

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“El Juego como Proceso Educativo”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autores:

Iselith del Rosario Manihuari Pérez ([0009-0001-6703-4526](tel:0009-0001-6703-4526))

Stany Florinda Pezo Pinedo ([0009-0006-8662-2055](tel:0009-0006-8662-2055))

Asesor:

Mg. Mélida Vela Ríos ([0000-0002-6771-0344](tel:0000-0002-6771-0344))

Línea de investigación

Calidad, Equidad y Pertinencia de los Aprendizajes- Soporte Pedagógico,
Currículo y Evaluación

PROMOCIÓN 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2025

Página del Jurado

Mg. Mérida, Vela Ríos ([0000-0002-6771-0344](#))

Presidente

Lic. Oscar Arturo, Mautino Montes ([0009-0000-5687-1815](#))

Secretario

Dr. Segundo, Portocarrero Tello ([0009-0000-9670-8780](#))

Vocal

Dedicatoria

Agradezco a Dios, a mi familia y amigos por su apoyo constante y la confianza depositada en mí.

Iselith del Rosario

Agradezco a mis padres por darme la vida, ser mi apoyo incondicional y motivarme a superarme cada día.

Stany Florinda

Agradecimiento

Agradecemos a nuestros maestros formadores de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, personas de gran sabiduría, quienes se tomaron el trabajo de transmitir sus numerosos conocimientos permitiéndonos llegar hasta este momento, encaminándonos por el camino correcto y lograr las metas que nos proponemos.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Iselith del Rosario Manihuari Pérez, identificada con DNI N° 73774853, y Stany Florinda Pezo Pinedo, identificada con DNI N° 70160756, estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe del trabajo monográfico: El Juego como Proceso Educativo.

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente monografía es de nuestra 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), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, diciembre del 2023.

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Es un verdadero honor dirigirme a ustedes para presentar la investigación titulada “*El Juego como Proceso Educativo*”. Este estudio nace de la inquietud por comprender en mayor profundidad la función que cumple el juego dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje y cómo influye en el desarrollo integral de los niños.

Por lo tanto, la monografía, considera al juego como una herramienta pedagógica que tiene el poder de renovar las prácticas educativas y responder a las exigencias actuales de los alumnos. Esperamos que lo elaborado en el estudio sean consecuencias positivas para el desempeño de los maestros y ayude a crear una educación inclusiva, creativa y humanizadora.

Las autoras.

Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del Jurado	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de Autenticidad	6
Presentación	7
Índice.....	8
Resumen.....	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo I El Juego en la Educación	12
El Juego en la Educación	12
Enfoques Teóricos sobre el Juego	12
Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	12
Teoría sociocultural de Vygotsky	13
Características del juego.....	15
Importancia del Juego en Educación Inicial	17
Capítulo II El juego como estrategia metodológica en el aula	18
Fundamentación Pedagógica del Juego como Estrategia de Enseñanza.....	18
Tipos de juegos y su impacto en el desarrollo infantil.....	18
El Rol del Docente como Mediador en el Juego Educativo.....	19
Recursos y Materiales para Juegos Educativos.....	19
Capítulo III Impacto y Evaluación del Juego en el Proceso Educativo	21
Beneficios del Juego en el Desarrollo Integral del Niño.....	21
El valor del juego para el aprendizaje de los estudiantes y docentes	22
Evaluación del aprendizaje a través del juego	23
Barreras y desafíos en la Implementación del juego como estrategia educativa	24
Integración del juego en el currículo de Educación Inicial.....	25
Conclusiones	26
Referencias bibliográficas.....	27

Resumen

La investigación titulada “El Juego como Proceso Educativo”. El objetivo fue analizar la influencia del juego en el desarrollo integral de los niños de educación inicial, destacando su relevancia como recurso pedagógico. Se resaltó su fundamento teórico, donde el juego se percibe como una actividad natural favoreciendo el crecimiento cognitivo, social, emocional y físico, consolidándose como el principal medio del proceso educativo. Asimismo, se reflejó su valor metodológico en el aula, considerándose una estrategia que promueve aprendizajes significativos, fomenta la creatividad y potencia la interacción entre pares, siendo el docente el principal. Del mismo modo, el juego impulsó competencias, aunque limitado por tiempo, recursos y métodos tradicionales. En este sentido, se concluye que el juego constituye un derecho fundamental de la infancia y una herramienta pedagógica indispensable para una educación inclusiva, integral y de calidad, cuya efectividad depende del compromiso compartido entre escuela, familia y comunidad.

Palabras Clave: Juego, Desarrollo infantil, Proceso educativo

Abstract

The research titled “Play as an Educational Process” aimed to analyze the influence of play on the comprehensive development of children in early education, highlighting its importance as a pedagogical resource. It emphasized its theoretical foundation, recognizing play as a natural activity that fosters cognitive, social, emotional, and physical growth, consolidating it as a central element in the educational process. Its methodological value in the classroom was also reflected, as it is considered a strategy that promotes meaningful learning, stimulates creativity, and enhances peer interaction, with the teacher as the main guide. Although play contributed to the development of competencies, its implementation faced limitations related to time, resources, and traditional approaches. In conclusion, play represents a fundamental right of childhood and an indispensable pedagogical tool for inclusive, holistic, and quality education, whose effectiveness depends on the shared commitment of schools, families, and communities.

Keywords: Play, Child development, Educational process

Introducción

El juego es una actividad relevante en los niños, pues no solo es una recreación, sino como una fase originaria que influye en el desarrollo integral de los niños. Esta práctica lúdica, despierta la creatividad y el interés convirtiéndose en una herramienta pedagógica estimulando el aprendizaje, potencia la socialización y fomenta la autonomía, aspectos indispensables para su formación personal y académica.

En tal sentido, el juego es un recurso educativo que con intención pedagógica impulsa el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional. Según en Piaget, al vincularlo con la construcción del conocimiento, Vygotsky lo consideró, una práctica social que fomenta la cooperación. El docente es fundamental porque aplica experiencias para lograr aprendizajes significativos.

