

NOMBRE DEL TRABAJO

**MONO\_ARNAO SANTACRUZ\_2021\_1.do****CX**

RECUENTO DE PALABRAS

**6054 Words**

RECUENTO DE PÁGINAS

**27 Pages**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 27, 2023 8:59 AM GMT-5**

RECUENTO DE CARACTERES

**33158 Characters**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**850.5KB**

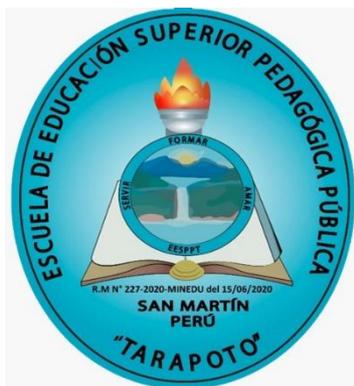
FECHA DEL INFORME

**Sep 27, 2023 9:00 AM GMT-5****● 30% de similitud general**

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

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 27% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

<sup>12</sup> **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**  
**PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**“TARAPOTO”**



**MONOGRAFÍA**  
**“El Juego en la Educación Inicial”**

**Autora:**

Zenaida Arnao Santa Cruz ([0009-0005-2290-2704](tel:0009-0005-2290-2704))

<sup>42</sup> **Asesor:**

Lic. Aníbal Fernando Mendo García ([0009-0004-8180-4891](tel:0009-0004-8180-4891))

<sup>7</sup> **Programa de Estudio**

Inicial

PROMOCIÓN 2022

**Tarapoto – San Martín**

**2023**

**MIEMBROS DEL JURADO**

---

**Mg. LUIS RAMÍREZ GONZALES**

**PRESIDENTE**

---

**Lic. JULIA NOEMI DIAZ CHÁVEZ**

**SECRETARIO**

---

**Lic. BESSY LOPEZ SAAVEDRA**

**10**  
**VOCAL**

## **Dedicatoria**

A mi esposo e hijo, por su apoyo incondicional que mantuvieron mis ganas de salir adelante y desarrollarme de manera integral tanto en lo personal y profesional.

A mis hermanos que, siempre estuvieron allí, siendo mi soporte principal en mi carrera profesional; en especial a mi padre por brindarme su amor infinito y cuidados, forjando en mí valores y principios que rigen mi vida.

*Zenaida.*

## 12 Declaratoria de autenticidad

Yo, Zenaida Arnao Santa Cruz identificada con DNI N° 43561314, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto" de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de tesis: El juego en la Educación Inicial.

Declaro bajo juramento que:

1. La presente monografía 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, 09 de Setiembre del 2023.



Zenaida Arnao Santa Cruz

DNI N° 43561314

## Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la monografía titulado **“EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL”**, con la finalidad de un buen desarrollo cognitivo, social y emocional, desarrollo físico y un buen desarrollo del lenguaje.

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

La Autora

## Índice

Página del Jurado.....	2
<b>Dedicatoria</b> .....	3
<b>Declaratoria de autenticidad</b> .....	4
<b>Presentación</b> .....	5
<b>Índice</b> .....	6
<b>Resumen</b> .....	7
<b>Introducción</b> .....	9
<b>CAPÍTULO I</b> .....	10
<b>EL JUEGO</b> .....	10
<b>1.1. Concepto</b> .....	10
<b>2.1.2. Características del juego</b> .....	10
<b>1.3. Importancia del juego</b> .....	11
<b>1.4. Tipos de juego</b> .....	13
<b>CAPITULO II</b> .....	14
<b>45 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL</b> .....	14
<b>2.1. Corrientes pedagógicas del juego en el nivel inicial</b> .....	14
<b>2.2. Rol pedagógico del juego</b> .....	16
<b>23 2.3. Incidencias del juego en el desarrollo integral del niño de Educacion inicial</b> .....	18
<b>59 2.4. El juego como enseñanza y aprendizaje</b> .....	19
<b>2.5. Beneficios del juego</b> .....	21
<b>CAPITULO III</b> .....	62
<b>CONCLUSIONES</b> .....	22
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	23
<b>ANEXOS</b> .....	24

## Resumen

El juego en la educación inicial es una herramienta pedagógica clave que promueve el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los niños adquieren habilidades cognitivas, sociales y emocionales, mejoran su desarrollo físico y se preparan para el aprendizaje formal. Además, el juego fomenta la curiosidad, la creatividad y la autoconfianza, sentando las bases para un desarrollo saludable y un futuro académico y social exitoso. El juego juega un papel esencial en la educación temprana, ya que aporta de manera significativa al crecimiento completo de los niños durante sus primeros años de vida. El juego permite a los niños explorar y experimentar, desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, sirve como una plataforma para introducir conceptos académicos de manera lúdica y accesible.

En resumen, el juego en la educación inicial es esencial para el crecimiento y el bienestar de los niños en sus primeros años de vida.

**Palabras Claves:** Juego, creatividad, experimentar.

## Abstract

Play in early education is a key pedagogical tool that promotes the integral development of children. Through play, children acquire cognitive, social and emotional skills, improve their physical development and prepare for formal learning. In addition, play fosters curiosity, creativity and self-confidence, laying the foundation for healthy development and a successful academic and social future. Play plays a fundamental role in early education, as it contributes significantly to the holistic development of children in their first years of life. Play allows children to explore and experiment, develop cognitive skills such as problem solving and critical thinking. It also serves as a platform to introduce academic concepts in a playful and accessible way.

