, si la bioquímica del cerebro está alterado o excitado negativamente, producirá más cortisol, como una respuesta a un estado de alerta, de preocupación o peligro constante, pero imaginario, por tanto, el estrés negativo se incrementa y podría desembocar en episodios emocionales de frustración.



## Capítulo III

### Otras consideraciones Sobre el Juego en los Niños

#### 3.1. El Rol del Docente de Inicial en el Juego de los Niños

El psicólogo Quicios, B. (2017) nos dice que básicamente el rol del docente es ser animador, pero también casi generalmente, un jugador más; debe orientar, facilitar ideas, animar a los niños durante el juego, sin posiciones directivas ni organizativas, serias y sin imponer nada, ya que el profesor debe ser alguien a quien el niño pueda acudir de forma natural y confianza, pero para poder realizar esta labor, debe haber condiciones como un **buen diseño del espacio**, que sea seguro, estable y armonioso, que en el aula se puedan realizar juegos espontáneos y libres, con normas y objetivos educativos, ya sea en grupos pequeños o más o menos numerosos; **el material para jugar** debe favorecer el pensamiento divergente y la creatividad, este debe convertirse en el "pretexto" para jugar; se debe **organizar el tiempo destinado a los juegos**, para que los niños puedan jugar ya sea individualmente, en parejas o en grupo con sus pares, en juegos libres y también más estructurados, ya que todos estos tipos de juegos aportan en el aprendizaje y desarrollo de los niños; por último, **la actitud del docente**, que debe ser discreta, observadora y ser conductor del juego, entonces debe propiciar un clima equilibrado, relajado y permisivo, para que el niño pueda expresarse libremente respetando a su vez las normas y, en caso de que algún niño cometa un error, tenga la capacidad de saber aceptar y asumir esa ocurrencia como algo normal contemplado en su proceso de desarrollo.

La web Actividades Infantil (s.f.), de forma práctica indica que el docente debe conocer las habilidades, qué posibilidades hay para ellos y, además, debe conocer las limitaciones que ellos tienen, tanto a nivel individual como grupal; tener una desarrollada capacidad de observación; diseñar sus actividades con elementos motivadores y estimulantes para los niños, hacer que el niño centre su interés en el juego; intervenir sólo cuando sea necesario para mantener el mayor tiempo posible al niño interesado en el juego; indicar pequeñas reglas o indicaciones para que el juego se conduzca en armonía.

Las fuentes consultadas resumen el rol del docente en el juego de los niños, que pasa desde ser observador, hasta ser una fuente a donde el niño acude en caso de alguna dificultad que no puede sortear; también es importante indicar que el docente está pendiente del espacio donde se desarrollan las actividades de juego, con el fin de intervenir ante cualquier evento que podría abarcar la propia frustración de un niño o, un altercado con otro, ya que siempre hay roces o malos entendidos, que a veces desarrolla un escenario de querer quitarse los

juguets, empujarse mutuamente o golpearse con las manos. Es interesante comentar que los docentes muchas veces también hacen de jugadores o participan en las historias de los niños, pero siempre su rol mediador debe estar presente, sin quitar a los niños su propia autonomía que significa que ellos jueguen libremente, sin sentirse presionados por las reglas. El docente también debe estar siempre pendiente de que el ambiente esté lo más atractivo, ordenado y seguro posible, para que el momento de los juegos sea lo más natural y agradable posible.