Finalmente, el objetivo general del estudio es: Analizar el papel del juego, como proceso educativo en el desarrollo integral de los niños de educación inicial. Los objetivos específicos son: Explicar los fundamentos teóricos del juego, y su relevancia en la infancia; examinar el juego como estrategia metodológica dentro del aula; y evaluar su impacto en el proceso educativo, reconociendo tanto sus beneficios como los desafíos para su integración plena en el currículo.

Capítulo I

El Juego en la Educación

El Juego en la Educación

El juego es una estrategia pedagógica que incita a la creatividad y permite a los niños reconocer el resultado significativo mediante la experiencia lúdica, convirtiéndose en el medio educativo que favorece el razonamiento al integrar, disfrute, aprendizaje, lógica y emoción de manera complementaria (Villarroel Dávila, 2015); asimismo, su importancia no solo radica en el ámbito teórico y metodológico, sino también en lo práctico, respaldada por la teoría del juego de Jean Piaget quien lo considera principal en el desarrollo cognitivo al promover un aprendizaje activo en los niños (Peñaloza Fuentes, 2024).

En este sentido, el juego ha sido reconocido por los educadores como algo fundamental en la etapa de la primera infancia. No obstante, la presión es mayor por obtener resultados medibles en la educación preescolar que aparta el juego dentro del currículo, priorizando el tiempo destinado a actividades académicas. Los docentes mencionan que los aportes del juego no son tan simples de identificar y así valorar por lo que es, por ejemplo, las habilidades de los niños para reconocer letras o escribir su nombre (González Moreno et al., 2014).

Sin embargo, Frías Zurita (2019) sostiene que los niños al recibir una adecuada estimulación en las etapas iniciales mediante los tipos de juegos, se potencia el desarrollo de sus habilidades y destrezas. En particular, los juegos al aire libre favorecen la coordinación, el control de movimientos, la estabilidad y el equilibrio, aspectos esenciales en su crecimiento. Además, el juego no se limita al entretenimiento; permite aprender, ejercitarse, socializar y relacionarse con el entorno, aportando estímulos externos que benefician el desarrollo cerebral de niñas y niños.

Asimismo, el juego es un medio educativo clave que aporta al bienestar académico, emocional y físico de los niños. La participación activa del docente es esencial que permite guiar y fortalecer las habilidades cognitivas, motoras, comunicativas y socioemocionales de los estudiantes. Por ello, los maestros deben incorporar al juego como una estrategia de enseñanza considerándola en su práctica diaria (Chisag et al., 2024).

Enfoques Teóricos sobre el Juego

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Para Piaget (1946) el juego es una manifestación de la inteligencia infantil porque refleja la asimilación de la realidad según cada etapa del desarrollo; así, las capacidades sensoriomotrices, simbólicas y de razonamiento determinan su origen y evolución. El autor

distingue tres formas de juego vinculadas al pensamiento humano: de ejercicio, simbólico y de reglas, aunque su enfoque se centró en la cognición más que en las emociones o motivaciones. Su teoría plantea un desarrollo por etapas, en las que cada una integra de manera coherente las funciones cognitivas y representa un avance cualitativamente distinto al anterior, aunque conserve elementos de la fase previa durante la transición (Rivero García, 2012).

En la etapa infantil, el juego adquiere una mayor relevancia y se convierte en una de las principales formas de expresión y aprendizaje de los niños. No obstante, en este periodo los pequeños todavía presentan dificultades para adoptar distintas perspectivas o comprender plenamente el punto de vista de los demás. Dentro de esta fase, las actividades lúdicas se caracterizan principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos, donde los niños utilizan su imaginación para transformar objetos simples en representaciones de la realidad (Mosquera Ortiz, 2024).

Este tipo de juego se manifiesta, por ejemplo, cuando una ficha puede convertirse en un aperitivo, un trozo de papel en un plato o una caja en una mesa. A través de estas transformaciones, el niño demuestra su capacidad de sustituir los objetos reales por símbolos que cumplen la misma función dentro de la situación imaginaria. De esta manera, se observa cómo el juego no depende de la presencia material de los objetos, sino de la habilidad del niño para recrearlos mentalmente y darles un nuevo significado (Morales Ramirez, 2018).

Jean Piaget, a partir de sus observaciones de las secuencias de juego en los niños, evidenció que hacia el final del segundo año de vida surge un cambio fundamental en el desarrollo cognitivo. Este cambio no solo implica un incremento en la creatividad y en la complejidad de las representaciones simbólicas, sino que también marca el inicio de un nuevo modo de funcionamiento psicológico, cualitativamente diferente del anterior. A este proceso Piaget lo denominó estadio preoperacional, el cual constituye una etapa clave en el desarrollo intelectual, ya que prepara al niño para el pensamiento más lógico y organizado que aparecerá en fases posteriores.

Teoría sociocultural de Vygotsky

En las últimas décadas ha crecido la atención hacia los aportes de Lev Vigotsky en el campo de la psicología y la educación (Ávila Jiménez, 2018). De acuerdo con González-Moreno (2015) y Alava et al. (2025), su contribución fundamental radicó en la formulación de una teoría que integraba tanto los procesos educativos como los principios del desarrollo psicológico.

Vergel Causado (2014), sostienen que, desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, no basta con establecer un sistema de signos ni con que estos se manifiesten en el juego, ya que es fundamental otorgarles un sentido en su aplicación. En esa línea, Chaves Salas (2011) advierte que los signos no deben considerarse únicamente como herramientas pedagógicas, pues representan instrumentos psicológicos que surgen de la interacción social y del desarrollo cognitivo de quien los utiliza. De igual modo, Rivero et al. (2018) enfatizan que en la educación preescolar resulta necesario que el docente planifique de forma consciente estrategias lúdicas que promuevan en el niño la reflexión sobre los significados ya adquiridos, incorporando los signos que sirvan de apoyo en su progreso intelectual.

