

NOMBRE DEL TRABAJO

**Mono\_JULY Neira-YESSENIA Ruiz\_2022\_2.docx**

RECUENTO DE PALABRAS

**13115 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**71605 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**43 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**278.0KB**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 2, 2024 9:03 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Sep 2, 2024 9:04 PM GMT-5****● 28% de similitud general**

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

- 25% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico

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



## **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**“El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Inicial”**

**BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**Autores:**

Neira Rodriguez, July (0009-0003-7539-3937)

Ruiz García, Yessenia de los Angeles (0009-0009-5738-7377)

**Asesor:**

**8** Mérida, Vela Rios (0000-0002-6771-0344)

**PROMOCIÓN 2023**

**TARAPOTO – SAN MARTÍN  
2024**

**Página del Jurado**

-----  
**Mg Mérida Vela Rios (0000-0002-6771-0344)**

**Presidente**

-----  
**Jorge Lao Gonzales (0009-0009-5985-9921)**

**Secretario**

-----  
**Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)**

**Vocal**

## Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, el que me concede la vida y la salud para continuar, a mis padres quienes depositaron su plena confianza, apoyo y motivación en mí, ya que fueron los que me alentaron con su exigencia en los momentos difíciles; me enseñaron principios y valores, a creer en Dios y a esforzarme para alcanzar mis metas trazadas.

July

Quisiera dedicar este trabajo a mi hijo Oziel, por ser el motor y motivo de seguir en mis deseos de superación, también a mi hermana por siempre apoyarme en todos los momentos de mi vida, ayudando y prepararme para ser una profesional de éxito para alcanzar mis metas y sueños ellos me brindan la fortaleza, afecto y apoyo incondicional para lograr realizar cada propósito a cumplir. Ellos que nos enseñaron los principios y valores bases de nuestra formación, por toda esa enseñanza de cada día en mejorar nuestro aprendizaje que ahora nos permiten desenvolvernos y ser parte de un cambio para la sociedad educativa.

Yessenia de los Angeles

## Agradecimiento

Queremos agradecer en primer lugar <sup>15</sup> a Dios, por habernos dado la vida a nuestros padres por el apoyo incondicional para realizarnos en nuestra educación y a los docentes por sus enseñanzas, apoyo y orientación durante nuestra formación docente, la dedicación y compromiso han sido fundamentales para realizar este trabajo el conocimiento y la paciencia ha enriquecido profundamente al crecimiento académico.

Las autoras

## Declaratoria de autenticidad

Nosotras, **Yessenia de los Angeles Ruiz García** identificada con DNI N° 70617700, **July Neira Rodriguez** identificada con DNI N° 73902726, estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de la monografía: “El juego como estrategia didáctica en la educación inicial”

Declaramos bajo juramento que:

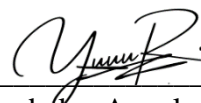
1. La presente monografía es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener 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, agosto del 2024.



July Neira Rodriguez  
DNI 73902726



Yessenia de los Angeles Ruiz García  
DNI 70617700

## 6 Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador, presentamos ante ustedes la monografía titulada “**El juego como estrategia didáctica en la educación inicial**”, la finalidad es demostrar la relevancia que es el juego en el aprendizaje que se desarrolla mediante la habilidad didáctica, logrando en las aulas un verdadero aprendizaje significativo. Se resalta la enseñanza de acuerdo con las actividades lúdicas educativas, aplicados como estrategia, desarrollan innumerables habilidades y destrezas, en el juego infantil, que a su vez están orientados a cumplir los objetivos de aprendizaje en los infantes, la relevancia que tiene los juegos como habilidad didáctica y lograr despertar el interés de los pequeños en un conocimiento valioso y profundo, no solamente en las aulas también parte de su vida cotidiana. Asimismo, en el presente estudio se examina el uso del juego como táctica didáctica, edificar una didáctica específica, al comenzar con el proceso en las practicas diarias, rescatar al incorporar las nuevas estrategias, pasar de la teoría a la práctica demostrando una transformación en el proceso de aprendizaje de los alumnos, donde el juego protagonice el cambio en los estudiantes, así como en los maestros que lo aplican en sus sesiones de aprendizaje. El objetivo principal de esta investigación es describir el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los niños y niñas de la educación inicial. Se llevó a cabo una revisión bibliográfica para demostrar que las teorías funcionan en la práctica en los niños de la educación infantil.

Con la esperanza de cumplir con los requisitos legales y obtener su aprobación.

Las Autoras

## Índice

Página del Jurado .....	2
Dedicatoria .....	3
Agradecimiento .....	4
Declaratoria de autenticidad .....	5
Presentación .....	6
Índice.....	7
Resumen.....	9
Abstract .....	10
Introducción .....	11
Capítulo I.....	14
Origen del Juego.....	14
1.1. Concepto y Origen del Juego .....	14
1.2. Teorías Sobre el Juego .....	17
1.2.1. Friedrich Von Schiller.....	17
1.2.2. Moritz Lazarus .....	17
1.2.3. Karl Groos.....	18
1.2.4. Stanley Hall.....	18
1.2.5. Hebert Spencer .....	19
1.2.6. Perspectiva Teórica de Bruner .....	19
1.3. Características, Clasificación y Tipos de Juego .....	20
Capítulo II.....	23
2. El Juego en Educación Inicial.....	23
1. El Juego Como Estrategia Didáctica.....	23
2.2. El Juego y Su Importancia en el Aprendizaje Para el Desarrollo en los Primeros Años .....	25
2.3. Aprendizaje de los Niños y Desarrollo Competencias Mediante el Juego .....	26
2.4. Estratégias para Fomentar el Juego en el Plan de Estudios.....	28



2.4.1. Adecuación del juego al desarrollo y aprendizaje.....	28
Capítulo III .....	30
3. Teorías que Sustentan las Estrategias de los Tipos e Juego.....	30
3.1. <sup>1</sup> Estrategias Sensoriales Según Montessori .....	30
3.2. Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples Según Howard Gardner .....	32
3.3. Juegos que Estimulan <sup>13</sup> la Inteligencia Verbal o Lingüística .....	33
3.4. Juegos que Estimulan la Inteligencia Lógico-Matemática.....	34
3.5. Juegos que Estimulan la Inteligencia Espacial.....	34
3.6. Juegos que Estimulan la Inteligencia Musical .....	35
3.7. Juegos que Estimulan la Inteligencia Interpersonal .....	36
3.8. Juegos que Estimulan la Inteligencia Intrapersonal .....	36
3.9. <sup>2</sup> Estrategias Para Promover el Juego Mediante el Desarrollo de los Docentes .....	37
Conclusión .....	41
Referencias bibliográficas.....	42

## Resumen

Esta investigación trata sobre <sup>30</sup> "El juego como estrategia didáctica en la educación inicial" el objetivo general es explicar <sup>9</sup> el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los niños en la educación inicial, por su naturaleza descriptiva, el propósito es demostrar la importancia que es el juego brindando una enseñanza significativa a los niños del nivel mencionado.

El uso de estas innovadoras metodología y estrategias es <sup>10</sup> el elemento clave en la mejora del proceso educativo planteado, la utilización de los juegos <sup>51</sup> como estrategia didáctica mejorará el aprendizaje no solo en los estudiantes de nivel inicial, también se verá reflejado en los docentes, mejorando sus expectativas.

Por último, la presente investigación aborda un estudio descriptivo de acuerdo a historia, teorías y práctica sobre <sup>71</sup> el juego como estrategia didáctica que el juego produce con fines educativos, demostrados de acuerdo a las teorías planteadas y para desarrollar en los niños aprendizajes mediante situación de juego que involucre estrategias didácticas.

Palabras clave: estrategia; juego; aprendizaje; didáctica; proceso.

## Abstract

“Play as a Didactic Strategy in Early Childhood Education” This research explores “Play as a Didactic Strategy in Early Childhood Education.” The primary objective is to explain how play functions as a didactic strategy in the learning process of young children in early childhood education. Due to its descriptive nature, the study aims to highlight the importance of play in providing meaningful instruction to children at this educational level.

The application of innovative methodologies and strategies is crucial for enhancing the proposed educational process. Utilizing play as a didactic strategy will not only improve learning outcomes for early childhood students but will also positively impact teachers by raising their expectations.

Finally, this research presents a descriptive study of the history, theories, and practices related to play as a didactic strategy. It examines how play can be employed for educational purposes, supported by relevant theories, and aims to develop children’s learning through play situations that incorporate didactic strategies.

Keywords: strategy; game; learning; didactics; process.

## Introducción

En la presente investigación titulado “El juego como estrategia didáctica en la educación inicial”; se tiene como metodología la investigación descriptiva el propósito es demostrar la relevancia que es el uso del juego para brindar a los infantes de inicial una enseñanza de aprendizaje con estrategia didáctica, logrando dentro de un aula de clases un verdadero aprendizaje profundo y relevante. Puesto que a través de este se cultivan numerosas habilidades y competencias.

El juego infantil es una actividad recreativa, agradable, recreativa y estimulante, en la cual los estudiantes se transforman en los actores principales de su propio proceso de aprendizaje, tomamos como antecedente a la autora Ángela García Alonso 2022 con su investigación “El uso del juego como herramienta didáctica en el segundo curso de educación infantil” con sus En conclusión, el juego constituye una actividad esencial y fundamental para el desarrollo humano, dado que desempeña un papel crucial en el crecimiento físico, cognitivo, emocional, social y moral de los niños.

Es de gran relevancia que el juego, en tanto estrategia pedagógica, tenga objetivos educativos, los cuales, de una manera u otra provocaran el deseo de desarrollar en los niños aprendizajes mediante una situación de juego, donde se aplique la realización para dicho fin. Los juegos repetidos se muestran constantemente en los niños, van adquiriendo nuevos conocimientos que efectivamente se van integrando conforme se desarrolla los diferentes tipos de estrategias didácticas involucradas en su juego.

Según Vygotsky 1966 fomenta la interacción social y potencia la habilidad simbólica del niño, resaltando el juego como si fuera más significativo de lo que parece, similar a la ampliación de un objeto bajo una lupa. El juego encierra, de manera concentrada, todas las tendencias de desarrollo y, en efecto, constituye una poderosa fuente de crecimiento.

El juego se emplea como una estrategia en la que se integran ideas, se forjan conexiones, se planifican situaciones y se alcanzan metas. A través del juego, se explora el entorno, se establecen relaciones sociales, se comparte la diversidad y se aprende mutuamente, comunicando de manera abierta los propios mensajes y necesidades. De esta manera, se convierte en una herramienta educativa que, mientras proporciona diversión, fortalece el aprendizaje y contribuye al desarrollo emocional, cognitivo y conductual.