In summary, play in early childhood education is essential for the growth and well-being of children in their first years of life.

**Key words: Play, creativity, experimenting.**

## Introducción

En nuestros primeros años o niñez, el canal o vía para obtener conocimiento es el juego, allí se desarrolla la adquisición completa del conocimiento. En el contexto de los juegos, los pequeños varones y chicas expresan sus experiencias, aprenden diversos comportamientos, actitudes y habilidades, estas experiencias van formando su personalidad. Por medio del juego siempre se adquieren valores y capacidades, esto dependerá del uso correcto de cada uno de ellos. La actividad lúdica reviste una relevancia fundamental en el avance de las emociones y la construcción de habilidades sociales en el individuo, especialmente durante la infancia. Por esta razón, este estudio busca profundizar en la comprensión de los elementos cruciales en el crecimiento y desarrollo infantil, durante la etapa de la niñez.

Explorar la relevancia significativa del juego durante la niñez, así como comprender diversos aspectos como el crecimiento, desarrollo, interacción social y adquisición de conocimiento en juegos que contribuye a la rutina cotidiana de los niños. Además, esencial abordar la concepción del aprendizaje, a través del juego según las principales corrientes educativas, resaltando en este contexto enfoques como el método Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier y Waldorf.

De la misma forma, hablaré sobre los beneficios que aportan los juegos realizados de una forma óptima, los cuales ayudarán al niño en su desarrollo integral.

En consecuencia, el propósito principal de este estudio radica en exponer la función primordial que el juego cumple en la educación inicial radica en ser un cimiento fundamental para el pleno desarrollo del niño. Además, potencia el fortalecimiento de habilidades y conocimientos en enseñanza-aprendizaje en distintos dominios (como el psicomotor, cognitivo y socioafectivo), de manera activa y especialmente divertida.

Por consiguiente, esta investigación aborda 3 capítulos donde se reflejan los principales aportes con lo cual conlleva al logro de nuestro objetivo.

**En el capítulo I.** El juego: Concepto, Características del juego, importancia del juego, Tipos de juego.

**Capítulo II.** El juego en la educación inicial: Corrientes pedagógicas del juego, rol pedagógico del juego, Incidencias del juego en el desarrollo integral del niño, El juego como enseñanza y aprendizaje, beneficios del juego.

**Capítulo III.** Conclusiones, referencias bibliográficas, anexos

## 10 CAPÍTULO I

### EL JUEGO

#### 1.1. Concepto

El juego o recreación es una acción esencial para nosotros los seres humanos. Es una transformación total de formación, indispensable y vital para desarrollarnos tanto de manera física, intelectual, emocional y social. Cada uno de nosotros ha adquirido la habilidad para relacionarnos con nuestro entorno inmediato en aspectos convencionales, sociales y culturales a través de la práctica del juego.

Según Piaget (1956), “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.”

Diversos escritores abordan el juego como una actividad fundamental; asimismo, hay quienes lo consideran una parte esencial de nuestra vida cotidiana, particularmente en el contexto de los niños. Muchos de estos autores admiten que el juego es una acción inherente a la naturaleza humana y surge de manera espontánea. Mediante el juego, los niños establecen vínculos con sus pares adultos y entorno cercano, permitiéndoles aprender a interactuar con diversas personas y comprender su entorno. A través del juego, los niños investigan y obtienen información, establecen su interacción inicial con adultos, forman su identidad, mejoran sus capacidades sociales e intelectuales, solucionan disputas y tratan otros elementos.

#### 1.2. Características del juego

A partir de los documentos revisados, los diferentes autores coinciden y atribuyen ciertas características que le dan un carácter propio al juego. De esta manera, hago referencia a características establecidas por Romero y Gómez (2016):

- **El juego es innato.** Porque es una acción intrínseca a la naturaleza humana y se lleva a cabo en todas las culturas de este planeta, propio de los seres humanos.
- **Constituye una experiencia placentera.** Se trata de una actividad que ocasiona goce o deleite a cualquier persona que lleva a cabo esta actividad. el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Gutiérrez, 2004, citado por López y Delgado, 2013, p. 207).

- **El juego debe ser sin restricciones, surgir de forma espontánea y basarse en la voluntad completa del individuo.** El niño no es obligado a jugar, nace del momento, no juega por presión de los demás.
- **El juego tiene su propio propósito intrínseco.** El propósito del juego radica en el placer intrínseco que el niño experimenta y experimenta por sí mismo.
- **El juego implica actividad.** El juego es una acción ya sea de manera física o mental por parte del niño.
- **Ayuda a conocer la realidad.** Jugando el niño expresa todo lo que pasa en su entorno y el adulto puede obtener información de su desarrollo solo con observarlo.
- **El juego favorece la autoafirmación.** El acto lúdico proporciona al niño la oportunidad de consolidar su identidad y cultivar la autoconfianza.
- **Todos los juegos están delimitados en términos de espacio y tiempo.** Cada instancia de juego estará limitada por un período específico, definido por un conjunto de reglas, y también requerirá acomodar de un entorno o espacio designado para llevar a cabo la actividad, según señala Reina en 2009.
- **El juego es una actividad propia de la infancia.** Sin embargo, el juego puede presentarse y desarrollarse a lo largo de toda la vida del ser humano, incluso en la etapa de la vejez (López, 2010).
- **El juego promueve la socialización.** El juego ayuda a colaborar y relacionarse con otros niños, interactuando y desarrollando relaciones afectivas con ellos.
- **El juego desempeña un papel de equilibrio en situaciones desiguales, fomentando la integración y la recuperación.** Esta actividad es flexible y puede ser ajustada para incluir a cualquier niño, sin importar su origen o capacidad de participación, promoviendo de esta manera la interacción entre ellos.
- **En el juego, los objetos no son necesarios.** Los niños tienden a alterar elementos u objetos para adecuarlos a sus requerimientos en el juego, e incluso tienen la habilidad de idear actividades lúdicas que no requieren la utilización de ningún tipo de material.