Por otra parte, López & Delgado (2013) y Rivera (2009) resaltan que, aunque el juego es un recurso esencial para favorecer el desarrollo cognitivo, en gran parte del nivel preescolar su práctica se lleva a cabo sin una adecuada planificación ni sistematización. Frente a ello, Rivera (2009) insiste en que los docentes deben tener claridad sobre los objetivos, la intención pedagógica y el papel que cumple la participación del niño dentro de las actividades lúdicas, con el fin de que estas realmente aporten a su formación integral.

De acuerdo con Vygotsky (1982) el juego surge como una necesidad vinculada a la interacción social, ya que a través de él los individuos reproducen y refuerzan sus contactos con los demás. Este autor sostiene que la esencia del juego no se limita únicamente a la satisfacción de instintos o impulsos internos, sino que tiene un trasfondo profundamente social. En el juego se representan escenas que reflejan experiencias colectivas, lo que permite al niño explorar y ensayar diferentes formas de convivencia. Además, Vigotsky plantea que en el desarrollo humano confluyen dos grandes procesos: uno de raíz biológica, relacionado con la conservación y reproducción de la especie, y otro de carácter sociocultural, que posibilita la apropiación de las formas de organización, valores y normas propias de un grupo o cultura.

Asimismo, este teórico considera que el juego es ante todo una actividad social en la que, gracias a la cooperación con otros niños, los pequeños logran asumir y comprender distintos roles que complementan al propio. El juego simbólico ocupa un lugar central en su planteamiento, pues permite al niño transformar objetos de la realidad en elementos con un nuevo significado dentro de su imaginación, lo que enriquece su capacidad de simbolizar y de atribuir sentidos diferentes a lo que lo rodea. Ejemplos como utilizar una escoba como si fuera un caballo muestran cómo, mediante la creatividad y la representación, el niño fortalece habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En este sentido, el juego no solo constituye una forma de entretenimiento, sino también un medio fundamental para el desarrollo integral, al

propiciar la construcción de significados compartidos y el aprendizaje de la vida en sociedad (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Características del juego

El juego permite al niño experimentar la satisfacción de realizar actividades y relacionarse con otras personas. Constituye una de las formas más relevantes para expresar sus emociones y manifestar cómo se siente. Además, es considerado uno de los lenguajes esenciales de la infancia, ya que a través de él se comunica y desarrolla su creatividad, la capacidad para resolver problemas, así como habilidades vinculadas al lenguaje, al desempeño y a la asunción de roles sociales.

Se trata de una actividad que no persigue un interés particular, pero sí cumple un propósito, a diferencia de otras acciones que están cargadas de preocupaciones. Sus características más relevantes son:

- **Placentero:** debe generar satisfacción y disfrute en quien lo practica, sin ocasionar preocupaciones.
- **Natural y motivador:** surge de manera espontánea y estimula al niño a participar por sí mismo.
- **Liberador:** representa una acción libre, sin imposiciones ni obligaciones.
- **Mundo aparte:** transporta al jugador a una realidad distinta, creando un espacio alternativo que le permite experimentar gratificaciones que no siempre encuentra en la vida cotidiana.
- **Creador:** favorece el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la espontaneidad en el crecimiento del niño.
- **Expresivo:** posibilita manifestar sentimientos, emociones y actitudes que suelen permanecer ocultas.
- **Socializador:** fomenta la interacción, la cooperación y la convivencia en grupo a través de distintas dinámicas.

También se pueden evidenciar otras características que son:

- Se practica por el placer que brinda, sin perseguir metas externas a la propia actividad.
- Se caracteriza por su espontaneidad, en contraste con el trabajo o las exigencias de la realidad cotidiana.
- No sigue reglas rígidas ni estructuras serias y estrictas.

- Contribuye a liberar tensiones, ya que permite ignorar o incluso superar los problemas a través de la diversión.

Del mismo modo, el juego, por su carácter integral, contribuye al desarrollo del niño:

Cognitivo

- Favorece la concentración, estimula la mente, la imaginación y la creatividad diferenciando lo fantasioso de la realidad, desarrollando un pensamiento matemático y científico.
- Impulsa el desarrollo del lenguaje, la comunicación y la capacidad de razonamiento abstracto.
- Permite conocer, comprender y adaptarse al entorno.
- Brinda experiencias nuevas que facilitan la resolución de problemas.

Motriz

- Actúa como un factor que estimula el desarrollo.
- Favorece la percepción y el uso adecuado del propio cuerpo.
- Contribuye al fortalecimiento de la coordinación motora.
- Potencia el equilibrio.
- Desarrolla cualidades físicas como la fuerza, la rapidez y la resistencia.
- Facilita el dominio en el uso de objetos o herramientas.
- Mejora la coordinación entre la vista y el movimiento.
- Impulsa la habilidad para imitar acciones o conductas.

Afectivo

- Favorece el logro de metas en el niño.
- Genera sensaciones de satisfacción y disfrute.
- Contribuye al control de la ansiedad.
- Permite canalizar y regular la agresividad.
- Apoya el equilibrio personal y el autocontrol.
- Brinda recursos para afrontar dificultades.
- Proporciona diversión y sensación de plenitud.
- Ofrece la posibilidad de liberar emociones y tensiones acumuladas.
- Facilita la construcción de patrones de identidad sexual.

Social

- Favorece el proceso de interacción social.
- Permite comprender las normas que orientan nuestra conducta.
- Brinda la oportunidad de identificar o desempeñar un rol dentro del grupo.

Los juegos contribuyen al desarrollo integral del niño en distintas áreas, como la social, cognitiva, imaginativa y afectiva. Asimismo, se realizan grupal e individualmente.