De acuerdo con el aporte de Piaget 1951 Se subraya la relevancia del juego como una acción constructiva en el progreso cognitivo del niño. Según la etapa de desarrollo en la que se presenten, hay tres maneras fundamentales de actividad recreativa que marcan el desarrollo del juego en los niños: juegos de ejercicios sensoriomotores, juegos de reglas y el juego libre simbólico.

En la actualidad el empleo del juego como herramienta educativa y la educación inicial plantea la preocupación de que muchos docentes en sus aulas aún no comprenden plenamente su significado y las implicaciones que conlleva. Frecuentemente, los momentos de juego representan vistos simplemente como entornos en los que los niños disfrutan de experiencias placenteras junto a sus compañeros, siendo el disfrute lo que más se destaca.

El juego es una de las actividades más destacadas y placenteras para el ser humano y ha sido el motor que impulsa sus deseos de encontrar momentos de descanso y recreación. Por ello, es esencial que los niños no sean privados del juego, ya que a través de él desarrollan y enriquecen sus experiencias, manteniendo sus expectativas y enfocando sus intereses en un aprendizaje significativo.

Los docentes entonces deben tomar en cuenta el juego como una herramienta didáctica con fines educativos siendo importante establecer comprensiblemente el establecimiento de una red de conexiones entre los partícipes de la actividad, en la cual se involucra no solo los infantes, también los maestros y los padres de familia como un solo grupo. Así mismo considerar importante la utilización de los materiales o juguetes, los mismos que se utiliza para generar conocimientos compartir experiencias vividas, que los lleva a construir nuevos aprendizajes significativos.

Con lo expuesto, se busca hacer entender que los docentes tendrán la capacidad de crear nuevas series de actividades recreativas para ciertos contenidos educativos que fomenten el aprendizaje de nuevas adquisiciones de conocimiento relacionados con la experiencia y la creatividad en los niños.

Edificar una didáctica específica quiere decir que hay que comenzar con un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas diarias, que facilite reconocer los elementos que deben ser preservados y redefinidos, cuáles requieren ser modificados y las razones para ello, y qué nuevas perspectivas deben aportar al marco teórico de la didáctica.”

También se espera considerar nuevas tácticas educativas, en las que el juego sea el protagonista del cambio en los estudiantes, en la cual entienda que "el niño ya no es únicamente un sujeto moldeable por la educación, sino un individuo que, a través de sus formas típicas de

expresión, como el juego, puede contribuir de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje.

El docente adopta un papel de mediador que se desarrolla a lo largo de su involucramiento constante se verá el cambio durante todo el proceso, y no únicamente en las etapas iniciales o finales alcanzando Entonces, ¿de qué manera el rol del docente? influenciado en el contexto del juego, es crucial reconocer que, como se ha indicado desde el inicio de esta investigación, el juego y la enseñanza son profundamente compatibles. Ambos se interrelacionan de tal manera que uno puede influir en el perfeccionamiento del otro.

La presente investigación tiene como objetivo general Describir el juego como enfoque pedagógico en el aprendizaje de los infantes de la educación inicial, con los siguientes tres objetivos específicos: precisar el grado de relevancia que el juego tiene para el progreso de los infantes a través de la historia y las teorías, describir el uso del juego como recurso pedagógico para captar el interés de los niños en educación inicial. Describir los diferentes tipos de juego que los docentes pueden emplear como habilidad didáctica en la instrucción de la educación infantil.

El estudio realizado sigue los protocolos definidos por la institución, que los clasifica en: tres capítulos, cada uno de ellos es fundamental para alcanzar los objetivos propuestos para el desarrollo de esta monografía, es así que se presenta en un orden lógico, en la introducción, el marco teórico, capítulo 1, capítulo 2 y capítulo 3. Terminando el estudio publicando las conclusiones y la bibliografía. Esperamos que esta investigación sea útil tanto para futuras investigaciones sobre el tema como para las maestras que trabajan en el nivel inicial.

## Capítulo I

### Origen del Juego

#### 1.1. Concepto y Origen del Juego

El juego constituye una acción en la que el infante realiza para pasar el tiempo y gastar su energía. Es lo que suelen decir en la mayoría de los casos, padres, docentes, etc. Todos hemos adquirido la habilidad de interactuar con nosotros entorno familiar, tangible, social y cultural mediante el juego, cuyo progreso está influenciado por factores socioculturales en el ambiente que brinda.

Con el respaldo que la psicología educativa brinda al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante teorías y descubrimientos como la concepción constructivista, de Piaget del aprendizaje, de acuerdo con la cual se genera, redefine y desarrolla el saber. A lo largo del tiempo, numerosos autores han destacado el juego entendido como un elemento crucial en el desarrollo infantil, y se han propuesto diversas teorías al respecto.

La humanidad ha estado jugando desde tiempos inmemoriales, y los animales también lo hacen, por lo que el juego se considera como el anterior incluso a la cultura. Hay innumerables ejemplos de esta práctica en comunidades a lo largo de la historia, y numerosas obras de arte reflejan estas expresiones recreativas.

Entre los pensadores que tratan la cuestión, aunque de manera tangencial, se menciona a Platón. 488-387 A.C. como uno de los pioneros en destacar y valorar la utilidad práctica del juego, la descripción que en las Leyes sugiere que los niños usen frutas para enseñar matemáticas sobre manera más efectiva, y que los infantes de tres años, que eventualmente se convertirán en constructores, empleen herramientas reales, pero a escala reducida.

El propio Aristóteles, quien aborda cuestiones educativas relacionadas con la alineación de ciudadanos libres, indica en varias partes de su obra conceptos relacionados con la conducta lúdica en los niños, por ejemplo: Los Pedagogos destacados como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en los siglos XVIII y principios del XIX, marcaron que, para lograr un adecuado progreso infantil, es esencial considerar los intereses del niño.

En particular, Friedrich Fröbel fue quien identificó de manera abierta la relevancia del papel del juego en el proceso de aprendizaje y se centró en los infantes, investigando las categorías de juego necesarios para el desarrollo de su inteligencia. Uno de los pioneros en

hablar del juego fue Herodoto, quien señala que su origen se encuentra en la ciudad de Lidia, y menciona como causa histórica una anécdota específica:

“En el reinado de Atys, se percibe en dicha ciudad mencionada una escasez de víveres, hambre cruel azotó todo el país resistió esto durante un largo período, pero luego, al ver que no cesaba, la desgracia, ellos intentaron encontrar una solución para combatirla y descubrieron diversas formas de entretenimiento. Así, crearon los dados, el balón y muchos otros juegos, excepto el ajedrez, que fue una imitación de otras culturas.”

Se afirma que estos juegos fueron creados para mantener al hombre distraído, permitiéndole pasar un día completo jugando para evitar pensar en la comida. Al día siguiente, se encargaban de nutrirse, y con esto rutina lograron sobrevivir hasta alcanzar los 18 años. (Cueto, Fernandini; 1999).

Otro argumento relacionado con la historia del juego se basa en su origen etimológico, inicialmente llamado "Ludus" en latín, palabra que proviene de "Lydia". Si consideramos su existencia en todas las culturas como un hecho indiscutible, podemos observar cómo diferentes pueblos reaccionaron de manera distinta ante él. Por ejemplo, los hebreos lo aceptaron por completo, mientras que los hindúes lo rechazaron claramente.

En la tradición de Israel se reconocía la idea de que “lo que complace a los hombres, también complace a Dios. Bajo esta perspectiva, el juego no podía ser excluido, ya que es una actividad que brinda placer” y es disfrutada por las personas. El origen de los juegos es tan antiguo como el de las sociedades mismas. En tiempos remotos, lejos de ser exclusivo de los niños, los juegos eran propiedad personal de magos y chamanes, quienes los usaban con propósitos religiosos, atribuyendo su creación y el primer empleo de las deidades.

El juego, como un componente esencial dentro de las tácticas para promover el aprendizaje, se entiende como una serie de acciones placenteras, breves y entretenidas, con normas que promueven el refuerzo de valores como el respeto, la tolerancia tanto dentro del grupo como entre grupos, la responsabilidad, la solidaridad, la autoestima y la seguridad, y el amor hacia los demás. Además, promueve la camaradería, lo que permite intercambiar ideas y conocimientos y preocupaciones. Todos estos valores contribuyen a asimilar los conocimientos de forma significativa.

Es un concepto complejo, extenso, adaptable y de doble significado, lo que hace que sea difícil de categorizar. Desde una perspectiva etimológica, los estudiosos indican que la palabra "juego" se deriva de dos términos latinos: "iocum" y "ludus-ludere", ambos relacionados con la idea de broma, diversión y chiste. Estos términos suelen usarse de manera intercambiable con la expresión "actividad lúdica".



A continuación, citamos a algunos autores que abordan el tema del juego:

Bruner (1961) El juego se define como la labor natural de los niños, siendo un comportamiento que exhiben desde muy temprana edad. En otras investigaciones, se ha caracterizado al juego como un medio fundamental que favorece el desarrollo adecuado del niño.

Huizinga (1987): El juego es una actividad libre realizada dentro de límites específicos de tiempo y espacio específicos, siguiendo reglas que, aunque obligatorias, son aceptadas de manera voluntaria. Esta actividad tiene un propósito intrínseco y se caracteriza por una sensación de emoción y felicidad, así como por el reconocimiento de ser diferente- a la vida cotidiana. Las definiciones del juego suelen incluir un conjunto de rasgos compartidos por todas las perspectivas, entre las cuales algunas de las más destacadas son:

- El juego es una acción realizada de forma voluntaria: se trata de una acción voluntaria, donde nadie está forzado a participar.
- Se desenvuelve dentro de ciertos límites espaciales y sigue imperativos temporales que pueden estar previamente establecidos o espontáneos en el transcurso del juego.
- Posee un desenlace impredecible: al tratarse de una actividad creativa, espontánea y original, el resultado del juego es siempre variable, lo que genera una agradable incertidumbre que nos atrae a todos.
- Es una manifestación con un propósito en sí misma, siendo gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica es especialmente relevante en el juego infantil, ya que elimina la posibilidad de fracaso.
- El juego ocurre en un mundo distinto y ficticio, similar a una narración con labores que está separada de la vida diaria, funcionando como un mensaje representativo continuo.
- Es una acción establecida, dado que cualquier juego surge de un consenso social entre los jugadores, quienes crean el juego y establecen su estructura interna, sus límites y sus reglas.
- El infante debe experimentar plenamente los juegos y actividades recreativas, las cuales deben estar alineadas con los objetivos educativos. La comunidad y las instituciones públicas tienen la responsabilidad de promover y garantizar el disfrute de esta prerrogativa.
- El juego no es solo una forma de entretenimiento, sino también el método más efectivo de enseñanza. Mediante del juego, los niños adquieren la habilidad de enfrentar diversos escenarios que encontrarán a través de sus vidas. Es esencial para el crecimiento psicomotor, cognitivo, emocional y social, dado que enseña a cumplir con las normas y a establecer metas y objetivos.