### 1.3. Importancia del juego

¿Quién no ha presenciado a un niño en sus primeros años de vida? Un bebé busca entretenerse, disfrutando de explorar sus manos y pies. Los adultos debemos asistir en su descubrimiento y uso.

Una señal de alerta en el desarrollo infantil es la ausencia de juego, dado que el juego contribuye al adecuado progreso psicomotor, el cual es la base de su proceso de adquisición de conocimiento. Dentro del contexto educativo, el juego se utiliza con un enfoque positivo y esencial para el crecimiento del niño.

<sup>11</sup> Según la Guía de educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años (Ministerio de Educación 2009, Pág. 11 y 12), nos presenta 5 ideas primordiales en relación a la importancia del juego en educación inicial:

1. La relación entre el juego y el proceso de aprendizaje y desarrollo infantil está íntimamente ligada en el cerebro. El juego tiene una función crucial en los primeros años de existencia de un niño, ya que durante este período se establecen y fortalecen innumerables conexiones neuronales en su cerebro, lo que facilita su crecimiento y su capacidad de aprender mientras juega. Por el contrario, la ausencia de juego debilita y deteriora sus habilidades y capacidades. Por lo tanto, jugar resulta crucial para el desarrollo cerebral infantil, permitiéndole aprender y crecer de manera adecuada.
2. El juego funciona como un motor para el desarrollo, acelerando de manera automática tanto el proceso de aprendizaje como el desarrollo evolutivo. Sin embargo, este proceso requiere la creación de un entorno propicio que lo fomenta y refuerce.
3. El juego actúa como un reflejo del desarrollo y el aprendizaje, ya que el niño muestra hasta qué punto ha avanzado en su nivel de desarrollo, los conocimientos adquiridos y lo que está por aprender.
6. La presencia del juego depende de un entorno conformado por individuos cariñosos que otorgan significado a su vida y la humanizan. Las conexiones afectivas en la familia y en la sociedad, así como las interacciones amorosas y una comunicación saludable, constituyen los cimientos esenciales para el crecimiento completo del niño.
7. No solamente el niño avanza mediante el juego, sino que también el juego experimenta transformaciones en cada niño. A medida que el niño madura y experimenta su desarrollo, el juego se vuelve más intrincado y su naturaleza cambia y se adapta. Inicialmente, <sup>28</sup> exploran objetos simples. ; después, los combinan y finalmente <sup>21</sup> representan conceptos a través de ellos.

## 1.4. Tipos de juego <sup>11</sup>

Según la Guía de educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años (Ministerio de Educación 2009, pág. 14-16), clasifica los ejemplos de juegos en:

- **Juego motor.** Este estilo de juego guarda una estrecha conexión con la fusión de actividad motora y experimentación mediante el uso de su propio cuerpo, junto con las sensaciones que pueda evocar en el niño. Durante el proceso lúdico, se recomienda que el niño participe en actividades de este tipo en entornos al aire libre, ya que allí dispone de espacio suficiente para llevar a cabo los movimientos necesarios que su cuerpo en crecimiento requiere. Ejercicios como saltar, correr, empujar, lanzar pelotas, tirar de una cuerda, subir y bajar escaleras simples, siempre y cuando estas últimas estén adaptados a su nivel.
- **Juego social.** En este juego prima la relación del niño con individuos y elementos de su entorno próximo, también aprenden <sup>21</sup> a relacionarse con los demás de forma afectuosa y con calidez.
- **Juego cognitivo.** Aquí el niño comienza a curiosear y pone en marcha su capacidad intelectual, esto se da cuando ellos entran en contacto con los elementos de su entorno para manejarlos y explorarlos, también al tratar de resolver un reto el niño va desarrollando su capacidad intelectual. Por ejemplo: los rompecabezas, juego de memoria, juegos de ingenio y otros tipos de entretenimientos epistemológicos.
- <sup>36</sup> **Juego simbólico: Pensamiento, vínculo humano y creación.** A través de este tipo de juego, el niño pone en acción su infinita imaginación de un mundo irreal versus real. Las diferentes dimensiones de sus juegos se basan en sus propias experiencias. Por ejemplo: monta en un palo de escoba y simula que es su caballo o toma una caja vacía y simula que es un carrito. (Ministerio de Educación 2009, pág. 14-16)

## CAPITULO II

### 37 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

#### 2.1. Corrientes pedagógicas del juego en el nivel inicial.

Las principales corrientes pedagógicas mencionadas por el Ministerio de Educación (2009). De los cuales estos pioneros en la educación inicial, perciben en el juego, un instrumento fundamental para lograr el desarrollo completo y el proceso de aprendizaje en los niños.