Importancia del Juego en Educación Inicial

El juego constituye una manera de aprendizaje inicial resultando ser indispensable y beneficiosa para el desarrollo de los niños. Constituye una experiencia formativa que no puede ser excluida, ya que a través de él se adquieren habilidades cognitivas, sociales y emocionales fundamentales. Además, los pequeños experimentan, exploran y comprenden el mundo en un entorno natural, experimentando creatividad, capacidad de resolver problemas y la interacción con los demás. Por ello, es fundamental dentro de la educación, al ser una práctica temprana que acompaña de manera positiva el crecimiento integral y que no debería ser negada ni limitada (Ushiñahua, 2020).

El juego es fundamental para el desarrollo, ya que fortalece la atención, la memoria, el autocontrol y la comunicación de los niños (Monge et al., 2019). Los juegos físicos mejoran la motricidad, el equilibrio y la resistencia, y además ayudan a liberar tensiones y reducir el estrés. Por eso, el juego no es solo diversión, sino una herramienta clave para el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional (Ricardo Pérez, 2004).

Capítulo II

El juego como estrategia metodológica en el aula

Fundamentación Pedagógica del Juego como Estrategia de Enseñanza

Actualmente en la educación, incluir dinámicas de juego dentro de las actividades de enseñanza, para Moya Gómez (2024) genera un entorno motivador y participativo. Además, convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa que beneficia al asimilar los conocimientos y al desarrollo de las competencias de manera sólida, esto permite mejorar el aprendizaje autónomo y continuo, asimismo la resistencia de algunos estudiantes disminuye al mostrar métodos académicos tradicionales.

El empleo del juego como estrategia de enseñanza se ha fundamentado en corrientes de desarrollo infantil, tenemos las de Piaget (1946) y Vygotsky (1982), ellos destacan su valor en la construcción de un aprendizaje activo y con sentido. Según estos autores, los niños asimilan mejor los conocimientos cuando se involucran en experiencias lúdicas despertando su interés y creatividad, accediendo de manera práctica y dinámica. Es así que, el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también es pedagógico y fundamental para el crecimiento cognitivo y social de los pequeños.

Hay diferentes maneras de comprender qué son las estrategias de enseñanza; generalmente, se definen como un conjunto de métodos empleados por el docente para que los estudiantes entiendan los contenidos y desarrollen competencias. Martínez & Zea (2004) señalan que las estrategias de enseñanza son recursos y actividades que el docente utiliza para facilitar el aprendizaje. De manera similar, Díaz & Hernández (2002) las consideran un apoyo pedagógico que guía el proceso educativo, sin ser en sí el fin del aprendizaje.

Tipos de juegos y su impacto en el desarrollo infantil

Según Solís García (2019), el juego en la infancia adopta distintas formas como el simbólico, el motor y el de reglas. Más allá de ser una actividad recreativa, cada uno cumple un papel en el desarrollo integral del niño. Estas experiencias fortalecen capacidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas en las primeras etapas de vida.

El juego simbólico se evidencia a los 2 años, distinguiéndose por la habilidad del niño para recrear, mediante la imaginación, objetos, personas u otras situaciones (Tuárez Párraga & Tarazona Meza, 2022). Por ejemplo, cuando un niño juega a ser médico, maestro o incluso un animal, explora diferentes roles sociales que le ayudan a desarrollar su lenguaje y a despertar

su creatividad. A través del juego también puede expresar lo que siente y aprender a resolver conflictos (Bedón Arteaga & Cedeño Macías, 2023).

El juego motor comprende actividades físicas como correr, saltar o lanzar, que fortalecen la coordinación, el equilibrio y la fuerza corporal. Según (Ponce Mera & Arroyo Vera, 2022), también impulsa la socialización al practicarse en grupo, fomentando la cooperación y la resolución de conflictos.

Finalmente, Según Migdalek & Rosemberg (2014), el juego de reglas, que surge hacia los cuatro o cinco años, ayuda a desarrollar la atención, la memoria y la capacidad de seguir instrucciones, además de promover valores como justicia, respeto y tolerancia.

El Rol del Docente como Mediador en el Juego Educativo

En la educación inicial, el docente es clave en el juego, ya que no solo observa, sino que lo orienta con fines pedagógicos. Así, aunque surge de manera espontánea, se convierte en un recurso de aprendizaje cuando el maestro lo guía y enriquece (Zambrano Solórzano et al., 2022).

Sin embargo, López & Sornoza (2022) destacan que observar el juego infantil permite al docente identificar intereses, necesidades y nivel de desarrollo. Esta observación facilita intervenir con preguntas, materiales o retos que estimulen la creatividad. Según (Bósquez León et al., 2024), dichas intervenciones fortalecen el valor formativo del juego y favorecen aprendizajes significativos.

El docente cumple el papel de orientador, ofreciendo su apoyo de manera indirecta al generar condiciones favorables, otorgar el tiempo y el espacio adecuados, facilitar los recursos necesarios y, sobre todo, proponer actividades lúdicas acordes con la etapa de desarrollo de los estudiantes (Castillo Córdova et al., 2023).

A su vez, los profesores que trabajan en el nivel educativo inicial saben que la efectividad de las estrategias pedagógicas es básica en gran medida dependen, de que los infantes consideran el aula como un lugar activo, cálido y estimulante. Es necesario dejar atrás enfoques tradicionales y valorar el juego en el aprendizaje, ya que favorece la expresión infantil (Pillajo Tipán et al., 2021).

Recursos y Materiales para Juegos Educativos

Los materiales didácticos son importantes en la educación permitiendo interactuar entre el docente y el niño relacionando el aprendizaje con la realidad e interés que demuestra el niño.

Según el nivel pedagógico, estos recursos adoptan distintas maneras de mejorar el proceso educativo (Ruesta Quiroz & Gejaño Ramos, 2022).

El rol de los materiales educativos es fundamental en la enseñanza, son los que orientan a los alumnos y ayudan a los docentes a vincular el currículo con la práctica en el salón (Margolinas & Wozniak, 2009). Estos recursos sirven de refuerzo para las estrategias pedagógicas como el aprendizaje, siempre que estén vinculados al contexto, alineados con el currículo y resulten significativos. Su adecuada selección debe fomentar experiencias motivadoras e innovadoras que integren la cultura familiar, los intereses de los niños y el desarrollo de sus capacidades según su edad y nivel escolar (Davis & Krajcik, 2005).