## 1.2. Teorías Sobre el Juego

### 1.2.1. Friedrich Von Schiller

Friedrich von Schiller es el autor más destacado de principios del siglo XIX y fue el primero en formular la teoría de las necesidades. (1795). Esta teoría sostiene que el juego ayuda a liberar la energía que el cuerpo no utiliza al satisfacer los requerimientos fundamentales fundamentales.

Para Schiller la actividad lúdica humana, en su origen, está vinculado con la surgencia de actividades estéticas, por lo tanto, trasciende el mero actividad física. Asimismo, el juego o representa un verdadero recreo, donde los niños se dedican a descansar tanto su cuerpo como su mente. Basándonos en las teorías de Schiller, consideramos que el juego es una acción física que permite al niño distraerse, descansar y liberar energía. La teoría del recreo sostiene que uno de los mayores beneficios del juego es precisamente su capacidad de proporcionar recreación.

El componente esencial el propósito del juego es el disfrute y la sensación de libertad. Además de generar estos sentimientos, el juego también ofrece un espacio de recreación, lo que representa uno de sus principales beneficios.

A través del juego, el niño puede liberar su imaginación y crear actividades que le permiten expresar sus sentimientos y situaciones que está viviendo. Además, el juego ofrece una vía para que el niño descargue tanto su vitalidad corporal como sus preocupaciones y emociones.

### 1.2.2. Moritz Lazarus

Según la teoría del reposo de Lazarus, el juego es una acción que permite recuperarse y relajarse tras haber gastado gran parte de nuestra energía en las tareas diarias.

El juego es una acción que facilita el reposo, la tranquilidad y la restauración de las fuerzas gastadas en actividades serias o productivas. En su intento de refutar la teoría de Spencer, Lazarus presentó la teoría de la relajación. (1883).

Para Lazarus, el juego no consume energía; por el contrario, actúa como un mecanismo para relajar a las personas y recuperar energía en momentos de cansancio o fatiga.

El niño percibe el juego como una vía de escape, donde puede olvidarse de todo y relajarse, enfocándose en la actividad que ha creado a partir de su imaginación y necesidades.

### 1.2.3. Karl Groos

La teoría del juego de Groos se basa en la premisa de que el propósito principal del juego es "eliminar emociones adversas y de temor " y que su requisito fundamental es la juventud. Groos observa que el juego en los animales comienza en los primeros meses de vida, ya que lo considera una preparación previa para los reflejos instintivos con los que nacen. Es decir, el juego actúa como una actividad para desarrollar las inclinaciones que, de manera más adelante, se desarrollarán y permitirán llevar a cabo acciones como la caza, la alimentación y el correr, esenciales para la supervivencia en su entorno. Además, el juego es un medio por el que el niño canaliza sus frustraciones, temores y alegrías, al tiempo que contribuye al desarrollo de sus percepciones, cuerpo y mente.

Karl Groos, el autor ya mencionado propuso una categorización que se fundamenta en la temática de los juegos. La inicial clasificación, denominada "juegos de experimentación", incluye juegos que estimulan los sentidos, el movimiento, la mente y emocionales. La segunda clasificación, denominada "juegos de funciones especiales", incluye juegos de combate, caza, persecución, sociales, familiares y de simulación. Según Smith, a través del juego, el infante explora su entorno y su propio cuerpo, descubriendo lo que es capaz de hacer. Posteriormente, sus juegos se realizan en compañía de otros niños o de su familia, momento en el que comienzan los juegos de imitación (Smith, 2005: 47).

### 1.2.4. Stanley Hall

Entre las teorías antiguas, la de Stanley Hall busca implementar el principio básico de la biogénesis al juego. Según esta ley, "en los juegos de los infantes se reviven las manifestaciones más básicas del ser humano. De este modo, el juego permite que el ser humano active sus aspiraciones originarias heredadas, que ya no son adecuadas para la cultura actual, y que las exprese de una manera inofensiva y sin consecuencias negativas.

De esta manera, el juego es apreciado únicamente por su relevancia en la vida activa, sin considerar el valor intrínseco que posee.

Groos; En su teoría sobre la previsión funcional, este autor, argumenta que el juego tiene una base fundamental y crucial, y no resulta simplemente una forma de desahogo. Afirma que la actividad lúdica actúa como un pre-entrenamiento para las acciones futuras del niño, lo que resulta cierto si consideramos el juego entendido como una acción integral. Algunos juegos preparan al niño para su futuro como adulto, ayudándole a comprender normas y principios. Cada hogar transmite sus propias costumbres al niño, lo cual se refleja en los juegos de imitación, donde los niños reproducen lo que observan en casa; por ejemplo, algunas niñas

imitan a su madre o los infantes a su padre, repitiendo lo que escuchan y actuando de manera similar. Durante en el juego, incorporan vocabulario, principios y tradiciones que utilizarán en su vida adulta.

### 1.2.5. *Hebert Spencer*

Entre las teorías contemporáneas, Herbert Spencer ofrece una explicación sobre el juego. Spencer sostiene que los niños juegan con mayor frecuencia y a lo largo de un período prolongado porque muchas de sus necesidades vitales son atendidas por el educador. Dado que el ser humano necesita liberar de alguna forma las energías que buscan expresarse, los niños recurren a lo que tienen más a mano, imitando <sup>1</sup> las actividades que observan en los demás. Esta teoría destaca una de las condiciones esenciales del juego: debe existir <sup>1</sup> un "excedente" para que el juego pueda surgir. El biólogo Spencer argumenta que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil a través del movimiento. Mediante el juego, el niño no solo libera sus energías y se distrae de las actividades cotidianas, como la escuela, sino que también, sin darse cuenta, contribuye para su crecimiento social, físico e intelectual.

### 1.2.6. *Perspectiva Teórica de Bruner*

Jerome Bruner, un psicólogo y pedagogo de Estados Unidos <sup>62</sup> durante los años sesenta, elaboró la teoría del aprendizaje basado en la construcción del conocimiento, también denominada aprendizaje a través del descubrimiento. Esta teoría se centra en que los estudiantes adquieran conocimientos por sí mismos. Este enfoque educativo representa un cambio en relación con los métodos convencionales, ya que los contenidos no tienen que presentarse de manera <sup>35</sup> final, sino que deben ser explorados por los estudiantes. Bruner sostiene que los alumnos deben aprender mediante un descubrimiento guiado, impulsado por la curiosidad.

El desarrollo integral, que es fundamental, solo puede lograrse a través de la <sup>52</sup> interacción entre el juego, el pensamiento y el lenguaje. Según Bruner, el juego permite al niño disminuir sus errores. Además, Bruner nos indica que, <sup>10</sup> a través del juego, el niño interioriza el mundo exterior, lo hace suyo y lo transforma, lo que contribuye a su desarrollo personal. El juego no solo le proporciona placer, sino que también le asegura la socialización y lo capacita para desempeñarse <sup>1</sup> en la sociedad en la que vive, asumiendo los roles que le pertenecerán en cada etapa de su vida. Bruner también indica que el juego, al ser significativo para la vida futura, actúa como un "medio" para potenciar la inteligencia. Además, subraya la relevancia de observar las actividades que lleva a cabo el niño y las conductas de las personas que lo cuidan.

Por todo esto, Bruner reflexiona que, tanto para el niño como para el adulto, el juego es una forma de ejercitar la mente. También sostiene que el juego brinda satisfacción, y que incluso los desafíos que a menudo encontramos en el juego nos generan gran satisfacción al superarlos. La posición de Bruner respecto a los desafíos de la educación puede resumirse de la siguiente manera: si deseas comprender cómo adquieren conocimientos los estudiantes en el aula, estúdialos en la escuela en lugar de perder tiempo investigando palomas o ratas. Bruner aboga por la idea de que los niños pueden ir más allá de la adquisición de conocimientos basado en el condicionamiento.

Para Bruner el niño cultiva su inteligencia gradualmente, avanzando en un proceso evolutivo donde primero domina los elementos más básicos del aprendizaje antes de abordar los más complicados. Las dificultades son necesarias, ya que sin ellos los niños se aburrirían rápidamente. Por esta razón, es importante reconocer que el juego comparte ciertas cualidades con otras tareas. Según Bruner, el desarrollo holístico es fundamental y solo puede lograrse mediante la relación entre el juego, la cognición y el lenguaje; el juego, según él, facilita al individuo minimizar errores y también ayuda a mantener la conexión entre los medios y los fines.”

Bruner: 1961: Esto implica que el juego actúa como un apoyo en el desarrollo del niño, permitiéndole adaptarse más fácilmente a nuevas situaciones y, de manera involuntaria, adquirir conocimientos.

Por lo tanto, el rol del profesor no se limita a simplemente explicar contenidos con un inicio y un final definidos; en cambio, debe ofrecer materiales adecuados que estimulen a los estudiantes mediante metodologías como la observación, la comparación, y el análisis de similitudes y contrastes, entre otras.

El propósito esencial del aprendizaje por descubrimiento es que los estudiantes comprendan activamente y de forma constructiva cómo funcionan las cosas. El material que el profesor proporciona se conoce como "andamiaje" en la terminología de Bruner.

### 1.3. Características, Clasificación y Tipos de Juego

Piaget, (1951) Piaget sostiene que el juego es el vehículo por el cual el infante se desarrolla y se conecta con su entorno, permitiéndole así comprender y asimilar la realidad de manera más efectiva. Además, integró las dinámicas lúdicas en los enfoques y modalidades de pensamiento durante la infancia. Según Piaget, el juego se distingue por la incorporación y adaptación de elementos de la realidad sin verse obligado a reconocer las restricciones que la adaptación impone.