- **Método Montessori**

Según Montessori (1870-1952), afirma que el niño precisa desarrollar su libertad, el orden y la estructura; es decir, el entorno debe ser ordenado, simple y estético, espacio amplio con estructuras apropiadas para su edad en el que cada elemento cumple con un propósito específico en el desarrollo de los niños, además debe aprender a trabajar de forma individual o en grupos, por tanto la finalidad de constituir grupos es fortalecer las habilidades sociales y promover el respeto y la solidaridad en todos los participantes. Desde los primeros años, se estimula a los niños a hacer elecciones, superar desafíos, seleccionar opciones adecuadas y administrar su tiempo de manera efectiva.

Con este método, los niños adquieren la capacidad de cultivar su independencia personal dentro de los límites establecidos y contribuyentes a la comunidad en la pequeña sociedad del salón de clases. Este enfoque educativo emplea recursos especialmente elaborados para fomentar su exploración del entorno y potenciar sus facultades cognitivas. Por otro Lado, el adulto cumple el rol de guía y observador, asistiendo a los niños en su pensamiento y acción autónoma, y favoreciendo el desarrollo de su autoestima y autodisciplina.

- **40 Método Reggio Emilia.**

Loris Malaguzzi (1920-1994). Pedagogo italiano que propuso este método, afirma el niño posee la capacidad intrínseca de adquirir conocimiento de manera autónoma, guiado por su instinto innato de descubrimiento, exploración y experimentación para entender el funcionamiento del entorno. Su innata curiosidad actúa como el motor más influyente en su exploración, experimentación, aprendizaje y comprensión. del mundo circundante. Esta curiosidad innata constituye una fuerza vital que impulsa y fortalece el progreso humano.

El desarrollo intelectual del niño se fomenta mediante la manifestación de su pensamiento simbólico, lo que implica emplear diversos "lenguajes múltiples" para recrear y representar su entorno. Esto incluye la imitación de comportamientos y roles. Por ejemplo, actividades como los juegos de disfraces, los juguetes de profesiones (como bomberos, cocineros y policías), el uso de vocabulario, movimientos, actividades lúdicas, representaciones visuales, pintura, construcciones, esculturas, teatro de sombras, collage, representaciones dramáticas y música. Estos juegos brindan a los niños la ocasión de explorar diferentes áreas, entornos, objetos y circunstancias donde puedan plasmar sus vivencias y enriquecerlas. Esta forma de juego fomenta las conexiones emocionales, promueve la resolución colaborativa de conflictos y permite adoptar distintos roles.

Los niños no se sienten presionados no se les apresura para cambiar de tarea; en cambio se respeta su ritmo y se les alienta a reiterar sus acciones, observando y representando simbólicamente sus vivencias.

- **Método Aucouturier.**

Bernard Aucouturier (1934). Pedagogo francés. Afirma que la psicomotricidad es una metodología que coloca énfasis en el desarrollo infantil mediante el enfoque en la dimensión sensorio-motora, es decir, en la interacción entre el movimiento y las experiencias sensoriales. De este modo, la Práctica Psicomotriz emerge como una táctica que impulsa al niño a investigar a través del movimiento, a reconocer su propio cuerpo ya desarrollar su identidad única. Esto fomenta la iniciación de procedimientos que llevan a la comunicación, la expresión, la simbolización y la habilidad para analizar situaciones, aspectos cruciales para entrar en el pensamiento operativo.

Por lo tanto, los objetivos de la psicomotricidad o práctica psicomotriz son dualidad: asistir en el avance de los niños en la capacidad simbólica (es decir, la facultad de representación) y fomentar el progreso de los procesos de consolidación y descentralización que son requeridos, para ingresar al pensamiento operativo y experimentar satisfacción en el proceso de pensar. Esto se logra a través del placer derivado del movimiento y del juego sin restricciones. De esta manera, la práctica psicomotriz se configura como una actividad preventiva y educativa de vital

importancia, un medio fundamental para acompañar al niño en su travesía hacia una comprensión más madura de manera armoniosa.

- **Método waldorf.**

Rudolf Steiner (1861-1925). Filósofo, pedagogo, científico austriaco que el enfoque central del método Waldorf radica en la educación integral del niño, donde el niño comprende el mundo a través de experiencias sensoriales en lugar de depender exclusivamente del intelecto. Así, el propósito de la enseñanza es crear seres humanos que aprenden a aprender con creatividad, autónomos a la hora de ir realizando y adquiriendo los conocimientos a lo largo del propio proceso educativo para superar las normas y el conocimiento convencional, se trata de individuos que muestran un interés genuino por su entorno y poseen una sensibilidad hacia el sufrimiento de sus semejantes. Además, se caracterizan por tener confianza en sí mismos, ser personas libres y solidarias en su interior. Esta pedagogía se basa en la instrucción autodirigida y se centra en desarrollar las habilidades manuales y artísticas desde edades tempranas. Su objetivo principal es cultivar el potencial de los niños con la guía de adultos, todo en un entorno no autoritario.