Capítulo III

Impacto y Evaluación del Juego en el Proceso Educativo

Beneficios del Juego en el Desarrollo Integral del Niño

Es importante considerar que, más allá de lo apropiado que resulte un juego, si este limita la iniciativa mediante normas demasiado rígidas termina reduciéndose a un simple recurso (Jiménez & Muñoz, 2012). En contraste, el juego espontáneo o liderado por los propios niños les brinda la posibilidad de relacionarse con su entorno de múltiples formas (Houser et al., 2016). Asimismo, el juego guiado debe conservar la esencia de libertad, curiosidad y disfrute característica del juego libre (Hassinger-Das et al., 2017).

El juego cuenta con privilegios permitiendo a los niños demostrar su creatividad que fortalece su imaginación, así como sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007). No obstante, estos beneficios deben organizarse de acuerdo a las diferentes áreas del desarrollo infantil. Respecto a ello, Chisag et al. (2024) propone clasificar las áreas que se puedan estimularse mediante el juego.

- **La afectividad**

Al inicio del desarrollo infantil, la afectividad es fundamental, ya que es el inicio de la construcción de la identidad y la personalidad impulsada por la autonomía. En este marco, el juego es fundamental para el crecimiento afectivo (Zych et al., 2016). Mediante ello favorece la expresión espontánea, fortaleciendo las experiencias emocionales a través de la dedicación y el esfuerzo (Hartley et al., 2013). Así, el juego es fundamental, esto permite al niño manifestar sus emociones, intereses y preferencias de muchas formas (Solís García, 2019).

- **La Motricidad**

El juego es fundamental en el desarrollo del niño, esto favorece el aprendizaje, la salud física y el crecimiento social y emocional (Solís, 2019). A diferencia de actividades pasivas, mantiene a los niños activos, ayudándolos a conocer su cuerpo y a fortalecer habilidades como la coordinación y el equilibrio (Miller & Almon, 2009).

- **La inteligencia**

El desarrollo sensoriomotor es fundamental para la inteligencia infantil. La educación basada en el movimiento a través del juego, estimula la memoria, la percepción, el lenguaje y

las habilidades cognitivas (Monge et al., 2019). Asimismo, favorece la socialización, el autocuidado y el desarrollo motor, esto favorece a la inteligencia práctica preparándolos hacia un pensamiento abstracto (Díaz Milagros, 2007).

- **La creatividad**

El juego en la educación mejora el pensamiento creativo, contribuyendo al desarrollo de la fluidez, la flexibilidad, la capacidad de elaboración y la originalidad (Jiménez & Muñoz, 2012). También, constituye una forma natural y espontánea de manifestar la creatividad, ya que mediante él, los niños dan vida a su imaginación y a sus fantasías (Chávez et al., 2017).

- **La sociabilidad**

Los juegos grupales promueven la comunicación y la interacción social, permitiendo poner en práctica habilidades como el respeto, la negociación, la empatía y la resolución de conflictos. Así, se convierten en un medio eficaz para desarrollar competencias sociales y prepararse para la vida adulta (Hassinger-Das et al., 2017). Asimismo, mediante esta actividad lúdica, los niños logran socializar, plantear y resolver problemas relacionado a su etapa de desarrollo (Chávez et al., 2017).

El valor del juego para el aprendizaje de los estudiantes y docentes

El juego es primordial en la educación, esto mejora el aprendizaje al combinar exploración, motivación y creatividad con reglas y símbolos haciendo que el niño asimile contenidos y desarrolle competencias. Asimismo, fortalece las capacidades en diferentes dimensiones del desarrollo: físico-biológico, socioemocional, cognitivo-verbal y académico (López, 2017; Mora et al., 2022; Amory & Seagram, 2004).

De igual manera, resulta fundamental identificar las cualidades que debe poseer un juego para considerarse didáctico, así como conocer su clasificación, a fin de determinar cuál emplear y cuál se ajusta mejor a un grupo específico de estudiantes (Burke, 2016).

Al comprender la esencia del juego y los elementos que lo componen, el docente empieza a cuestionarse de qué manera diseñarlo, con qué propósito aplicarlo y cuáles serían los pasos adecuados para ponerlo en práctica. En este proceso surgen también dudas sobre los materiales más pertinentes para su elaboración, lo que abre una serie de interrogantes (Reyes García et al., 2017). Estas reflexiones se orientan a reconocer la relevancia que tiene el empleo del juego como recurso pedagógico en el aula, considerando que puede implementarse de

forma sencilla y apoyarse en soluciones prácticas que hagan de esta experiencia una actividad amena tanto para el profesor como para los estudiantes. Todo ello con el objetivo de alcanzar aprendizajes significativos a través de la diversión (Hilliard et al., 2018).

De ahí la importancia de que el profesorado reciba formación en metodologías lúdicas, pues le permitirían contar con herramientas para diseñar situaciones en las que el juego se convierta en un recurso didáctico (Stefani et al., 2014). Según Bautista-Vallejo & López (2002), el valor de una estrategia de esta naturaleza reside en que el juego constituye una oportunidad privilegiada tanto para aprender como para comunicarse, entendiendo el aprendizaje como un cambio estable y con sentido que se logra mediante la experiencia.

Evaluación del aprendizaje a través del juego

En la educación inicial, valorar el aprendizaje significa comprender que los niños adquieren conocimientos de manera diferente a los adultos, y que el juego constituye una de sus principales formas de expresión y exploración del mundo. Según Puetate-Manitio & Esteves-Fajardo (2023), mediante el juego los niños muestran sus habilidades, intereses, progresos y dificultades, estas actividades son una fuente valiosa de información para el docente. También, López & Sornoza (2022) señalan que realizar la evaluación en el juego no necesita interrupciones en la actividad, sino observar de manera organizada lo que sucede durante estas experiencias lúdicas.