### 3.2. Los Juegos Virtuales

Camarena (2018), en el capítulo: <sup>66</sup> El aprendizaje lúdico digital en los niños. Una propuesta a discusión, publicado en el libro: Uso educativo de las tecnologías. Experiencias, ensayos y propuestas, manifiesta que los juegos virtuales son herramientas que deben explotarse, ya que promueven la autonomía del aprendizaje, actividades colaborativas, <sup>108</sup> desarrollo de capacidades de resolución de problemas, además de <sup>85</sup> que el docente puede hacer un seguimiento en tiempo real de las actividades ... Son tres las disciplinas que están inmersas en el juego, entre ellas la ludología, que estudia con profundidad la comprensión de las experiencias entretenidas y divertidas del juego; la psicología, que estudia los estados positivos del placer, el bienestar, las emociones de alegría, así como la diversión y, la gamificación, que se encarga de estudiar la optimización que genera la motivación en los procesos cognitivos del aprendizaje, lo que hace que el juego sea una experiencia fluida y dinámica (p. 157-158).

Briceno, et al. (2019), en su artículo: <sup>44</sup> Usos de las TIC en preescolar: Hacia la integración curricular, indica que lo que más les interesa a los niños con respecto a las TIC en sus escuelas concluyentemente es jugar, tomar y explorar por sí mismos y sus propios medios al computador o cualquier otro dispositivo, para ponerse a jugar, pero al mismo tiempo descubrir y, en cierto modo, compartir con sus pares. ... Por tanto, las TIC otorgan principalmente como actividad fundamental, el juego, pero entendiendo que posibilita el acceso a la información, a construir sus propios conocimientos y, como producto de su exploración, validar ideas, comprobarlas y regocijarse con aprendizajes nuevos, pero este escenario no sólo es propio de los niños con los juegos virtuales, sino también de los mismos docentes (p. 34-36).

Los autores consultados resaltan que los juegos virtuales que nos proporcionan las TIC son diversos y variados, se encuentran dispersos en la red a la espera de que los encuentren, pero, aunque el uso didáctico que le dé el docente como parte de sus actividades sea siempre con fines pedagógicos, siempre tendrá esa carga lúdica casi por excelencia, lo

que le da un peso importante como estrategia para lograr llamar la atención del niño en el aula, ya que sus sentidos como el oído y la vista, estarán enfocados en lo que le pueda mostrar la pantalla, despertando su curiosidad, la anticipación, el deseo de explorar, vencer retos y "ganarle a la máquina", todo en un contexto divertido, lo que ineludiblemente contribuirá a motivarlo a seguir explorando y aprendiendo lo que el juego educativo virtual le proponga.

### 3.3. El Juego entre Padres y Niños

Yogman et al. (2018) comparten que la Academia Americana de Pediatría (AAP) publicó el documento: El poder del juego (The power of play), donde se indica a todos los médicos pediatras recomendar a los padres de familia y docentes que permitan y promuevan el juego libre en los niños, igualmente en casa como en la escuela, ya que es un elemento poderoso que influye en la formación, ya que estimula y propicia sus capacidades socio-emocionales, cognitivas, el lenguaje además de la auto-regulación, que son procesos que construyen la función ejecutiva y el cerebro prosocial, entendiéndose que la función ejecutiva se refiere al proceso de aprendizaje, no a aprender un tema en sí mismo.

La participación de los padres en los juegos de los niños es tan importante como la de los docentes, por ello la misma Academia Americana de Pediatría (AAP) sacó una tabla de información para los padres de familia que abarca desde los 0 hasta los 6 años, con una serie de recomendaciones sobre qué tipos de juegos se recomiendan según el rango de edades. De esta manera, Monge (2019), para edades de 1 a 6 años, indica:

**Entre 1 y 3 años:** 1. Animar al niño a que juegue con otros niños, 2. Jugar con el niño a saltar, dar vueltas por el suelo, jugar a la pelota, etc. 3. Permitirle que juegue con sus objetos favoritos, 4. Jugar a simular situaciones: beber de un vaso vacío, servir café de botella vacía, jugar con pelota o coche imaginario, 5. Proporcionarle bolígrafos, lápices y papel para garabatear; **Entre 4 y 6 años:** 1. Cantar y bailar con él, 2. Contarle o leerle cuentos y preguntarle sobre lo leído, 3. Jugar a hacer teatro o a representar papeles imaginarios, 4. Dejar tiempo y proporcionarle la ocasión para que juegue con otros niños, 5. Animarlo a hacer ejercicio brusco en sitio seguro (por ejemplo, saltar, balancearse, escalar y hacer saltos mortales).