## 2.2. Rol pedagógico del juego.

Salcedo, M, (2016). Propone algunas recomendaciones sobre el rol pedagógico.

El juego ofrece diversas opciones desde una perspectiva pedagógica con el objetivo de enriquecer y mejorar el entorno educativo como una vivencia esencial para estimular el desarrollo completo de los niños. Considerar esencial la base de educar a los niños mediante el juego radica en que el juego adecuadamente guiado constituye una fuente significativa de ventajas. El infante aprende porque el juego es intrínsecamente un proceso de aprendizaje y los padres son los educadores más eficaces. A Muchas veces, como adultos, tendemos a creer que el juego de los niños es algo demasiado infantil para ser relevante en nuestras vidas, pero esto es un error. Para los niños, el juego abarca todos los aspectos de su existencia: trabajo, entretenimiento, acumulación. de vivencias, manera de explorar su entorno, entre otros. El niño no distingue entre trabajo y juego. Mediante el juego, los niños interactúan con objetos y adquieren conocimiento de forma inconsciente acerca de su utilidad y atributos.

Los análisis de la historia de los juegos validan los roles de la actividad lúdica en la niñez: biológicos, culturales, educativos, entre otros. Los juegos delinean las fases de

desarrollo humano: infancia, adolescencia y adultez. Los niños no requieren explicaciones sobre la relevancia y necesidad de jugar, esto es innato en ellos.

El período destinado al juego equivale a un período de aprendizaje. Los niños requieren tiempo para sus actividades creativas y para que su imaginación los impulse a una variedad de experimentos positivos. Durante el juego, sienten una fuerte necesidad de estar acompañados, ya que el juego conlleva una inclinación hacia la interacción social.

Para tener un carácter educativo genuino, el juego debe ser diverso y presentar desafíos que aumentan gradualmente en complejidad y atractivo. En el juego, los niños deben convertirse en protagonistas de una acción heroica diseñada según su asombrosa imaginación. Su inmensa creatividad los llevará a ampliar las experiencias del juego en direcciones que nosotros ni siquiera habíamos considerado.

El niño investiga su entorno. Es esencial que lo haga si aspira a convertirse en un adulto bien informado. Los padres deben apoyar su insaciable curiosidad y responder a sus constantes cuestionamientos. Aunque los niños tengan amigos reales con quienes juegan, también pueden tener compañeros imaginarios. No es extraño observar a los niños hablar en diferentes tonos de voz y sostener extensas y curiosas conversaciones consigo mismos mientras están jugando.

La perspectiva del niño acerca del juego difiere completamente de la del adulto; los motivos que llevan al adulto a jugar no tienen influencia en el juego del niño.

Para enseñar a través del juego, necesitamos habilidad para transmitir a los niños cualquier idea o propuesta de manera que ellos la sientan como propia, como si hubiera surgido de ellos mismos. A los niños les entusiasman sus propias “invenciones”.

Para el niño, las fronteras entre el sueño y la realidad, así como entre el juego y la vida cotidiana, no están claramente delineadas. Su objetivo es elegir, comprender e interpretar lo que más le atrae.

A través de las experiencias adquiridas mediante el juego, los niños pueden comprender de manera vívida y sencilla los conceptos de causa y efecto. Es fundamental que tengan acceso a una amplia variedad de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias. Una diferencia de los adultos, los niños no disponen de las mismas oportunidades de aprendizaje, como el teatro, la radio o la lectura, que están al alcance de los mayores.

La imaginación que cultivamos y educamos en los niños a través del juego es la misma que utilizarán en el futuro para diseñar edificios, crear piezas industriales o trabajos de decoración, entre otras cosas. Cuando los niños juegan, imitan, y esta imitación es producto de su curiosidad. Eligen para emular aquello que les interesa, y en este proceso, la imaginación desempeña un papel fundamental. Por tanto, debemos presentarles ejemplos positivos desde el principio, comenzando con nuestro propio comportamiento.

“Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo”

El juego ha de ser ameno. Incluso si adquirimos un juego con fines educativos, si no resulta divertido, es improbable que el aprendizaje se desarrolle. El niño posee claras sus preferencias y no cambiará de parecer con facilidad.

Un niño que busca explorar el mundo según sus capacidades y un educador que busca comprender al niño en el juego un ambiente donde pueden participar en acciones colaborativas y unificadoras. Este entorno también facilita la experiencia y el análisis reflexivo.

En resumen, para los niños, el juego no es un simple entretenimiento; sus juegos están vinculados a un aprendizaje fundamental: su comprensión del mundo a través de sus propias emociones y vivencias. Mediante el juego, el niño forma diversas hipótesis sobre la vida, ya que es una forma de ensayar lo que podría ocurrir en un futuro cercano.

### 2.3. Incidencias del juego en el desarrollo integral del niño de Educación inicial.

El juego en la educación inicial tiene su incidencia en los siguientes aspectos:

- **Desarrollo físico:**

El juego contribuye al desarrollo de la musculatura y la coordinación motora de diversas formas, como arrojar una pelota o levantar objetos que promueven el desarrollo de habilidades motrices más grandes. Actividades como recortar, pegar, pintar, ensamblar rompecabezas y manipular arcilla, plastilina o barro, contribuyendo al avance de la motricidad más precisa.

- **Desarrollo cognitivo:**

Se refiere a lo vinculado con el saber y la información adquirida a través de un proceso de aprendizaje; esto posibilita un mejor desarrollo de las estructuras cognitivas propias, fortaleciendo la adquisición de conceptos fundamentales en diversas áreas como atención, memoria, imaginación, creatividad y razonamiento lógico.

En las actividades lúdicas, no existe una respuesta definitivamente correcta o incorrecta, sin embargo, el niño constantemente se encuentra. Incluso en situaciones adversas, el niño tiene la autonomía soluciones para tomar decisiones que podrían conducir al fracaso o la pérdida, pero simultáneamente le brindará la oportunidad de adquirir experiencia práctica. Mediante el juego, el niño también adquiere habilidades emocionales y aprende a manejar sus sentimientos, experimentando alegría frente al éxito y tristeza en caso de fracaso.

- **Desarrollo socio-afectivo:**

Durante el juego con sus compañeros, el niño manifiesta diversas actitudes y, a medida que crece, aprende a establecer reglas y comportamientos. A través de la interacción con sus amigos, adquiere comprensión de diferentes roles en la vida diaria y social, aprende a colaborar y coexistir en grupo, a expresar opiniones, a escuchar y, sobre todo, a acumular nuevas vivencias. Durante este proceso, mejora su habilidad lingüística y autonomía, así como el entendimiento de la importancia del respeto por las normas en ciertos juegos, las los cuales ejercerán influencia a lo largo de su vida. Si el niño aprende acerca del respeto desde temprano, es más propenso a transformarse en un individuo adulto tolerante y respetuoso, capaz de mantener conductas aceptables dentro de la sociedad.

#### 2.4. El juego como enseñanza y aprendizaje.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). El juego atiende la necesidad fundamental de los seres humanos de expresar su imaginación, curiosidad y creatividad. La educación a través del juego en los niños se considera crucial, ya que el juego orientado de manera adecuada ofrece una fuente infinita de oportunidades para enseñar y aprender.

A menudo, en la edad adulta, a menudo tendemos a ver el juego de los niños como algo demasiado infantil para incorporarlo como un aspecto relevante en nuestras propias

vidas. Sin embargo, esta perspectiva no es precisa. Para los niños, el juego representa una actividad que engloba todas las facetas de su cotidianidad: trabajo, diversión, adquisición de vivencias y una manera de explorar el entorno que los rodea. Los niños no distinguen entre trabajo y juego, ya que para ellos ambos conceptos son interdependientes. A través del juego, el niño establece un vínculo con su entorno y aprende de forma inconsciente acerca de la utilidad y las cualidades de las cosas.

Los niños no requieren que alguien les explique la relevancia del juego; su propia necesidad de jugar está arraigada en su interior. El tiempo dedicado al juego equivale a tiempo de aprendizaje. Requieren horas para dar vida a sus creaciones a través de su imaginación vívida, la cual les impulsa a llevar a cabo una serie de experimentos constructivos. En el juego, el niño experimenta un fuerte deseo de compañía, ya que jugar implica interactuar con sus compañeros y la motivación de socializar.

Para ser auténticamente educativo, el juego debe ser diversificado y plantear desafíos gradualmente más complejos y atractivos para resolver. En el contexto del juego, es esencial convertir a los niños en los protagonistas de hazañas surgidas de su asombrosa imaginación. Su incesante imaginación en el mundo de las fantasías les permitirá extender lo que juegan a niveles que para nosotros son desconocidos.

El niño al explorar e investigar el mundo que le rodea obtendrá infinidad de conocimientos, realmente va a llegar a ser un adulto con abundante sabiduría, para ello los docentes y los padres tenemos la responsabilidad de apoyar su incansable curiosidad y responder a sus continuas preguntas acerca de qué son las cosas y por qué suceden.

Aunque los niños tengan amigos reales para jugar, es común que también desarrollen uno o más amigos imaginarios. No es raro presenciar a los niños hablando con distintos tonos de voz y sosteniendo conversaciones extensas y singulares con ellos mismos mientras juegan. La percepción del juego es radicalmente diferente en los niños en comparación con los adultos; los motivos que impulsan a los adultos a jugar no se aplican en el juego de los niños. Para el niño, no hay una frontera clara entre el mundo de los sueños y la realidad, ni entre el juego y la vida real. Busca elegir, comprender e interpretar lo que más le atrae a través de sus vivencias. En el juego, el niño puede aprender de manera vivaz y sencilla las complejas conexiones de causa y efecto. Es esencial que el niño tenga acceso a una variedad de juegos y materiales para enriquecer sus vivencias. A diferencia de los adultos, los niños carecen de las

herramientas de aprendizaje. como <sup>4</sup> el teatro, la radio, la lectura, entre otros, que los adultos tienen a su disposición.

El juego debe ser entretenido. Aunque adquirimos un juego educativo, si no resulta divertido, es improbable que ocurra un proceso de aprendizaje efectivo. El niño tiene una buena noción de lo que le agrada y lo que no, y es difícil cambiar su opinión al respecto. A través del juego, el pensamiento puede ejercitar espontáneas y efectivas, enriqueciendo las estructuras que ya tiene acciones (como rutinas y reglas consistentes que enseñan responsabilidad y autocontrol) y descubriendo nuevas vías para adquirir conocimientos que fomenten su crecimiento completo.

## 2.5. Beneficios del juego.

El <sup>44</sup> juego desempeña un papel crucial en el progreso físico, intelectual y social del niño. Además, <sup>13</sup> es fundamental emplear el juego como enfoque pedagógico, ya que es la manera más efectiva de capturar y retener la atención <sup>43</sup> de los niños. A través del juego, los niños se sienten estimulados y logran un aprendizaje más efectivo. Por lo tanto, es innegable que el juego representa <sup>55</sup> una de las principales fuentes de incentivo para el proceso de <sup>46</sup> aprendizaje en los niños.

Sea cualquier tipo de juego, este es una actividad que involucra tanto la mente como el cuerpo, promoviendo el crecimiento completo de los niños y permitiéndoles aprender de manera inadvertida. A continuación, se presentan algunos beneficios significativos:

- Resulta fundamental <sup>7</sup> en la construcción de la identidad.
- Facilita al niño explorar y ajustarse al entorno circundante.
- <sup>18</sup> Desempeña un papel fundamental en el desarrollo de competencias sociales.
- Fomenta la imaginación, siendo una contribución valiosa al desarrollo creativo.
- Mejora la capacidad de observación y fortalece <sup>57</sup> la atención, concentración y memoria.
- El juego enseña al niño a aceptar y aprender de los errores.

### CAPITULO III

#### CONCLUSIONES

Mediante la ejecución de este estudio, se logró adquirir información acerca de elementos significativos <sup>60</sup> que el juego aporta al crecimiento integral de los niños en la fase temprana. Se resalta la importancia fundamental que tiene en el avance y fomento de las capacidades y el aprendizaje educativo. en este grupo.

En líneas generales, se pudo examinar que el juego tiene una significativa relevancia y constituye un elemento fundamental <sup>14</sup> en la vida de los niños, abarca no solamente su desarrollo físico y motor, sino también su progreso cognitivo y socioemocional.

Particularmente <sup>49</sup> se abordó la cuestión de la relación entre juego y aprendizaje, confirmando así que los niños adquirieron conocimiento a través del juego, según investigaciones y aportes de los principales pedagogos como María Montessori, Loris Malaguzzi, Bernard Aucouturier y Rudolf Steiner. De esta forma es más fácil entender que cualquiera que sea el tipo de juego ya sea una actividad física o mental, beneficia al niño favorece su desarrollo integral.

Finalmente como diría Jean Piaget <sup>30</sup> «Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan».

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Jean Piaget (1956)<sup>25</sup>, Temas de Educación, *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza*.  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

<sup>16</sup> López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37. [http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_3\\_archivos/i/l\\_chamorro.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i/l_chamorro.pdf)

Martínez Salinas,<sup>26</sup> (2010). Monografía del juego.  
<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/3522/1/217570.pdf>

MINEDU (2009)<sup>22</sup>. Juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. pág. (11-29). <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799><sup>61</sup>

<sup>3</sup> Romero, V. y Gómez, M. (2016). El juego infantil y su metodología. Barcelona: Altamar.

Salcedo, M, (2016). El juego en la educación inicial. <https://www.slideshare.net/MariaCamilaSalcedo>  
Am/eljuegoenlaeducacioninicialuc-blogspotcomco-66884890

<sup>17</sup> UNICEF, (2019). The Lego Foundation, *Aprendizaje a través del juego*.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 01

#### JUEGO COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

##### 1 LA RAYUELA "

**lugar:** patio

**material necesario:** tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

**organización:** individual

**desarrollo del juego:**

Existen diversos estilos y variantes del juego, como la rayuela tradicional de la semana, que consta de siete cuadros dibujados en el suelo, cada uno representando un día de la semana. Se crea una cuadrícula en forma de cruz utilizando tiza o carbón. Luego, se arroja una ficha, con la intención de que caiga en el cuadro correspondiente. Si el lanzamiento no es acertado, el jugador pierde su turno y cede la oportunidad al siguiente participante. El jugador debe avanzar saltando en un solo pie por los diferentes cuadros, excepto el que contiene la ficha arrojada. El ganador es el que completa el recorrido primero.

**Objetivos:**

- Favorece el desarrollo psicomotor del niño
- Organización Espacio Temporal
- 5 -Comprender y respetar las reglas del juego
- Favorece la toma de decisiones
- Mejora la capacidad del niño ante los riesgos.

**ANEXO 02****JUEGO COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO**

6

**EL ESPEJO****EDAD:** A partir de 3 años**UBICACIÓN:** Puede ser de interior o de exterior**MATERIALES:** No son necesarios**DESARROLLO:**

Los participantes se ponen por parejas.

Uno de ellos hace una postura y el otro tiene que imitarlo.

Cambia el espejo cuando se da la señal (puede ser auditiva, visual o apagando las luces).

**REGLAS:**

Cambiar de rol cada vez que se dé la señal.

**Objetivos.**

- Mejorar el concepto de auto estima en los niños.
- Desarrollo socio-afectivo -los reflejos y coordinación

### ANEXO 03

## JUEGO COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO AFECTIVO

### 1 "EL LOBITO"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Orejas de lobo elaboradas en cartulina

**Organización:** Grupo

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

*Juguemos en el bosque*

*Hasta que el lobo esté*

*Si el lobo aparece*

*Entero nos comerá.*

*¿Qué estás haciendo lobito?*

*El lobo responde.*

*¡Levantándome de la cama!*



Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

#### **Objetivos:**

- 29 - Fomenta la socialización del niño con iguales
- Favorece la comunicación
- Favorece la toma de decisiones
- Mejora la capacidad del niño ante los riesgos
- Coordinación Motriz Gruesa

## ANEXO 04

### JUEGO COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO COGNITIVO

#### 1 "EL REY MANDA"

**Lugar:** Patio

**Material Necesario:** Corona de rey elaborado en cartulina

**Organización:** Formar Equipos

**Desarrollo del juego:**

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café...

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



**Objetivos:**

- Estimula la inteligencia, creatividad e imaginación
- Mejora la capacidad del niño ante los riesgos
- Fomentar la socialización del niño con iguales
- Favorece la comunicación
- Comprender y respetar las reglas del juego
- Favorece la toma de decisiones

## ● 30% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 27% Base de datos de trabajos entregados
- 2% 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>juegostradicionalesjbe.blogspot.com</b>	Internet	5%
2	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b>	Internet	3%
3	<b>Universidad de Nebrija on 2020-05-19</b>	Submitted works	2%
4	<b>eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com</b>	Internet	2%
5	<b>juegorecreacionunt.blogspot.com</b>	Internet	1%
6	<b>jugamos.jimdofree.com</b>	Internet	1%
7	<b>tarapoto on 2023-09-21</b>	Submitted works	1%
8	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b>	Internet	<1%

9	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
10	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
11	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-05-03</b> Submitted works	<1%
12	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
13	<b>Universidad de Nebrija on 2023-06-21</b> Submitted works	<1%
14	<b>Universidad Nacional San Agustin on 2016-05-30</b> Submitted works	<1%
15	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14</b> Submitted works	<1%
16	<b>Universidad Francisco de Vitoria on 2021-05-20</b> Submitted works	<1%
17	<b>Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2022-05-29</b> Submitted works	<1%
18	<b>Universidad Rey Juan Carlos on 2023-06-13</b> Submitted works	<1%
19	<b>repositorio.unasam.edu.pe</b> Internet	<1%
20	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Internet	<1%

21	Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA...	Submitted works	<1%
22	es.readkong.com	Internet	<1%
23	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2023-07-27	Submitted works	<1%
24	de.slideshare.net	Internet	<1%
25	Mondragon Unibertsitatea on 2022-03-22	Submitted works	<1%
26	core.ac.uk	Internet	<1%
27	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-09-11	Submitted works	<1%
28	docplayer.es	Internet	<1%
29	repositorio.unan.edu.ni	Internet	<1%
30	powtoon.com	Internet	<1%
31	atenaeditora.com.br	Internet	<1%
32	Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador on 2021-12-27	Submitted works	<1%

33	<b>Universidad de Nebrija on 2023-07-10</b>	<1%
	Submitted works	
34	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
35	<b>Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-02-27</b>	<1%
	Submitted works	
36	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-06</b>	<1%
	Submitted works	
37	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-02-08</b>	<1%
	Submitted works	
38	<b>Botswana Open University on 2023-09-15</b>	<1%
	Submitted works	
39	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2013-12-10</b>	<1%
	Submitted works	
40	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2013-07-22</b>	<1%
	Submitted works	
41	<b>repositorio.unc.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
42	<b>tarapoto on 2023-09-11</b>	<1%
	Submitted works	
43	<b>ucsfchildcarehealth.org</b>	<1%
	Internet	
44	<b>Colegio Sebastián de Benalcázar on 2014-11-05</b>	<1%
	Submitted works	

45	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2015-12-11</b> Submitted works	<1%
46	<b>Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-14</b> Submitted works	<1%
47	<b>Universidad de Valladolid on 2022-07-02</b> Submitted works	<1%
48	<b>aprenderjugando.home.blog</b> Internet	<1%
49	<b>rdpc.uevora.pt</b> Internet	<1%
50	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
51	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
52	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-02-12</b> Submitted works	<1%
53	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-23</b> Submitted works	<1%
54	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-18</b> Submitted works	<1%
55	<b>Universidad de Nebrija on 2021-05-03</b> Submitted works	<1%
56	<b>archive.org</b> Internet	<1%

57	<b>dspace.unl.edu.ec</b>	Internet	<1%
58	<b>karirodas.blogspot.com</b>	Internet	<1%
59	<b>repositorio.uns.edu.pe</b>	Internet	<1%
60	<b>repository.unad.edu.co</b>	Internet	<1%
61	<b>upc.aws.openrepository.com</b>	Internet	<1%
62	<b>coursehero.com</b>	Internet	<1%
63	<b>MARIA APARECIDA MELLO. "CONCEPTUAL AND PEDAGOGICAL DIFFE...</b>	Crossref	<1%
64	<b>"Handbook of CLIL in Pre-primary Education", Springer Science and Bu...</b>	Crossref	<1%
65	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2020-01-17</b>	Submitted works	<1%
66	<b>Universidad de Ciencias y Humanidades on 2020-11-29</b>	Submitted works	<1%
67	<b>eljgocomoestrategiaped.blogspot.com</b>	Internet	<1%