Un método común para evaluar el aprendizaje es la observación directa que permite registrar los comportamientos, interacciones, actitudes y logros de los niños mientras participan en juegos libres o guiados. Según Chujandama Veramendi et al. (2023), estas observaciones se sistematizan mediante registros anecdóticos, listas de verificación o escalas de valoración, lo facilitando recolectar información sobre el desarrollo cognitivo, lingüístico, motor y socioemocional. Es fundamental, como señalan Ludeña Carrillo & Acosta Zambrano (2022), que el docente supervise sin intervención alguna, desarrollando el juego de manera natural.

Bernal Párraga et al. (2024) señalan que otra de las herramientas importantes son los portafolios de evidencias que se recopilan trabajos, fotografías y registros de actividades lúdicas mostrando el progreso de cada niño. Asimismo, se emplean rúbricas adaptadas a la infancia, con criterios simples permitiendo valorar aspectos como la cooperación, la creatividad, el uso del lenguaje o la capacidad de resolver problemas (Tambo Minga et al., 2023). Estas estrategias se enriquecen cuando se combinan con la autoevaluación y la coevaluación, ajustadas al nivel de comprensión de los niños (Torres Torres, 2025).

Barreras y desafíos en la Implementación del juego como estrategia educativa

Si bien el juego es valorado como un recurso fundamental en la educación infantil, su uso efectivo como estrategia pedagógica aún enfrenta distintos obstáculos y limitaciones (Chujandama Veramendi et al., 2023). En diversos entornos de la educación tienen ideas equivocadas que jugar es únicamente una actividad recreativa o secundaria, dificultando su incorporación plena dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Paccha et al. (2024), esto conduce a que el juego se limite a momentos esporádicos, desaprovechando su verdadero valor formativo.

Por su parte, Ramírez-Solórzano & Herrera-Navas (2024) estacan que la falta de tiempo, recursos y espacios adecuados limita a los docentes en la incorporación de actividades lúdicas en el aula. Como lo destacan Barahona Anguisaca et al. (2024), estas limitaciones reducen las oportunidades de brindar experiencias lúdicas diversas y enriquecedoras a los estudiantes.

Desde la perspectiva institucional y cultural, también surgen ciertos obstáculos. Según Berrones et al. (2023), algunas familias y autoridades educativas continúan otorgando mayor relevancia a métodos tradicionales, basados en la repetición y la memorización, dejando en un segundo plano propuestas de carácter lúdico. Esta preferencia, de acuerdo con Chujandama Veramendi et al. (2023), responde a una visión del aprendizaje orientada principalmente a resultados inmediatos y cuantificables, lo que limita la apreciación de procesos más integrales y experienciales, propios de las dinámicas de juego. Del mismo modo, Bedón Arteaga & Cedeño Macías (2023) señalan que muchos docentes carecen de una preparación específica para diseñar, mediar y evaluar actividades lúdicas con un propósito pedagógico claro.

Ante ello, el gran reto consiste en impulsar un cambio de paradigma que restituya al juego el papel central que tiene en la educación de la primera infancia. Para avanzar en esa dirección, se vuelve imprescindible la capacitación continua del profesorado, el respaldo de las instituciones y la sensibilización de las familias acerca de los aportes del juego al aprendizaje. Solo de esta manera será posible superar las limitaciones actuales y garantizar que el juego ocupe el lugar que le corresponde en la educación inicial, como destacan Guerrero & Tejeda Díaz (2022).

En este sentido, uno de los principales desafíos de la planificación educativa consiste en integrar la educación preescolar dentro del sistema formal, sin perder las características propias de una programación de calidad dirigida a los niños pequeños. Un aspecto esencial a tener en cuenta es el “aprendizaje mediante el juego” o “aprendizaje lúdico”, considerado

indispensable para garantizar una pedagogía y una educación de excelencia en la primera infancia (Moreno, 2018).

Integración del juego en el currículo de Educación Inicial

La incorporación del juego dentro del currículo de educación inicial constituye una herramienta pedagógica fundamental para favorecer aprendizajes con verdadero sentido en los niños. De acuerdo con Díaz-Molina & Alay-Giler (2023), el juego no debe verse como una actividad aislada de los contenidos escolares, sino como un recurso relacionado con los propósitos curriculares, posibilitando que los niños aprendan de manera activa, agradable y acorde con su etapa de desarrollo. Así mismo, Alcívar-Castro & Mayo-Parra (2023) destacan que el docente debe planificar actividades lúdicas con un objetivo educativo claro, según los aprendizajes de cada área.

Conclusiones

En el objetivo 1, se determina que las teorías de Piaget y Vygotsky respaldan la importancia del juego como un proceso natural y necesario en la niñez. Mientras Piaget lo vincula con la construcción cognitiva por etapas, Vygotsky lo concibe como una actividad social que fomenta la cooperación y la interacción. En ambos casos, se confirma su relevancia en la formación integral del niño.

Así como también en el objetivo 2, se concluye que el juego al aplicarse como estrategia pedagógica mejora la creatividad, la motivación y la participación activa. Además, permite conectar los contenidos curriculares con la experiencia del niño. El rol intermediario del docente es clave para orientar la actividad lúdica hacia el logro de aprendizajes significativos.

En el objetivo 3 se concluye que, el juego mejora el desarrollo de competencias cognitivas, sociales, comunicativas y emocionales. No obstante, se integra en el currículo enfrentando limitaciones como el poco tiempo, recursos y formación docente. Por eso se debe mejorar en el ámbito académico, apoyo institucional y familiar para garantizar su aplicación efectiva.

Finalmente, de acuerdo al objetivo general, se concluye que el juego es primordial para la educación inicial, considera aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. No se limita a ser una actividad recreativa, sino que se convierte en una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo integral infantil.