Se distingue por ser una actividad libre que genera placer e implica acción. Aunque algunas personas la asocian con la infancia, puede practicarse a lo largo de toda la vida. Es algo innato, coordina las actividades de manera única y específica, facilita el conocimiento de la realidad, permite al niño reafirmarse, promueve la socialización, y cumple funciones que mitigan desigualdades, integran y rehabilitan. Además, en el juego, el uso de material no es imprescindible.

El juego sigue normas que los participantes aceptan, y la relevancia de su utilidad puede conducir a los maestros a intentar asumir el control, quitando un papel central para el niño y dirigiendo la actividad lúdica. La participación de los maestros en las actividades lúdicas infantiles debe centrarse en: facilitar las condiciones necesarias para que el juego se desarrolle, estar disponibles para el niño sin dirigir ni imponer el juego. Un juego estructurado no reúne las características esenciales del juego, aunque el niño podría eventualmente apropiarse de él.

El juego y su categorización según los fundamentos teóricos de Piaget. La actividad lúdica infantil es, en esencia, el resultado de la asimilación, donde la "imaginación creadora" actúa como "elemento asimilador". Se resalta la relevancia del enfoque constructivo del juego en el desarrollo cognitivo del niño, y se identifican tres tipos fundamentales de actividad lúdica que marcan el progreso del juego en los infantes, dependiendo de la fase de desarrollo en la cual se encuentran.

- **Juegos de ejercicios sensoriales motores:** Esta etapa, que abarca desde el nacimiento hasta el surgimiento del lenguaje, se caracteriza por la realización de ejercicios sensoriales y motores que siempre están presentes en el juego. Esto se manifiesta en el niño a mediante gestos y movimientos corporales, como cuando un bebé estira y encoge sus brazos y piernas, agarra objetos, mueve los dedos, manipula objetos, y produce ruidos y sonidos, entre otras acciones. Enfocándonos en los niños de 5 años, ellos ya tienen un mayor dominio de los ejercicios sensoriales y motores en comparación con los niños de 3 y 4 años. Actividades como saltar en un pie o lanzar una pelota ayudan a estos niños a desarrollar y estimular sus sentidos con mayor facilidad.

También es importante destacar que los niños de 5 años deben estar constantemente en contacto con materiales, ya que por naturaleza tienen una gran curiosidad por manipular objetos y descubrir qué sucede con ellos. Mediante el juego, los niños investigan y comprenden el entorno que los rodea, entendiendo la existencia de los objetos y cómo su propio cuerpo puede generar estímulos.

- **Juego simbólico:** Esta etapa, que abarca entre los 2 y 6 años, se caracteriza por una actividad lúdica en la que los niños disfrutan al máximo de su tiempo de juego. Durante esta fase, emerge el juego simbólico, en el que los niños, guiados por su imaginación, crean situaciones mientras juegan. Esta actividad puede realizarse tanto en grupo como de manera individual. Cuando nos referimos al juego simbólico, estamos hablando principalmente a lo que se conoce como juego de ficción, en el cual el niño se dedica a realizar actividades creativas, imaginativas y de imitación. Por ejemplo, al jugar, un niño busca materiales y los adapta para que encajen con lo que pretende representar en su juego, como:

Un palo de escoba se transforma en un caballo, una caja de fósforos en un automóvil, y una caja puede convertirse en un camión o un trenecito. Además, los niños participan en juegos de roles, influenciados por lo que han observado en su entorno, tanto dentro como fuera de casa. Imitan actividades que ven realizar a su mamá, papá, hermanos, etc., como, por ejemplo: jugar a ser mamá e hijo, maestra y estudiante, médico y paciente, entre otros. Se puede concluir que el juego simbólico representa de manera esencial para un niño, ya que le permite asimilar la realidad de su entorno y entender mejor el mundo que lo rodea.

- **Juegos de reglas:** La tercera modalidad de actividad lúdica es el juego con reglas, el cual se inicia a aparecer alrededor de los 5 años, pero se consolida plenamente entre los 7 y 12 años y continúa a lo largo de la vida. Los juegos de roles combinan elementos sensoriomotores, como carreras y juegos de pelota, con actividades intelectuales, como juegos de cartas o ajedrez, ya que incluyen la competencia entre individuos. Sin reglas, estos juegos perderían su valor y serían improductivos. Lo que distingue al juego con reglas es la normatividad mediante un sistema estructurado de normas que garantizan la reciprocidad en los medios utilizados.

Según la teoría de Piaget, el juego de reglas es una forma de conducta lúdica que implica relaciones sociales o interpersonales, ya que las reglas representan un orden impuesto por la comunidad, y no cumplirlas se considera una falta. Por lo tanto, este tipo de juego introduce la idea de obligaciones definidas, permitiendo que el niño se acostumbre a seguir reglas, lo cual será valioso tanto en el entorno educativo como en el hogar y en la sociedad.

## Capítulo II

### 46 El Juego en Educación Inicial

#### 1.4. El Juego Como Estrategia Didáctica

Los juegos didácticos se deben apreciar repentinamente ya que son actividades fundamentales que en un salón de clase deben ser aplicadas por los docentes, por lo que por medio de ello se obtiene un aprendizaje significativo, de tal forma que al jugar contribuye a los niños recreación y permite captar el interés del estudiante hacia lo que se enseña, logrando su involucramiento en las actividades didáctica.

Por lo tanto, un docente del nivel inicial debe ser creativo e inventor, tener consigo variedades de juegos según sus necesidades, ritmos de aprendizaje e interés de los niños, en donde le accede desarrollar a los niños sus conocimientos sobre un determinado tema por medio del juego.

Asimismo, a través del juego, el niño va desarrollando su psicomotricidad fina y gruesa, puesto que los niños no pueden estar mucho tiempo sentados ya que son niños muy activos y necesitan estrategias que les llamen la atención y al mismo tiempo sean entretenedora e importantes para su aprendizaje.

Por ello es favorable que en intervalos regulares los niños se pongan de pie y caminen alrededor del círculo donde están sentados para prestar atención al docente, quien hagan pequeños saltos, eleven las manos, emiten sonidos de un animal y luego regresen a sus sitios de trabajo.

Los juegos ayudan a los infantes a aprender hábitos de higiene; por otro lado, cuando un infante juega ayuda al educador conocerlo(a) como, que actitudes presenta y que es lo que realiza, ya que en el juego demuestra diferentes habilidades y destrezas que hacen que nos demos cuenta como es realmente el niño(a).

El juego es un factor clave fundamental dado que al desenvolver el docente sus actividades hacen para que su clase resulte más atractiva e atrape la atención de los estudiantes, llamativa para los alumnos; “El juego, como un elemento fundamental en la vida del ser humano, vincula de manera distinta en la vida: juego libre para el infante. Todo esto nos lleva a reconocer la relevancia del juego en el ámbito educativo, lo que ha motivado la creación de juegos didácticos o educativos. Estos juegos están diseñados específicamente para estimular el ejercicio de las funciones mentales, ya sea de forma general o en áreas específicas.” (Prieto, Figueroa: 1984)



Desde esta perspectiva, el juego es una fusión entre aprendizaje significativo y entretenimiento. El juego es una gran herramienta significativo en vista de ser un factor creativo y de un valor al aprendizaje de una manera divertida, por ende si al planificar las actividades del aula el docente cada vez que pasa el tiempo está en constante aprendizaje, al emplear el juego el maestro se divierte y va rescatar su el interés, la exploración y las habilidades de formular preguntas y encontrar soluciones, para obtener buenos aprendizajes en los niños, que si está se está cumpliendo con el objetivo del que se planteó el docente.

La participación del adulto con sus niños en el momento del juego es de suma relevancia, por lo que deben aprovechar la oportunidad para que su hijo(a) explore y reflexione utilizando los diferentes materiales que tiene consigo y de tal forma tener en cuenta que en el trascurso del juego no sea forzado, si en caso el niño(a) no responde a ciertos interrogantes en el desarrollo del juego, el adulto debe estar presto para brindarle más orientaciones e incluso cambiar de preguntas sencillas como por ejemplo que busque el objeto que siempre anda con él o algún objeto de colores, que ello aran que el niño piense y responda a su criterio.

Al interactuar el adulto con el niño(a) conlleva a tener un espacio de comunicación asertiva, que hará que el niño se exprese libremente y de confianza estimulando su vocabulario y lo gramatical que son factores que en toda la vida con mayor frecuencia se utiliza para expresarse.

Sin duda alguna los juegos en los infantes de educación inicial, se ha evidenciado que son lo que más les atrae y es por eso que es muy primordial al educar haciendo uso del juego, para que de tal manera el niño no se aburra en el momento de realizar alguna actividad y de lo contrario sea para él algo interesante y de buen provecho para su educación, de una forma divertida provocando en el niño(a) el entusiasmo e interés por la educación.

Asimismo si bien sabemos que el desarrollo de su inteligencia de un niño es muy apresurado; lo que conlleva a que mediante el juego en el momento de realizar diferentes actividades los estudiantes lo tomen que aprender puede ser sencillo y divertido, y que es posible fomentar habilidades como la creatividad, el entusiasmo y la motivación para participar, así como el respeto por los otros, la habilidad de respetar reglas, ser valorado por el grupo, comportarse con mayor confianza y fortalecer la comunicación, es decir, expresar sus ideas sin impedimentos.

Según Ausubel y otros, afirman que "El aprendizaje significativo conlleva la incorporación de nuevos significados, los cuales, a su vez, son el producto de dicho aprendizaje. En otras palabras, la generación de nuevos significados en el estudiante es

evidencia de que ha completado un proceso de adquisición significativa de conocimiento.” Ausubel: (1983)

La adquisición de conocimientos significativos por recepción implica la incorporación de nuevos significados. Para que esto ocurra, es necesario tanto una actitud orientada hacia el aprendizaje significativo como la introducción de contenido relevante para el estudiante. En este contexto, las estrategias propuestas por Charría de Alonso y González Gómez (1993) buscan estimular y promover la adquisición de conocimientos mediante una serie de actividades estructuradas que se basan en el diseño, la planificación y la ejecución.

Un docente de inicial al enseñar debe buscar diferentes estrategias innovadoras, que estimulen y que promuevan el progreso del aprendizaje en los infantes, desde modo que al estar en el aula así sea de un tiempo corto o largo lo disfruten al máximo y no solo el estudiante sino también el docente. Es decir, al aplicar los juegos se logra con ello rescatemos aprendizajes significativos de los niños, por ello se sugiere que los docentes al ejecutar su clase en el aula con sus alumnos lo desarrollen en primera instancia el juego, por lo que a través de ello se desarrollara competencias según al grado y nivel de sus estudiantes, ya que tienen diferentes dificultades para poder realizar las actividades de manera satisfactoria y lograr trabajar las competencias.