Las fuentes consultadas validan y resaltan el papel fundamental que tienen los padres en el juego de los niños, constituyéndose en el primer contacto que tienen desde inclusive antes de nacer, desde el vientre mismo, lo cual contribuye a su desarrollo emocional y cognitivo, entrenando y desarrollando sus capacidades auditivas, psicomotoras y visuales, lo

cual repercute en sus habilidades socioemocionales, el lenguaje y hasta auto-regulación. Que los padres dediquen un tiempo para jugar con sus hijos no debe ser una auto imposición, sino una suerte de proceso natural en su día a día, ya que estos roles que cumplen los padres propiciarán los primeros aprendizajes de los niños, que se complementarán con las actividades lúdicas de la escuela, pero aun así, los padres son los primeros que deberán tener en cuenta jugar con sus niños en el hogar, extrapolando lo que los docentes comparten en los diferentes sectores del aula y del mismo jardín. Las dimensiones que abarcan el juego entre padres y sus niños, es tal que, hasta la misma Asociación Americana de Pediatría (AAP) elaboró tablas de recomendaciones de qué tipos de actividades lúdicas implementar en sus familias, por cada grupo de edad de los niños, lo que resalta la importancia de ese proceso.

### 3.4. Verdades del Juego en los Niños

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (en inglés UNICEF, 2023), consagra en sus postulados globales que el juego es primordial en la vida de los niños, ya que es el medio más importante que usan para expresarse, además es divertido y conforma parte del ocio; también desarrolla sus sentidos, las habilidades psicomotrices, e incluye las emociones, permitiéndoles procesar los eventos difíciles, temores y angustias; es parte de su aprendizaje, por lo que los padres de familia no deben subestimar su valor y deben fomentarlo de muchas formas al interior de los hogares, jugando en familia, eligiendo los juegos más pertinentes según la edad y dándoles libertad a los niños de jugar libremente, pues hay una suerte de verdades ineludibles y, muy validados a través de muchos años y estudios realizados, como por ejemplo, **jugando afloran sentimientos**, ya que expresan alegrías, temores, momentos angustiosos, incluyendo la agresividad; **los niños aprenden jugando**, al imitar los roles de los adultos experimentan diferentes comportamientos, lo que les permite recrear situaciones de la vida real; **el juego permite revivir eventos agradables y reparar los desagradables**, según su necesidad, emulan los roles para recrear situaciones que les resultaron traumáticas o muy agradables; **el juego le permite conocer**, ya sea el entorno que le rodea o, a sí mismo, a otros y también las reglas de convivencia; **el juego le permite desarrollar habilidades**, porque libera su energía y, al estar en modo de exploración, le hace aprender nuevas habilidades, al mismo tiempo que desarrolla su inteligencia, aunado a todo esto mejora su psicomotricidad, su capacidad de atención, percibir, coordinación perceptivo-motriz, es más creativo y razona cada vez mejor y, por supuesto, **jugar se disfruta**, porque el niño hace gala de una gran imaginación que le permite elegir hacer alguna actividad que le produce disfrute.

También Whitebread et al. (2017), en su Reporte técnico para The LEGO Foundation, titulado: <sup>43</sup> El papel del juego en el desarrollo de los niños y las niñas: un resumen de la evidencia, resume en un lenguaje muy claro que, en los niños, entender una actividad como juego, propicia involucrarse de forma activa y alegre, lo que impulsa que activen un estado cognitivo y emocional adecuados para realizar tareas y procesar información; entonces se activa el sistema de estímulo - recompensa bioquímica del cerebro, que produce dopamina debido a la experiencia alegre y divertida que produce el juego, lo que sustenta que este estado es eficaz para el aprendizaje mientras el niño juega, en cualquier escenario y en diferentes tipos de actividades de juego, además, hay estudios que concluyen en el aporte de la interacción social como factor importante para que los niños aprendan.