Referencias bibliográficas

- Alava, M. V. S., Carrillo, L. A. D., Torres, V. E. M., Peralta, S. M. A., Valarezo, S. N. E., & Ortiz, L. C. V. (2025). El juego como estrategia de enseñanza en educación inicial. *South Florida Journal of Development*, 6(5), e5255. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-026>
- Alcívar-Castro, M. P., & Mayo-Parra, I. (2023). Estrategia metodológica para el fortalecimiento del rol docente en la educación emocional de los niños. *MQRInvestigar*, 7(3), 3968–3988. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/656/2596>
- Amory, A., & Seagram, R. (2004). Educational game models: conceptualization and evaluation. *South African Journal of Higher Education*, 17(2), 206–217. <https://doi.org/10.4314/sajhe.v17i2.25314>
- Ávila Jiménez, A. A. (2018). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Proyectos Investigativos En Educación En Ciencias: Articulaciones Desde Enfoques Histórico-Epistemológicos, Ambientales y Socioculturales*, 125–147.
- Barahona Anguisaca, D. M., Muñoz Guzmán, M. Y., Bastidas González, L. D., & Alvarado Bastidas, E. A. (2024). Análisis de la integración de herramientas de gamificación en la enseñanza de ecuaciones: impacto en la motivación y el rendimiento estudiantil. *Revista Social Fronteriza*, 4(6), e46522. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(6\)522](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)522)
- Bautista-Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora Digital*, 4.
- Bedón Arteaga, V., & Cedeño Macías, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 8(1). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>
- Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435–6465. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i3.11834
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, Lady, & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo Conocimientos*, 84(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542->

2987.2024.9.31.5.108-125

- Burke, B. (2016). *Gamify*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315230344>
- Castillo Córdova, G. E., Sailema Moreta, J. E., Chalacán Mayón, J. B., & Calva Abad, A. (2023). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13911–13922. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409
- Chaves Salas, A. L. (2011). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3581>
- Chávez, B. I., Zacatelco, F., & Acle, G. (2017). Programa de enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 7(18). <https://doi.org/10.25115/ejrep.v7i18.1366>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher*, 9(1), 66–81.
- Chujandama Veramendi, L. D., Castillo Calle, D. N., Rengifo Cahuaza, G., & Cutipa Coveñas, G. M. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631–8647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980
- Davis, E. A., & Krajcik, J. S. (2005). Designing Educative Curriculum Materials to Promote Teacher Learning. *Educational Researcher*, 34(3), 3–14. <https://doi.org/10.3102/0013189X034003003>
- Díaz-Molina, R. E., & Alay-Giler, A. D. (2023). La lúdica como estrategia activa para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 561–586. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.561-586>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Una Interpretación Constructivista*, 2, 1–27. <https://www.academia.edu/download/53051798/EstratDocParaUnAprendSignif.pdf>
- Díaz Milagros, D. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico del juego. *Revista de Los Psicólogos de La Educación*, 13(2), 133–149. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=613765495003>
- Franco, P. D. (2024). Docentes de la Educación en el nivel Inicial: enseñar a través de la multitarea. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 1(2), 16–21. <https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/view/10>
- Frías Zurita, K. S. (2019). “Juegos De Exterior En El Desarrollo Motriz Grueso De Los Niños Y Niñas De 2 a 3 Años.” *Universidad Técnica De Ambato Facultad De Ciencias De La*

- Salud Carrera De Terapia Física*, 115.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29751/2/Tesis-Katherine-Frias..pdf>
- García Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Su pervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 9. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- González-Moreno, C. X. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de La Facultad de Medicina*, 63(2), 235–241. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(2), 289–309. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Guerrero, M. A., & Tejeda Díaz, R. (2022). Actividades Lúdicas Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Educación Inicial Ii. *REFCaLE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010*, 10(1 SE-Investigaciones), 107–122. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>
- Hartley, R., Frank, L., & Goldenson, R. (2013). *Understanding Children'S Play*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315009551>
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191–218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hilliard, L. J., Buckingham, M. H., Geldhof, G. J., Gansert, P., Stack, C., Gelgoot, E. S., Bers, M. U., & Lerner, R. M. (2018). Perspective taking and decision-making in educational game play: A mixed-methods study. *Applied Developmental Science*, 22(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10888691.2016.1204918>
- Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L. (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781. <https://www.aimspress.com/aimspress-data/aimsph/2016/4/PDF/publichealth-03-00781.pdf>

- Jefferson Emmanuel Cesen Paccha, Josué Vicente Álvarez Toledo, Jackeline Deyamaira Yaguana Coronel, & Sandra Elizabeth Balderrama Govea. (2024). TIC, gamificación y realidad aumentada para la inclusión de estudiantes con discapacidades. *Revista Imaginario Social*, 7(4). <https://doi.org/10.59155/is.v7i4.257>
- Jiménez, L., & Muñoz, D. (2012). Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099–1122. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1551>
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203–218. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736336>
- López, G. N. M., & Sornoza, J. M. Z. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 7(9), 187–203.
- López, M. T. (2017). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA DE BARQUSIMETO DE BARQUSIMETO THE GAME AS A DIDACTIC STRATEGY FOR THE TEACHING OF MATHEMATICS IN SPECIAL EDUCATION*. 70–90.
- Ludeña Carrillo, J. E., & Acosta Zambrano, J. M. (2022). Guide of Ludic Activities for the Development of Logical-Mathematical Thinking in Early Childhood Education. *Estudios Del Desarrollo Social-Cuba Y America Latina*, 10(3), 481-497 WE-Emerging Sources Citation Index (ESC).
- Margolinas, C., & Wozniak, F. (2009). Usage des manuels dans le travail de l'enseignant : l'enseignement des mathématiques à l'école primaire. *Revue Des Sciences de l'éducation*, 35(2), 59–82. <https://doi.org/10.7202/038729ar>
- Martínez, E., & Zea, E. (2004). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista Ciencias de La Educación*, 24, 69–90. <https://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a4n24/4-24-4.pdf>
- Migdalek, M. J., & Rosemberg, C. R. (2014). Juegos con reglas convencionales: un análisis multimodal de la regulación de la situación lúdica por parte de la maestra. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 11, 7.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in the Kindergarten. Why children need to to Play in School. In *Alliance for childhood*. www.allianceforchildhood.org.
- Monge, M., Memdez, M., Hernandez, M., Quintana, C., & Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, ISSN 1131-6128, Vol. 43, Nº. 1, 2019, Págs.