## 1.5. El Juego y Su Importancia en el Aprendizaje Para el Desarrollo en los Primeros

### Años

Los educadores están reconsiderando la manera de enseñar a los niños para aprovechar su inmenso potencial de aprendizaje. El juego es una de las formas más cruciales en las que los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Por ello, las oportunidades de juego y los entornos que promueven la exploración y el aprendizaje práctico son la base de los programas de educación inicial en segundo ciclo.

El juego y el aprendizaje son procedimientos muy esenciales para el progreso de los niños, pese a que siempre va a estar presente en los niños, por lo que están en constante aprendizaje de lo que tienen alrededor suyo; por ello gracias a la existencia del juego al niño le permite expresar sus diferentes emociones e imaginarse creando así variedades de aprendizajes al momento de jugar, pese a que en todo sentido un niño es creativo y descubridor. Cuando un niño(a) juega está colocando en funcionamiento su desarrollo intelectual, de creación social y de recrear nuevamente nuevas experiencias.

El juego se manifiesta de diversas maneras, y es fácilmente reconocible cuando ocurre, ya sea en la calle, en las comunidades, o en los patios de recreo o en el aula. En muchas culturas, estratos económicos y comunidades, los niños comienzan a jugar desde una edad temprana.

Aunque el juego puede ser difícil de definir con precisión, los investigadores y teóricos suelen estar de acuerdo en identificar ciertas características clave que definen las experiencias lúdicas de la siguiente manera.

Un aspecto crucial del juego radica en la habilidad de los niños para tomar la iniciativa y controlar su experiencia. Esto incluye su habilidad para tomar decisiones y ejercer su propia voluntad durante el juego. En esencia, el juego debe involucrar un cierto grado de autonomía, permitiendo que los infantes asuman un papel activo, se adueñen de sus experiencias, y se reconozca su capacidad, autonomía y agencia en su propio proceso de aprendizaje lúdico.

Al jugar, descubren las capacidades de su cuerpo, que es lo que ellos pueden realizar, Por ejemplo, al ver si pueden saltar o correr más rápido. Así, ganan confianza y reconocen sus limitaciones.” Guilford: (1950).

Se considera que varios autores tienen perspectivas diferentes acerca del juego y todos están de acuerdo en que el juego es fundamental para el desarrollo en la infancia, ya que hay una conexión cercana entre el juego y el aprendizaje, por lo que jugando aprendemos y aprendemos mientras jugamos.

Como dije, la actividad lúdica no es simplemente entretenimiento, relajación, sino que le brinda al niño una amplia gama de oportunidades educativas de una manera amena, e incluso es cierto que el niño adquiere conocimientos sin plantearle ni forzarlo, porque la actividad lúdica está presente en el proceso de desarrollo infantil y de lo cual son niños activos y pensantes que en todo momento de su vida diaria lo practican.

## 1.6. Aprendizaje de los Niños y Desarrollo Competencias Mediante el Juego

Cuando los infantes eligen jugar, no lo hacen pensando: "Voy a aprender algo con esta actividad", pero su juego genera valiosas el juego abre puertas a la adquisición de conocimientos en todas las áreas del desarrollo. Aunque el crecimiento y el aprendizaje son procesos complejos y holísticos, el juego puede estimular cada aspecto del crecimiento, desde las habilidades motoras y cognitivas hasta las competencias sociales y emocionales.

En realidad, durante las experiencias lúdicas, los niños emplean simultáneamente una variedad de habilidades. Esto es algo que suele suceder a lo largo de las "actividades en los sectores de juego" o en las "actividades de juego en el centro", dentro del marco de los programas de aprendizaje temprano o educación inicial. Las actividades en las áreas de juego,

cuando se planifican adecuadamente, promueven el desarrollo y las capacidades de aprendizaje de los niños de manera más eficaz que cualquier otra actividad en la educación inicial.

Cuando los niños eligen jugar con lo que les atrae, desarrollan habilidades en todas las áreas de su crecimiento: intelectual, social, emocional y físico. Por ejemplo, mientras juegan, pueden adquirir nuevas competencias sociales, como compartir juguetes o llegar a acuerdos sobre cómo trabajar en conjunto con los materiales. Además, suelen enfrentarse a desafíos cognitivos estimulantes, como descubrir cómo construir algo utilizando piezas más pequeñas cuando no tienen disponibles las más grandes.

Los niños aprenden de manera práctica, adquiriendo conocimientos a través de la interacción lúdica con objetos y personas, y requieren mucha experiencia manipulando objetos concretos para comprender conceptos abstractos. Por ejemplo, al jugar con bloques geométricos, aprenden que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y que dos triángulos pueden crear un cuadrado. Al bailar siguiendo una secuencia como avanzar un paso, retroceder, girar, dar una palmada y repetir, comienzan a reconocer los patrones que son fundamentales en las matemáticas.

Los juegos de simulación o "simbólicos" (como jugar a la familia o al mercado) son particularmente beneficiosos. A través de estos juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a gestionar sus emociones, a relacionarse con los demás, a resolver conflictos y a desarrollar un sentido de competencia.

El juego establece las bases para el desarrollo de habilidades y conocimientos sociales y emocionales fundamentales. A través del juego, los niños aprenden a crear vínculos con los demás, compartir, negociar y a resolver conflictos, además de fortalecer su capacidad de autoafirmación. Asimismo, el juego les enseña habilidades de liderazgo y les ayuda a interactuar en grupo.

El juego también es una herramienta natural que permite a los niños aumentar su resiliencia y sus habilidades de afrontamiento, mientras aprenden a manejar sus relaciones y enfrentar desafíos sociales. Además, les ayuda a superar sus miedos, por ejemplo, al representar a héroes de ficción.

En un sentido más amplio, el juego responde a la necesidad humana fundamental de expresar la imaginación, la curiosidad y la creatividad. Estos son recursos esenciales en un mundo impulsado por el conocimiento, ya que nos ayudan a enfrentar desafíos, a disfrutar de la vida y a aprovechar nuestra capacidad imaginativa e innovadora.

En realidad, las habilidades clave que los niños desarrollan a través del juego en su etapa inicial se convierten, en el futuro, en componentes fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”

### 1.7. Estrategias para Fomentar el Juego en el Plan de Estudios

Garantizar la seguridad del juego, como una lección de aprendizaje activo y centrado en los niños en la cual forman un valor fundamental en las estrategias de estudio, tanto a nivel nacional como local.

Algunas estrategias de estudio escritos detallan los resultados y competencias esperados para los niños, pero no indican las metodologías o enfoques pedagógicos que se deben emplear para lograrlos.

Por ejemplo, un currículo a nivel nacional puede estipular que un objetivo de alfabetización para los niños de educación inicial es aprender el alfabeto, o que un objetivo en matemáticas es reconocer los nombres de las formas geométricas.

Estos objetivos pueden ser valiosos y adecuados si se prioriza el aprendizaje a través del juego; sin embargo, si se utiliza un método basado en la memorización (que consiste en recitar las letras o identificar las formas al leer tarjetas), el aprendizaje de los niños será menos efectivo y es probable que disminuya su compromiso con el proceso educativo.

Brindar a los docentes y gestores instrucciones claras y comprensibles para la implementación del currículo. Para aplicar el aprendizaje mediante el juego, tanto los proveedores de servicios como los docentes requieren directrices curriculares comprensibles que expliquen qué se debe hacer y la razón detrás de ello.

Además, necesitan la formación adecuada para manejar los materiales relevantes. Por lo tanto, las pautas para la implementación deberían acompañarse de recursos como guías prácticas para el uso diario, formación sobre el currículo y los recursos didácticos, así como monitoreo y asistencia continuos.

Cuando la capacitación curricular se complementa con orientaciones y recursos para la implementación adecuados, los docentes obtienen la capacitación necesaria para equilibrar las actividades de aprendizaje dirigidas por ellos con aquellas basadas en el juego libre.

Asegurar una oferta suficiente de juegos tanto de interior como de exterior, junto con juguetes, manualidades y otros materiales educativos que faciliten la ejecución de un currículo centrado en el aprendizaje a través del juego.

#### 1.7.1. Adecuación del juego al desarrollo y aprendizaje

Esta práctica se compone de cuatro dimensiones fundamentales:

- Adecuación al individuo:** Las diferentes personalidades, enfoques de aprendizaje y entornos familiares de los niños afectan la manera en que ellos experimentan el aprendizaje. Además, los infantes crecen a ritmos variados, y algunos enfrentan dificultades de aprendizaje o poseen talentos específicos que influyen en su desarrollo.

Por esta razón, en una práctica adecuada al desarrollo se reduce al mínimo la enseñanza en grupo. La observación directa de los niños permite a los docentes enfocarse en los intereses y habilidades individuales de cada uno para fomentar su desarrollo.
- Adecuación a la edad:** La evidencia sobre las características típicas de cada edad y etapa de desarrollo ayuda a identificar las experiencias que mejor apoyan un aprendizaje integral. Las actividades basadas en el juego deben ajustarse al desarrollo individual de cada niño, al mismo tiempo que deben ser lo suficientemente desafiantes para fomentar su progreso e interés.
- Adecuación cultural:** El contexto cultural y las prioridades inherentes a cada sociedad también explican las variaciones en las metas de desarrollo y aprendizaje de los niños. Comprender el entorno familiar y estar informado sobre los valores y expectativas que influyen en la vida de los niños permite a los docentes ofrecer experiencias de aprendizaje que sean significativas, relevantes y respetuosas para cada niño y su familia. Esto, a su vez, fortalece la colaboración entre padres y educadores.
- Trascendencia para el niño:** Durante la primera infancia, los niños adquieren conocimientos de manera más efectiva mediante experiencias prácticas centradas en el juego. Ellos comprenden mejor las ideas cuando se basan en experiencias de la vida real, en lugar de la simple "narración", y su motivación para aprender aumenta cuando encuentran algo que les resulta interesante y desafiante.

Evidencias sugieren que los niños experimentan beneficios académicos y sociales más sostenibles cuando se les permite dedicar parte del día a planificar y gestionar su propio aprendizaje mediante el juego, en lugar de recibir instrucciones directas e impersonales enfocadas exclusivamente en metas académicas, lo que podría desalentar su iniciativa personal. El juego independiente, utilizando materiales atractivos y compartiendo con compañeros bajo la supervisión de docentes que los apoyen, parece fortalecer su autoconfianza, independencia y capacidad de concentración.

## Capítulo III

### Teorías que Sustentan las Estrategias de los Tipos de Juegos

#### 2.1. Estrategias Sensoriales Según Montessori

El método Montessori, desarrollado por la educadora italiana María Montessori a finales del siglo XIX, se originó con la implementación de esta metodología en niños de escasos recursos en un barrio de Roma. Hoy en día, este enfoque se ha consolidado como un modelo de referencia en el campo de la pedagogía, la orientación escolar y la educación.

El enfoque Montessori se distingue por la creación de entornos acogedores y preparados para que los estudiantes, generalmente de corta edad, puedan aprender de manera autónoma y libre, asumiendo responsabilidades en tareas fundamentales. Esto lo hace fácilmente adaptable tanto en el hogar como en instituciones educativas.

Todo niño o niña conoce y se enfrenta al mundo en el que se encuentra, haciendo siempre uso de todos sus sentidos, ya que por naturaleza para saber cómo o que es el objeto va a tener que manipularlo, observarlo, escuchar, olerlo e incluso probarlo; por lo que por medio de los sentidos el niño(a) va ir creando sus propios conocimientos dado que eso le permite ser más curioso y explorador a todo lo que tiene en su contexto, asimismo se puede decir que el infante quiere saber el sentido o valor de las cosas que tiene a lado, como, cuál es su funcionamiento, que pasa si lo coge entre sus manos, entre otros conceptos que al niño le interesa saber.

El método Montessori se basa en una educación respetuosa y estimulante, enfatizando la actividad guiada y la observación por parte del docente. Este enfoque busca adaptar el entorno a las capacidades del niño, como al ubicar objetos a una altura accesible. El objetivo principal es liberar el potencial individual de cada estudiante.

Así como menciona Montessori que desde temprana edad a los niños se les debe brindar materiales lo cual ayuden a trabajar sus sentidos y lograr de tales materiales respuestas, creando en ellos un aprendizaje significativo. Los materiales les ayudan aprender a identificar lo que es rojo y azul, comprender la noción de azul, y finalmente, identificar el color azul. Cada recurso utilizado puede considerarse sensorial, ya que aísla una cualidad específica como el color, peso, forma, textura, tamaño, sonido u olor, entre otros.

Cada material se enfoca en una cualidad específica, minimizando o eliminando otras distinciones. "La relevancia de educar los sentidos se puede ejemplificar en el mundo de los adultos. Tanto los mayores como los niños pueden recibir una serie de impresiones sensoriales sin necesariamente obtener beneficios de ellas.

Dos individuos asisten juntas a un concierto. Mientras una de ellas siente una intensa disfrute, la otra, a pesar de tener la misma capacidad auditiva, solo siente aburrimiento y fatiga. Las impresiones sensoriales por sí solas no son suficientes; la mente requiere educación y entrenamiento para poder discriminar y apreciar adecuadamente.

Al hacer uso de los materiales sensoriales hace a que el niño distinga, organizar y contraste la reciente percepción con la impresión recibidas anteriormente. Montessori afirmó que este proceso representa el inicio del conocimiento consciente.

Cuando la inteligencia se enfoca intensamente en las impresiones generadas por los sentidos, se va a obtener un ejemplo de material sensorial es la Torre Rosa, que se utiliza para enseñar el concepto de tamaño en tres dimensiones. Este material consta de 10 cubos graduados en tamaño, desde un centímetro cúbico hasta 10 centímetros cúbicos. Todos los cubos son idénticos en color, forma y textura, lo que permite al niño concentrarse en distinguir las diferencias de tamaño. La tarea consiste en construir una torre, comenzando con el cubo más grande en la base y finalizando con el cubo más pequeño en la cima, tendrá varios intentos al realizarlo, pero en eso obtendrá un buen resultado al alcanzar a armarlo, ya que siempre en un juego al desarrollar el niño se evidencia que inicialmente están descubriendo y tratando de formar lo que posiblemente han observado en alguna parte o también crean de sí mismos y que al final lo logran realizar adecuadamente y consistente.

Se puede decir que este ejercicio ayuda al niño a reconocer las diferencias de tamaño en una única dimensión, la longitud. El niño debe ordenar las barras en su secuencia correcta: de la más chica, a la más larga. También ayuda a que el niño haga uso de los términos "corta - más corta; larga - más larga". Este material proporciona al niño una base sensorial que le ayudará a aprender a contar cuando comience con los ejercicios de matemáticas.

Cuando a un niño(a) se le presenta dos frascos de olores diferentes puede ser uno de los frascos, por ejemplo: detergente y el otro un frasco de manzanilla, etc. es donde el niño o niña va a diferenciar mediante sus sentidos las sustancias que tiene cada frasco y también ayuda a que el niño aumente su vocabulario enseñándole los nombres de cada frasco. Y así cada uno de los sentidos se va trabajando con diferentes ejercicios donde los niños sean los protagonistas de hacer uso de sus sentidos.

Gran parte de los ejercicios sensoriales, debido a su propia naturaleza, incluyen una preparación indirecta para el aprendizaje académico de los infantes. Por ejemplo, un niño que ha desarrollado la habilidad de escuchar con atención será capaz de distinguir las diferencias en los sonidos de las letras.



Los materiales geométricos son igualmente fundamentales, ya que ayudan al niño a centrarse en las diferentes formas, siendo la forma un elemento distintivo de cada letra del alfabeto. Montessori desarrolló diversos ejercicios sensoriales para que el niño pueda concentrarse en esta cualidad, empezando con los Sólidos Geométricos.

Este conjunto consiste en sólidos de madera que comparten el mismo color y textura y son de medidas similares, pero se diferencian entre sí por su forma. El grupo incluye figuras como el cubo, la esfera, el cono, el cilindro, la pirámide, el prisma rectangular y el prisma triangular. Los niños aprenden a identificar estas formas manipulando, observándolas con atención y participando en juegos grupales, donde intentan identificarlas mientras uno de ellos tiene los ojos vendados. Por otro lado, relacionan los sólidos comparándolos con objetos de su entorno, por ejemplo: la esfera se asemeja a una pelota, el cilindro a un vaso, el cono a un helado, y así sucesivamente.

Las características que trabaja Montessori es crear un ambiente adaptado, evitando la estimulación excesiva que son reglas que ayudan aplicar la metodología: brindar libertad en el aprendizaje, fomentando la actividad por momentos tiene que ser auto dirigida por el estudiante, de modo que decida que material usará o como va a trabajar, esto motiva a la concentración del aprendizaje significativo.

Proporcionar diversas formas de estímulo, como las historias interactivas, ilustraciones, boques de construcción, contenedores de variados tamaños, son algunas ideas que se utiliza y no olvidar colocar a la altura del infante, influenciar con gamas de colores, textura variadas, fomentar la autonomía, el enfoque Montessori se fundamenta en que los estudiantes sean protagonistas del aprendizaje: actividades como ponerse y abrocharse el abrigo, lavarse las manos, servirse un vaso de agua o recoger los juguetes después de usarlos son excelentes ejemplos de prácticas autónomas que se pueden incorporar en el aula de manera gradual.

También es importante orientar, pero no controlar el juego, la consideración a las necesidades propias del niño es lo que importa, seguir su ritmo de comprensión sin exigir más de lo esencial, siempre acordar las normas para el respeto, ofrecer apoyo cuando el niño lo pida y siempre mantenerse como observador.

## 2.2. Juegos para Estimular las Inteligencias Múltiples Según Howard Gardner

Para fomentar el desarrollo intelectual de los niños se debe elegir un juguete apropiado al niño(a), menciona Howard Gardner 1943 en su enfoque sobre las Inteligencias Múltiples.

Gardner argumenta que la inteligencia es la habilidad para resolver problemas y que se puede clasificar según los resultados obtenidos, puesto a que tiene una gran relación con el contexto en el que se encuentra el niño.

Según Gardner, estas formas de inteligencia incluyen siete y están presentes en el niño desde una edad muy temprana. Los juguetes cumplen una función esencial, ya que en ello demuestras y sacan a flote sus aprendizajes. En algunos casos hay personas con una excelente capacidad cognitiva, pero no pueden, por ejemplo, poder seleccionar adecuadamente con sus amigos; en contraste, hay personas que no destacaron académicamente, pero logran un gran éxito en el mundo de los negocios o en su vida personal, y eso influye en que su vida social están presentes personas de calidad.

Tener éxito en los negocios o en los deportes exige inteligencia, pero en cada ámbito se emplea un tipo diferente de inteligencia. No necesita inteligencia para ser bueno o malo, grande o pequeño, sino diferente. Nadie es más inteligente que el otro, su inteligencia simplemente pertenece a un campo diferente. Puesto a que todos tenemos diferentes habilidades y destacamos de una u otra forma en lo que más desenvolvimiento se tiene, en el caso de los niños algunos tienden a resolver sus propios problemas sin ayuda alguna y otros necesitan de alguna orientación porque su desarrollo intelectual es diferente del otro.

### 2.3. Juegos que Estimulan la Inteligencia Verbal o Lingüística

La inteligencia verbal es la organización de una oración, es por ello que al enseñar a un niño siempre se debe emplear imágenes en donde le permitirán verbalizar, como al momento de imitar a un animal el niño va a oír y va a ir distinguiendo diferentes sonidos que harán que su aprendizaje del niño sea imprescindible y dirigiéndose al camino de la lectoescritura.

Por tanto, el juego en los niños pequeños es un elemento que los infantes van a utilizar en todo momento y a procurar hablar nítido y claramente; asimismo su vocabulario de un niño está dirigido a lo que oye, especialmente en casa por sus padres, hermanos, etc., como, por ejemplo: micrófonos, teléfono, entre otros y todo lo que está presente en su vida diría.

El lenguaje es fundamental a pesar de que algunas personas presentan problemas de sordera ellas inventan formas de comunicarse y lo utilizan repentinamente, lo cual emplean señales gestuales y manuales para hacerse entender de los demás.

Se puede deducir que la inteligencia en los niños está impregnada en escribir relatos, leer, disfrutar de rimas y trabalenguas, y aprender nuevos idiomas con facilidad.

Las habilidades que los niños pueden demostrar en esta inteligencia incluyen:

- Habilidad para entender el orden y significado de las palabras tanto en la lectura y escritura como al hablar y escuchar.
- Capacidad para comunicarse de manera efectiva tanto en el habla como en la escritura.

## 2.4. Juegos que Estimulan la Inteligencia Lógico-Matemática

En individuos con una habilidad sobresaliente en esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas suele ser excepcionalmente rápido. Alrededor de los tres años, se puede observar la matematización de la vida cotidiana cuando el niño comienza a identificar y comparar objetos grandes y pequeños, gruesos y delgados, estrechos y anchos, cercanos y lejanos, iguales o diferentes.

Un estudiante comprenderá más efectivamente los números, las operaciones matemáticas y los conceptos básicos de la geometría si puede experimentar estos conceptos de manera tangible. Por lo tanto, materiales concretos como monedas, piedras, piezas de madera, conchas, bloques, cajas de fósforos, cuerdas y cordones ayudan a los niños a desarrollar su razonamiento.

El niño que manipula objetos los clasifica en grupos, abotona su ropa, reconoce la simetría, ata sus zapatos y sigue el recorrido de los cordones, así como aquel que organiza su mesa o mochila, está desarrollando relaciones lógicas. Sin embargo, estas relaciones lógicas no necesariamente coinciden con las que son comprensibles para los adultos.

Ejemplos incluyen: rompecabezas, cajas con piezas de diversas formas y colores, encastres, juegos de comparación y seriación, entre otros. Los niños que han desarrollado esta inteligencia tienden a analizar planteamientos y problemas con facilidad, abordando cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo. Las habilidades que pueden manifestar en esta inteligencia son: capacidad para identificar patrones, calcular, comparar y formular.

## 2.5. Juegos que Estimulan la Inteligencia Espacial

La estructura de literalidad, tiempo y espacio se desarrolla de manera interconectada, aunque la enseñanza didáctica tiende a separar estos elementos en diferentes patrones. Estos fundamentos son esenciales para que el niño pueda desenvolverse en varios niveles y constituyen la base para el posterior dominio de la lectura, escritura y alfabetización matemática.

Ejemplo: mosaicos de formas y colores, bloques y laberintos, cuentas para ensartar o enhebrar, entre otros. "Las principales estrategias de estimulación en los juegos espaciales buscan desarrollar el sentido de literalidad del niño, su percepción, y trabajar con conceptos como izquierda, derecha, arriba, cercano y lejano, permitiendo que el niño se convierta gradualmente en un creador de mapas. El dominio progresivo de la literalidad amplía el razonamiento espacial del niño y prepara el terreno para juegos que fomentan su orientación espacio-temporal y su creatividad."

Se encuentra en niños que aprenden mejor utilizando gráficos, esquemas y cuadros. Disfrutan creando mapas conceptuales y mentales, y tienen una gran habilidad para comprender planos y croquis. Las habilidades que estos niños pueden demostrar en esta inteligencia incluyen:

Habilidad para expresar ideas de manera visual, generar imágenes mentales, captar detalles visuales, dibujar y realizar bocetos. Crear composiciones visuales y visualizar con exactitud.

## 2.6. Juegos que Estimulan la Inteligencia Musical

Al igual que la inteligencia verbal y lógico-matemática, que se basa en un sistema simbólico universal de letras, símbolos geométricos y numéricos, la inteligencia musical también se presenta como un sistema accesible y de alcance internacional.

Los juegos diseñados para estimular la inteligencia musical se dividen en tres áreas: la primera se enfoca en enseñar al niño a escuchar (juegos que mejoran la percepción auditiva); la segunda busca desarrollar su sensibilidad para distinguir entre timbres y ruidos (juegos que promueven la diferenciación de sonidos y ruidos); y la tercera se centra en la comprensión de los sonidos y en el dominio gradual de la estructura rítmica.

La percepción auditiva está relacionada con la percepción temporal, lo que permite que diversos juegos exploren sonidos tanto naturales como instrumentales. Estos juegos abarcan la identificación de fuentes y rastros sonoros, la discriminación de sonidos asociados, la diferenciación e imitación de sonidos, así como la asociación de movimientos con sonidos instrumentales. Además, incluyen diversas formas de clasificación y ejecución de sonidos, junto con la exploración de la sensibilidad rítmica y el ritmo en las palabras y en las melodías ejecutadas.

El objetivo no es formar a los mejores músicos, sino permitir que los niños descubran el encanto de la inteligencia musical, dejando en sus manos la decisión de perfeccionar lo aprendido si así lo desean.

Ejemplos incluyen: instrumentos musicales, equipos de sonido, entre otros. Los niños que demuestran esta inteligencia se sienten fascinados por los sonidos de la naturaleza y las melodías de todo tipo. Disfrutan marcando el ritmo con el pie, golpeando o sacudiendo objetos de manera rítmica. Las habilidades asociadas a esta inteligencia son: - Habilidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos, crear y analizar música.

## 2.7. Juegos que Estimulan la Inteligencia Interpersonal

Para desarrollar La inteligencia interpersonal se fundamenta en lograr entender a los demás y relacionarse con ellos de una forma armoniosa.

Esto influye en la manera de comunicarse en los gestos, voz, postura y la capacidad para responder. Es por ello que los juegos diseñados para estimular las inteligencias, cuando se llevan a cabo de esa manera, son mayormente informativos y rara vez generan cambios de actitud.

Asimismo, esto se debe a las oportunidades en lo cual hace que se reflexione sobre como demostramos nuestras emociones y actos ante los demás, puesto a que la forma de cómo nos mostramos emocionalmente hace a que también influya y haga pensar en cambiar a la persona que tiene a lado, porque está transmitiendo un buen ambiente en donde también lo quiere poner en práctica.

El uso de juegos emocionales debe estar vinculado a las respuestas neurológicas del ser humano. Los juegos que resultan interacción y logran que la persona comprenda a los demás, manteniendo una comunicación y contacto ameno con el entorno son, por ejemplo: juegos de mesa, títeres, imitar, etc. Es donde los infantes deben disfrutar trabajando en grupo, que sean decisivos en sus interacciones con compañeros y adultos, que comprenden a los demás.

## 2.8. Juegos que Estimulan la Inteligencia Intrapersonal

La inteligencia intrapersonal permite crearse ideas de sí mismo, de tal manera que esto repercute hacia lo emocional para tener autocontrol y autoestima de sí mismos, pudiendo guiar y encaminar nuestra propia vida.

Por lo tanto, mediante el juego para trabajar la inteligencia intrapersonal en los niños, es el momento adecuado donde el educador observará diferentes situaciones de cada niño(a)

como se encuentra tanto en la parte emocional como en lo intelectual, ya que al jugar demuestras su personalidad.

Además, ayuda a que mediante el juego el niño se trace metas o determina que es lo que quiere ser en un futuro, por otro lado, un niño que obtenga autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima cuando se presente algún problema puede ser al momento de jugar u en otros espacios va a tener la iniciativa en lidiar y dar soluciones positivas siendo así el/la mismo(a) consejeros de sus pares.

Por otro lado, los juegos que promuevan la concentración personal y fomenten la introspección. Ejemplos incluyen: juegos de imitación, juegos electrónicos de uso individual, y juegos didácticos con autocorrección. Las habilidades asociadas a esta inteligencia son: meditar, mantener la autodisciplina, conservar la compostura y esforzarse por dar lo mejor de uno mismo.

## 2.9. Estrategias Para Promover el Juego Mediante el Desarrollo de los Docentes

Proporcionar experiencias de juego y oportunidades de aprendizaje significativas para promover un desarrollo integral y preparar a los niños para la escuela es una de las competencias clave del personal educativo inicial.

Los docentes en la primera infancia desempeñan un papel crucial en la provisión de servicios educativos de calidad. Es fundamental que los docentes comprendan la relevancia del juego y de una pedagogía centrada en el niño para el aprendizaje temprano, y que cuenten con las habilidades y la disposición necesarias para implementar un enfoque de enseñanza basado en el juego.

Proveer recursos prácticos para ayudar a docentes, administradores y directores a comprender el valor del juego. Es común que muchos educadores de nivel inicial, así como administradores y directores, consideren que los niños aprenden principalmente mediante la instrucción directa del maestro, viendo el juego como una recompensa tras completar el "trabajo". Además, algunos docentes pueden temer perder el control del aula al incorporar el juego en el aprendizaje.

Por lo tanto, es necesario que los docentes reciban formación y mentoría contextualizadas que les permitan reconsiderar sus perspectivas sobre cómo aprenden los niños. Los esfuerzos por comunicar la base científica del desarrollo y aprendizaje de una manera accesible para los educadores pueden ser altamente efectivos, ya que facilitan que los docentes asimilen e integren la información que se les proporciona.

En lugar de simplemente informar a los educadores, administradores y directores de educación infantil que el juego es importante, lo que realmente resulta efectivo es ayudarles a comprender por qué lo es.

Recursos como una programación diaria simple que incluya tiempo para el juego, un conjunto adecuado de juguetes, juegos y otros materiales de aprendizaje práctico pueden asistir a los docentes en la gestión de un entorno de aprendizaje centrado en el juego.

Cuando observen los resultados en términos de mayor participación y mejora en el aprendizaje de los niños, ellos también modificarán su perspectiva.

- Enfatizar la importancia de fomentar entornos de educación infantil centrados en el niño al seleccionar a los docentes para estos contextos y al definir los objetivos de su desarrollo profesional.
- Los criterios de selección de docentes para un entorno de educación infantil basado en el juego no deberían ser los mismos que para los docentes de primaria. Se debería poner especial énfasis en las actitudes y competencias que facilitan el crecimiento y desarrollo del aprendizaje.
- Incorporar el aprendizaje basado en el juego y sus beneficios en los programas de formación inicial para docentes de educación infantil.
- Las instituciones de formación docente deben desarrollar programas especializados para la educación inicial, con un enfoque particular en el aprendizaje a través del juego y las metodologías de enseñanza asociadas.
- En las facultades de educación, hay que enfatizar que el objetivo principal de los jardines de infancia para niños de 3 y 4 años es promover la interacción social entre niños de diversas condiciones sociales a través del juego, y que la enseñanza y el aprendizaje para niños de 5 y 6 años se caracterizan en gran medida por ser informales y basarse en el juego, tanto dirigido como libre.
- Es fundamental promover la creación de cursos y módulos que enseñen a los futuros docentes los beneficios del juego, así como el uso de métodos y materiales adecuados para el desarrollo, de manera que puedan implementarlos en sus aulas o entornos educativos.
- Además, la labor de los instructores universitarios encargados de la formación y actualización de los docentes es crucial, ya que pueden impulsar una formación centrada en el juego.

## Ejemplo de Actividades para ayudar a los docentes a poner en práctica los sectores de juego

- Las instituciones educativas pueden servir de modelo al incluir en sus planes de estudio la asignación de recursos para talleres que capaciten a los docentes en la implementación de los sectores de juego y producir y utilizar material didáctico.
- Se puede capacitar a los docentes en la implementación de áreas de juego, permitiéndoles explorar los materiales típicos presentes en estas áreas del aula y reflexionar sobre las habilidades que los niños desarrollan al interactuar con dichos materiales, tanto de forma individual como con un compañero.
- Es beneficioso otorgar a los docentes tiempo suficiente durante los talleres de formación para preparar uno o dos juegos o materiales para cada área de juego. Esto les proporciona un buen punto de partida para organizar los sectores de juego en sus aulas y, a su vez, aumenta su motivación para llevarlo a cabo.
- Los talleres también pueden asistir a los docentes en la creación de normas para las actividades en las áreas de juego y en la organización ordenada de los materiales (por ejemplo, utilizando collares de cuerda para que los niños los lleven según la cantidad permitida en cada sector).
- Los docentes también pueden aprender a guiar a los niños cuando quieran cambiar de sector: en ese caso, los estudiantes deben seguir ciertas reglas, como dejar el área organizada y comunicar al maestro lo que planean hacer a continuación.
- Una formación previa al empleo de calidad también debe incluir componentes prácticos que permitan a los futuros docentes observar cómo se llevan a cabo actividades lúdicas en la educación inicial y experimentar dichas actividades durante pasantías u otras oportunidades supervisadas. En ausencia de estos modelos, el uso de videos y otros recursos en línea puede ser igualmente valioso.
- Asegurar que las oportunidades de formación continua y profesional para docentes se basen en competencias prácticas, enfocadas en la enseñanza y el aprendizaje activos, así como en metodologías centradas en el juego.
- Es necesario desarrollar programas de formación profesional continua y crear guías de enseñanza accesibles para fortalecer la capacidad de los docentes en la implementación de metodologías basadas en el juego.
- Los docentes también pueden aprender de sus propias experiencias y de las de sus colegas. Por ejemplo, organizar encuentros mensuales puede permitir a los docentes



reunirse para compartir reflexiones, sugerir ideas sobre juguetes educativos y colaborar en la identificación y resolución de problemas relacionados con la gestión del aula junto con otros docentes de educación inicial.

- En áreas remotas, plataformas sociales como WhatsApp pueden servir como espacios alternativos para reuniones. Los docentes de educación inicial pueden convertirse en agentes de cambio "desde abajo" cuando se les brinda la oportunidad de liderar este tipo de encuentros para el desarrollo profesional.
- Es crucial encontrar maneras de involucrar a más adultos en las experiencias de aprendizaje de los niños para potenciar dicho aprendizaje. Un solo maestro puede encontrar complicado implementar una educación inicial basada en el juego.
- Contar con dos adultos en el aula o entorno permite que los niños reciban mayor apoyo en su exploración del juego libre y en su participación en el aprendizaje. Además, proporciona a todos los alumnos, incluidos aquellos con discapacidad, la oportunidad de establecer relaciones más personales que enriquezcan sus experiencias de juego y fortalezcan su aprendizaje. Sin embargo, para que el uso de voluntarios o auxiliares remunerados sea efectivo, se requiere orientación y supervisión adecuada.

## Conclusión

- En conclusión, los docentes que utilizan el juego como enfoque pedagógico en la planificación de sus actividades mejorará el aprendizaje de sus estudiantes, saliéndose de las actividades rutinarias a unas creativas, pero con un trasfondo pedagógico para un aprendizaje significativo. **Ausubel**
- En conclusión, la precisión del juego es fundamental y crucial para el desarrollo de todos los niños, según las teorías e historias, su importancia se ve reflejada a lo largo de toda su vida en la cual aprenden a socializar, pensar, madurar y resolver problemas en su entorno. (**Ausubel teoría de aprendizaje significativo**)
- También se concluye que según la descripción de los juegos pueden ajustarse a las necesidades particulares de los estudiantes, permitiendo que cada uno aprenda a su propio ritmo y aumentando la motivación para mejorar la retención de información y el aprendizaje significativo. **Piaget 1951**
- Los docentes al incluir los tipos de juegos didácticos (sensoriales, reglas y simbólicos) en las actividades diarias y utilizando materiales concretos, los niños se forman eficazmente, generando aprendizajes significativos para toda su vida. **Piaget 1951**

### Referencias bibliográficas

- Alonso, Á. G. (junio de 2022). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN 2.º CURSO DE EDUCACIÓN INFANTIL*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57905/TFG-L3346.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ausubel. (1983). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel*. Obtenido de https://redined.educacion.gob.es
- Bruner, J. (1961). *El aprendizaje por descubrimiento de Bruner*. Obtenido de https://www.universidadviu.com/ec/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner
- cardenas, b. (2018). *el juego como enseñanza didactica en la educacion inicial*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf
- Gardner, h. (1943). *inteligencias multiples*. Obtenido de https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner
- Leyva Garzón, A. (2019). *El juego como estrategia didáctica*. Obtenido de https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693
- montessori, m. (2023). *Cómo aplicar el método Montessori en el aula*. Obtenido de https://www.grupo-sm.com/es/como-aplicar-metodo-montessori-aula/
- Noa Mayta, A. S. (2019). *Juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años*. Obtenido de https://repositorio.une.edu.pe
- Piaget. (1951). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Obtenido de https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php
- Regader, B. (2015). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner*. Obtenido de https://psicologiaymente.com/
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

**Anexos**  
**Constancia de Turnitin**

## ● 28% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 25% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

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

1	<b>(02-04-21) <a href="http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf">http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf</a></b>	10%
	Internet	
2	<b>es.slideshare.net</b>	6%
	Internet	
3	<b>Universidad Pedagogica on 2022-07-12</b>	1%
	Submitted works	
4	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2019-12-12</b>	<1%
	Submitted works	
5	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b>	<1%
	Internet	
6	<b>tarapoto on 2023-09-11</b>	<1%
	Submitted works	
7	<b>Caribbean University on 2023-08-03</b>	<1%
	Submitted works	
8	<b>tarapoto on 2024-01-03</b>	<1%
	Submitted works	

9	<b>repository.javeriana.edu.co</b> Internet	<1%
10	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
11	<b>tarapoto on 2023-11-16</b> Submitted works	<1%
12	<b>grupo-sm.com</b> Internet	<1%
13	<b>Unviersidad de Granada on 2022-07-08</b> Submitted works	<1%
14	<b>Universidad de Málaga - Tii on 2022-06-05</b> Submitted works	<1%
15	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
16	<b>Universidad Alas Peruanas on 2019-12-09</b> Submitted works	<1%
17	<b>dspace.uazuay.edu.ec</b> Internet	<1%
18	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2015-06-25</b> Submitted works	<1%
19	<b>ru.dgb.unam.mx</b> Internet	<1%
20	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-01-08</b> Submitted works	<1%

21	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Internet	<1%
22	<b>daypo.com</b> Internet	<1%
23	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
24	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-11-24</b> Submitted works	<1%
25	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
26	<b>revistafranztamayo.org</b> Internet	<1%
27	<b>tarapoto on 2023-09-11</b> Submitted works	<1%
28	Submitted works	<1%
29	<b>Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2020-08-31</b> Submitted works	<1%
30	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2018-02-03</b> Submitted works	<1%
31	<b>Universidad de Burgos UBUCEV on 2023-06-19</b> Submitted works	<1%
32	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-26</b> Submitted works	<1%

33	<b>condicionesinstitucionalesprimariaa.blogspot.com</b>	Internet	<1%
34	<b>pt.slideshare.net</b>	Internet	<1%
35	<b>repositorio.ug.edu.ec</b>	Internet	<1%
36	<b>Universidad TecMilenio on 2024-01-19</b>	Submitted works	<1%
37	<b>fundacionindig.com</b>	Internet	<1%
38	<b>repositorio.ifgoiano.edu.br</b>	Internet	<1%
39	<b>repositorio.unap.edu.pe</b>	Internet	<1%
40	<b>Atlantic International University on 2012-06-17</b>	Submitted works	<1%
41	<b>Universidad Nacional del Chimborazo on 2024-04-12</b>	Submitted works	<1%
42	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-09-03</b>	Submitted works	<1%
43	<b>repositorio.umsa.bo</b>	Internet	<1%
44	<b>tarapoto on 2023-09-11</b>	Submitted works	<1%



45	<b>biblio.iteso.mx</b> Internet	<1%
46	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-07-21</b> Submitted works	<1%
47	<b>Universidad San Jorge on 2022-05-15</b> Submitted works	<1%
48	<b>danteespinoza.blogspot.com</b> Internet	<1%
49	<b>idoc.tips</b> Internet	<1%
50	<b>pedagogiainfantil28041994.blogspot.com</b> Internet	<1%
51	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
52	<b>Universidad Andina del Cusco on 2020-09-27</b> Submitted works	<1%
53	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-22</b> Submitted works	<1%
54	<b>Universidad de Burgos UBUCEV on 2021-07-02</b> Submitted works	<1%
55	<b>alphapedia.net</b> Internet	<1%
56	<b>dadun.unav.edu</b> Internet	<1%

57	<b>patents.google.com</b> Internet	<1%
58	<b>repositorio.puce.edu.ec</b> Internet	<1%
59	<b>edronkin.com</b> Internet	<1%
60	<b>ehsnrc.org</b> Internet	<1%
61	<b>ifad.org</b> Internet	<1%
62	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-04-17</b> Submitted works	<1%
63	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2017-02-09</b> Submitted works	<1%
64	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-19</b> Submitted works	<1%
65	<b>archive.org</b> Internet	<1%
66	<b>crenamina.edu.mx</b> Internet	<1%
67	<b>funbookmarking.com</b> Internet	<1%
68	<b>html.rincondelvago.com</b> Internet	<1%

69	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Internet	<1%
70	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
71	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Internet	<1%
72	<b>worldwidescience.org</b> Internet	<1%
73	<b>asjp.cerist.dz</b> Internet	<1%
74	<b>sunpowercorp.es</b> Internet	<1%
75	<b>uniminuto on 2022-12-10</b> Submitted works	<1%
76	<b>wiki2.org</b> Internet	<1%
77	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-04-29</b> Submitted works	<1%
78	<b>Universidad de Nebrija on 2023-06-25</b> Submitted works	<1%
79	<b>pure.roehampton.ac.uk</b> Internet	<1%
80	<b>tarapoto on 2024-01-03</b> Submitted works	<1%