Las fuentes anteriores validan el enorme papel que tiene el juego en los niños, aun desde el vientre, porque es el primer medio que tienen para generar aprendizajes e ir moldeando su personalidad. Muchos estudios presentados y comentados en la presente investigación indican esto, entendiendo como juego todo lo que un niño hace, los objetos que toca, los sonidos que escucha, las actividades que realiza, la forma cómo interactúa con sus pares, sus padres y su entorno, entre muchos otros escenarios, que le producen disfrute y se divierte, lo que propicia contextos que facilitan el aprendizaje. Los que nos dedicamos a la profesión de ser maestros del nivel inicial, nunca olvidemos que el juego en los niños encierra verdades, tales como hace aflorar sus sentimientos, aprenden, reviven momentos agradables y sanan sus heridas ocasionado por los eventos desagradables, amplían el espectro de conocimiento de su entorno, desarrollan sus habilidades cognitivas, emocionales y psicomotrices, además del fin natural del juego, que es el disfrute.

## Conclusiones

◆ El juego siempre es un medio de aprendizaje, que de forma divertida estimula la acción, los espacios de reflexión y promueve la expresividad de los niños a nivel cognitivo, psicomotriz y emocional.

◆ El juego presenta características interesantes en el aprendizaje de los niños, entre ellos: Estimula el razonamiento y la autonomía, promueve la creatividad, desarrolla habilidades sociales, cognitivas, de comunicación y emocionales.

◆ Las teorías del juego en los niños tienen como denominador común que es innato y natural en los niños y que, sirve como medio para desarrollar sus habilidades cognitivas, emocionales, socio-afectivas, de personalidad y psicomotrices, que les prepara para la vida.

◆ En el juego, el docente actúa de observador, mediador y hasta jugador, pero sin imponer reglas, sin intervenir en la libre elección y actividades de los niños mientras juegan, con ciertas excepciones, pero sólo en casos necesarios.

◆ Los padres deben fomentar el juego con sus niños en casa, sin actuar de protagonistas, dándoles la libertad de jugar libremente, enseñándoles a asumir roles, fomentando la responsabilidad, mejorar actitudes, conductas y valores.

- El docente que utiliza TIC para jugar en el aula debe hacerlo sin convertir al Software educativo en el fin de la actividad, sino en un medio para lograr <sup>42</sup>objetivos de aprendizaje y que influya en el desarrollo de las habilidades del niño

## Referencias bibliográficas

- Actividades Infantil. (s.f.). *El papel del docente en el juego infantil*. <https://actividadesinfantil.com/archives/6881>
- Afrikable emponderamiento de la mujer en África (14 de agosto de 2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/>
- Alonso, M. (27 de octubre de 2017). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Alvarado, V. M. (2021). *Juego como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial de la escuela de Montevideo del Cantón de Buena Fé, del año 2021* [Documento probatorio de examen de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10138/e-utb-fcjs-e-parv-000105.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayala, S. (3 de setiembre de 2017). *el juego parte fundamental en el desarrollo del niño*. a.m.psi.e. Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación. <https://www.psicoedu.org/el-juego-parte-fundamental/?v=55f82ff37b55>
- Boada, R. (3 de mayo de 2017). *¿Cómo juegan los niños en edad preescolar?* Ticumiku. <https://www.ticumiku.com/blogs/news/ninos-en-edad-preescolar-como-juegan>
- Briceño, L., Flores, R. y Gómez, D. P. (2019). Usos de las TIC en preescolar: Hacia la integración curricular. *PANORAMA*, 13(24), 34-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=343960948003>
- Camarena, I. (2018). El aprendizaje lúdico digital en los niños. Una propuesta a discusión. En Padilla, S. y Arancibia, M (Coord.). *Usos Educativos de las Tecnologías. Experiencias, Ensayos y Propuestas* (p. 157-158). Ulloa & Wiant Editores S. de R.L. de C.V. [https://www.researchgate.net/publication/337902296\\_El\\_aprendizaje\\_ludico\\_digital\\_en\\_los\\_ninos\\_Una\\_propuesta\\_a\\_discusion](https://www.researchgate.net/publication/337902296_El_aprendizaje_ludico_digital_en_los_ninos_Una_propuesta_a_discusion)
- Caputo, M. (17 de julio de 2021). *La función del juego para el cerebro y su relación con el aprendizaje*. TN 30 años. <https://tn.com.ar/salud/bienestar/2021/07/17/la-funcion-del-juego-para-el-cerebro-y-su-relacion-con-el-aprendizaje/>
- Clementín, F. (23 de febrero de 2022). *Vygotski y la psicología del juego*. eresmamá. <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>



- Díaz, S. (28 de julio de 2021). *Método Montessori: cuáles son sus pilares fundamentales y qué beneficios aporta al desarrollo y aprendizaje del niño*. Bebés y más. <https://www.bebesymas.com/educacion/pedagogia-montessori-cuales-sus-pilares-fundamentales-que-beneficios-aporta-al-desarrollo-aprendizaje-nino>
- eduki (15 de junio de 2021). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO*. <https://eduki.com/es/post/4935>
- EcuRed (s.f.). *Juego*. <https://www.ecured.cu/Juego>
- Elices, M. (17 de febrero de 2023). *La importancia del juego libre: ¿qué es y cuáles son sus beneficios?* Mel, Educadora Infantil. <https://melelices.com/que-es-el-juego-libre-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- EL UNIVERSO. (24 de abril de 2021). *El juego es una estrategia de aprendizaje esencial para los niños de 1 a 8 años*. <https://www.eluniverso.com/larevista/orientacion/el-juego-es-una-estrategia-de-aprendizaje-esencial-para-los-ninos-de-1-a-8-anos-nota/>
- ENCICLOPEDIA DE EJEMPLOS. (31 de agosto de 2022). *Juegos didácticos*. <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>
- ENCICLOPEDIA HUMANIDADES. (23 de enero de 2023). *Juego*. <https://humanidades.com/juego/>
- Facultad de Educación [PUCP]. (31 de mayo de 2022). *¿Por qué es importante promover el juego y el descubrimiento en las propuestas de aprendizaje para niños de Educación Inicial?* Facultad de Educación. <https://facultad-educacion.pucp.edu.pe/noticia/por-que-es-importante-promover-el-juego-y-el-descubrimiento-en-las-propuestas-de-aprendizaje-para-ninos-de-educacion-inicial/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (16 de junio 2023). *¿Por qué el juego ayuda a desarrollar la inteligencia en la infancia?* unicef para cada infancia - Uruguay. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/por-que-el-juego-ayuda-desarrollar-la-inteligencia-en-la-infancia>
- García, S. (1995). SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO. *Ediciones Universidad de Salamanca Aula 7*, 125-132. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre\\_el\\_concepto\\_de\\_juego.pdf;sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf;sequence=1)
- Hurtado, M. (12 de enero de 2017). *El juego y su relación con el aprendizaje*. CENTRO ELEIA. Actividades Psicológicas. Sólo Psicología. <https://www.centroeieia.edu.mx/blog/el-juego-y-su-relacion-con-el-aprendizaje/>
- Instituto de rehabilitación neurológica IRENEA (4 de junio de 2014). *Desarrollo y evolución del niño a través del juego*. <https://irenea.es/blog-dano-cerebral/desarrollo-y-evolucion-del-nino-a-traves-del-juego>

- n-del-nino-a-traves-del-juego/
- INSTITUTO EUROPEO DE EDUCACIÓN (22 de diciembre de 2021). *Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil*. <https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- Macías, B. (s.f.). *¿Quieres acertar con el regalo de tu peque? Estas son las etapas del juego según Piaget y los juguetes que tu hijo necesita según su edad*. CSC Criar con Sentido Común. <https://www.criarconsentidocomun.com/etapas-del-juego-piaget/>
- Márquez, X. (11 de marzo de 2018). *EL JUEGO: Dimensiones teóricas*. Medium. <https://medium.com/alternativas-psicoterap%C3%A9uticas-en-ni%C3%B1os-y/el-juego-dimensiones-te%C3%B3ricas-5838b96d5641>
- Martín, B. (23 de febrero de 2018). *La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski*. EIDLE. <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/2018/02/23/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/>
- Martínez, E. (29 de junio de 2022). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*. guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- Martínez, S. (27 de julio de 2017). *¿QUÉ ES EL JUEGO LIBRE Y PARA QUÉ SIRVE?* OtrasVoces en Educación. <https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/234010>
- Meneses, M. y Monge, Ma de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M. J., Quintana, C. y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *canarias pediátricas*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7186932.pdf>
- Montes, E. (s.f.). *Los 12 tipos de juegos que existen (y sus características)*. Estilonext. <https://estilonext.com/estilo-de-vida/tipos-de-juegos>
- mundoprimeria (s.f.). *Juegos didácticos y educativos para niños online*. <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos>
- Noé didácticos (s.f.). *¿Qué son los juegos educativos?* <https://www.noedidacticos.com/blog/que-son-los-juegos-educativos-0de1c230067b>
- Oriéntate.com (8 de julio de 2012). *LA IMPORTANCIA QUE TIENE EL JUEGO*. [https://rededucadoras.blogspot.com/2012/07/la-importancia-que-tiene-el-juego\\_08.html](https://rededucadoras.blogspot.com/2012/07/la-importancia-que-tiene-el-juego_08.html)
- Pinterest. (s.f.). *Desarrollo Psíquico*. <https://www.pinterest.se/pin/525443481503447668/>

- Quicios, B. (27 de octubre de 2017). *La importancia del juego en la escuela*. guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Real Academia Española [RAE]. (2022). *Juego*. <https://dle.rae.es/juego>
- Rivera, G. (7 de diciembre de 2021). *¡Sí es posible entender el juego como estrategia de aprendizaje! Esta es su importancia en la infancia*. Luca. <https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/>
- Rodríguez, E. M. (16 de junio de 2022). *Tipos de juegos importantes para el desarrollo infantil*. lamenteesmaravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>
- Roldán, M. J. (s.f.). *El aprendizaje según la pedagogía Montessori*. Bezzia. <https://www.bezzia.com/el-aprendizaje-segun-la-pedagogia-montessori/>
- Saco de Juegos Más allá del juego. (15 de abril de 2019). *Juego y neurociencia (2/4) – Motivación*. <https://sacodejuegos.com/category/neurociencia>
- Serbián, F. (17 de enero de 2023). *Piaget y su teoría sobre el aprendizaje*. Lamenteesmaravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Torres, V. (2 de agosto de 2018). *EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA KARL GROOS*. Psicopedagogía. <https://herramientapsicopedagogicas.wordpress.com/2018/08/02/el-juego-como-escuela-de-vida-karl-groos/>
- Trillini, C. (julio de 2013). *Definición de Juego*. ENCICLOPEDIA. <https://enciclopedia.net/juego/>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. (noviembre 2017). *Reporte técnico. El papel del juego en el desarrollo de los niños y las niñas: un resumen de la evidencia*. <https://cms.learningthroughplay.com/media/myebvcye/el-papel-del-juego-en-el-desarrollo-2020-web.pdf>
- Yogman, M. W., Garner, A. S., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., y Golinkoff, R. M. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*, *142*(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

**Anexos**

**Anexo N° 01: Reporte Turnitin**

## Anexo N° 02: Resumen gráfico importancia del juego en el aprendizaje de los niños

Figura 1

Resumen gráfico de la importancia del juego en el aprendizaje de los niños



La Figura 1 resume los principales ítems de importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños, que abarca desde aspectos a nivel cognitivo y emocional, hasta psicomotriz.

### Anexo N° 03: Qué estimula el juego

**Figura 2**

¿Qué estimula el juego?



*Nota:* Imagen de Marian Bruzzo y Martha Jacobovich en su libro "Escuela para Educadoras", fuente; en la web Oriéntate.com

● **21% de similitud general**

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>tarapoto on 2024-01-03</b> Submitted works	1%
2	<b>scptfe.com</b> Internet	1%
3	<b>Universidad de Valladolid on 2022-11-13</b> Submitted works	<1%
4	<b>tn.com.ar</b> Internet	<1%
5	<b>facultad-educacion.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>dspace.utb.edu.ec</b> Internet	<1%
7	<b>aprendeyensenaeneducacioninfantil.es</b> Internet	<1%
8	<b>lamenteesmaravillosa.com</b> Internet	<1%

9	<b>eresmama.com</b> Internet	<1%
10	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
11	<b>sacodejuegos.com</b> Internet	<1%
12	<b>zaguan.unizar.es</b> Internet	<1%
13	<b>Universidad Tecnológica Indoamerica on 2022-06-24</b> Submitted works	<1%
14	<b>tarapoto on 2023-11-16</b> Submitted works	<1%
15	<b>clubensayos.com</b> Internet	<1%
16	<b>view.genial.ly</b> Internet	<1%
17	<b>hpc-asia.com</b> Internet	<1%
18	<b>prezi.com</b> Internet	<1%
19	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
20	<b>cialisuqwf.com</b> Internet	<1%



21	<b>tarapoto on 2023-11-03</b> Submitted works	<1%
22	<b>mejorsoftware.info</b> Internet	<1%
23	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
24	<b>fdocuments.ec</b> Internet	<1%
25	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Internet	<1%
26	<b>College of Alameda on 2023-08-25</b> Submitted works	<1%
27	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2021-09-21</b> Submitted works	<1%
28	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-03-03</b> Submitted works	<1%
29	<b>tarapoto on 2023-11-29</b> Submitted works	<1%
30	<b>Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-03-08</b> Submitted works	<1%
31	<b>docplayer.es</b> Internet	<1%
32	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Internet	<1%

33	<b>UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2022-...</b> Submitted works	<1%
34	<b>Universidad de Málaga - Tii on 2023-12-05</b> Submitted works	<1%
35	<b>issuu.com</b> Internet	<1%
36	<b>repositorio.utc.edu.ec</b> Internet	<1%
37	<b>tarapoto on 2023-11-16</b> Submitted works	<1%
38	<b>guiainfantil.com</b> Internet	<1%
39	<b>College of Alameda on 2023-08-03</b> Submitted works	<1%
40	<b>neurorhb.com</b> Internet	<1%
41	<b>mundoprimaria.com</b> Internet	<1%
42	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
43	<b>Universidad San Francisco de Quito on 2024-02-26</b> Submitted works	<1%
44	<b>isppf.edu.pe</b> Internet	<1%

45	<b>medium.com</b> Internet	<1%
46	<b>bebesymas.com</b> Internet	<1%
47	<b>institutosuperiordeneurociencias.org</b> Internet	<1%
48	<b>Elsi Trexi Velasco-Moreira, Katia Yesenia Álvarez-Castro, Luisa Socorr...</b> Crossref	<1%
49	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-11</b> Submitted works	<1%
50	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
51	<b>uvadoc.uva.es</b> Internet	<1%
52	<b>Universidad De Cuenca on 2023-11-19</b> Submitted works	<1%
53	<b>tarapoto on 2024-01-25</b> Submitted works	<1%
54	<b>La Salle Campus Madrid on 2023-12-30</b> Submitted works	<1%
55	<b>Universidad Abierta para Adultos on 2020-12-22</b> Submitted works	<1%
56	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-17</b> Submitted works	<1%

57	<b>youtube.com</b> Internet	<1%
58	<b>Universidad Abierta para Adultos on 2022-08-18</b> Submitted works	<1%
59	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-10</b> Submitted works	<1%
60	<b>Universidad Politécnica Estatal de Carchi on 2024-01-29</b> Submitted works	<1%
61	<b>repositorio.udesa.edu.ar</b> Internet	<1%
62	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
63	<b>Corporación Universitaria del Caribe on 2021-11-14</b> Submitted works	<1%
64	<b>Hillsborough County Public Schools - Professional Development Cours...</b> Submitted works	<1%
65	<b>repositorio.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
66	<b>repositorio.unicartagena.edu.co</b> Internet	<1%
67	<b>repositorio.uti.edu.ec</b> Internet	<1%
68	<b>tarapoto on 2024-01-12</b> Submitted works	<1%

69	<b>upn271 on 2023-12-13</b> Submitted works	<1%
70	<b>mindmeister.com</b> Internet	<1%
71	<b>core.ac.uk</b> Internet	<1%
72	<b>repositorio.uac.edu.co</b> Internet	<1%
73	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
74	<b>researchers.unab.cl</b> Internet	<1%
75	<b>eluniverso.com</b> Internet	<1%
76	<b>nobbot.com</b> Internet	<1%
77	<b>po.org.ar</b> Internet	<1%
78	<b>sanluisrey.edu.co</b> Internet	<1%
79	<b>Colegio Colombo Britanico on 2024-03-17</b> Submitted works	<1%
80	<b>Universidad Anahuac México Sur on 2023-07-29</b> Submitted works	<1%

81	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-28</b> Submitted works	<1%
82	<b>University of Wales Institute, Cardiff on 2017-12-20</b> Submitted works	<1%
83	<b>documents.mx</b> Internet	<1%
84	<b>publicaciones-api.iacc.cl</b> Internet	<1%
85	<b>fundacion.telefonica.com</b> Internet	<1%
86	<b>suhsd.k12.ca.us</b> Internet	<1%
87	<b>tes.com</b> Internet	<1%
88	<b>Colegio Sebastián de Benalcázar on 2016-07-23</b> Submitted works	<1%
89	<b>UNIV DE LAS AMERICAS on 2018-01-31</b> Submitted works	<1%
90	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-22</b> Submitted works	<1%
91	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-12-18</b> Submitted works	<1%
92	<b>Universidad Nacional de Educación a Distancia on 2018-09-30</b> Submitted works	<1%

93	<b>Universidad de Deusto on 2022-05-08</b> Submitted works	<1%
94	<b>Universidad de Málaga - Tii on 2021-09-26</b> Submitted works	<1%
95	<b>cementoynubes.blog.com</b> Internet	<1%
96	<b>consultoriadeserviciosformativos on 2023-09-19</b> Submitted works	<1%
97	<b>ficus.pntic.mec.es</b> Internet	<1%
98	<b>padres.facilísimo.com</b> Internet	<1%
99	<b>rebeccasubjectence68.blogspot.com</b> Internet	<1%
100	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
101	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
102	<b>satoricascia.blogspot.com</b> Internet	<1%
103	<b>tipos.idoneos.com</b> Internet	<1%
104	<b>bezzia.com</b> Internet	<1%

105	<b>idealist.org</b> Internet	<1%
106	<b>laps4.com</b> Internet	<1%
107	<b>undip.ac.id</b> Internet	<1%
108	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-30</b> Submitted works	<1%
109	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-18</b> Submitted works	<1%
110	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2021-07-11</b> Submitted works	<1%
111	<b>tarapoto on 2024-01-17</b> Submitted works	<1%