- 31-35, 43(1), 31-35. file:///C:/Users/Maria/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelJuegoEnLosNinos-7186932.pdf
- Mora, A., Otacoma, N., Murillo, K., & Monserrate, H. (2022). El juego como proceso y estrategia didáctica para mejorar la Tríada Pedagógica. *Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 15(11), 105–122. <http://publicaciones.uci.cu>
- Morales Beltrán, O. R., & Urrego Martínez, Z. R. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20 SE-Espacio Estudiantil), 123–136. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>
- Morales Ramirez, L. I. (2018). *El Juego como Estrategia Lúdica del Currículo para Desarrollar la Creatividad en Niños del II Ciclo de Educación Inicial*. <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1504fa2c-d9a1-494c-b403-5c35fae7f6dd/content#page=23.10>
- Moreno, J. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 2(1), 84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2938>
- Mosquera Ortiz, C. (2024). La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *La Tuerka*, 1(2), 47–49. <https://doi.org/10.22490/30730260.8583>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294. <http://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/download/533/595>
- Peñaloza Fuentes, S. M. (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1324–1332. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901
- Piaget, J. (1946). Desarrollo de competencias para la comunicación y el lenguaje. *La Formación Del Símbolo En El Niño*, 129. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=2>
- Pillajo Tipán, E. G., Villarroel Dávila, P. C., Quezada Loaiza, E. E., & Guijarro Vines, J. S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6(3), 69. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Ponce Mera, P., & Arroyo Vera, Z. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 10(20), 18–27. <https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002>
- Puetate-Manitio, G. I., & Esteves-Fajardo, Z. I. (2023). El cuento como estrategia didáctica en niños de educación inicial. *CIENCIAMATRIA*, 9(1), 605–616.

<https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1088>

- Ramírez-Solórzano, F. L., & Herrera-Navas, C. D. (2024). Inclusión Educativa: Desafíos y Oportunidades para la Educación de Estudiantes con Necesidades Especiales. *Revista Científica Zambos*, 3(3), 44–63. <https://doi.org/10.69484/rcz/v3/n3/57>
- Reyes García, C. I., Perera Santana, Á., & Sosa Moreno, F. (2017). La obra de Tonucci como recurso didáctico en la formación inicial de maestros / TONUCCI'S WORK AS DIDACTIC RESOURCE IN INITIAL TEACHER TRAINING. *Tendencias Pedagógicas*, 29(2017), 135–154. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.006>
- Ricardo Pérez, C. (2004). Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia. *España: Editorial Virgo*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=280093>
- Rivera, L. (2009). Educación Preescolar: Entre la expresión y el juego como medios de formación integral. *Educación y Educadores*, 5(0 SE-Artículos), 127–142. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/516>
- Rivero García, M. M. (2012). Teoría genética de Piaget: constructivismo cognitivo. *Equilibrio y Equilibracion En La Epostemologica Genetica de J. Piaget*, 23. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/32321>
- Rivero, M., Cuenca, M., Montejo, M., & Vasallo, M. (2018). La investigación educativa desde una perspectiva histórico-cultural. *Revista Pedagogía Universitaria*, 23(November), 83–94.
- Ruesta Quiroz, R. G., & Gejaño Ramos, C. V. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 4(9), 94–108. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v4i9.796>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44, 0–16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Simbaña-Haro, M., González-Romero, M., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G. (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(6–2), 145–156. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de La Educación*, 4(7), 44–51. <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de La Educación*, 4(7), 44–51. <https://acortar.link/bdk9fq>
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar

- sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 31(1). <https://doi.org/10.16888/interd.2014.31.1.3>
- Tambo Minga, A. M., Ureña Torres, M. I., Sotomayor Torres, L. A., Pacheco Tapia, D. F., & Bautista Hurtado, V. (2023). El uso de herramientas lúdicas en la educación superior: Estrategias para el fortalecimiento del aprendizaje. *Horizonte Académico*, 3(1), 38–62. <https://doi.org/10.70208/3007.8245.v3.n1.77>
- Torres Torres, O. L. (2025). El poder del juego y la imaginación en el desarrollo creativo de niños. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E1), 869–901. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/723>
- Torres Torres, V. E. (2024). *El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica elemental*. Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14103>
- Tuárez Párraga, J. M., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 459–475. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>
- Ushiñahua, L. (2020). El juego en los niños s de educación inicial Trabajo. *Universidad Nacional de Tumbes*, 1–40. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1486>
- Vergel Causado, R. (2014). El signo en Vygotski y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Folios*, 39, 65–76. <https://doi.org/10.17227/01234870.39folios65.76>
- Villarroel Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophía*, 1(19), 153. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.07>
- Vygotsky. (1982). Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Zambrano Solórzano, L. E., Vélez Loor, J. M., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>
- Zych, I., Ortega-Ruiz, R., & Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Infancia y Aprendizaje*, 39(2), 380–400. <https://doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "TARAPOTO"
"Líderes de la formación docente en la región San Martín"

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU y R.M. N° 220-2024-MINEDU

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe, hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación (monografía), para optar el **GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, titulado: *"El juego como proceso educativo"*, de las autoras **Iselith del Rosario Manihuari Pérez**, identificada con DNI N° 73774853 y **Stany Florinda Pezo Pinedo**, identificada con DNI N° 70160756, ex alumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 22 de setiembre del 2025

Mgtr. Marcos Gino Reyna Saboya
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N° 0474042

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la monografía titulada: "El Juego como Proceso Educativo" - " Play as an Educational Process ", de las autoras **Marihuari Pérez, Iselith del Rosario y Pezo Pinedo, Stany Florinda**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords), palabras claves representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 23 de septiembre de 2025

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo