

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN “El Juego como Herramienta Pedagógica en la Educación Inicial”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autores:

Manuela Soledad Jara Pinchi (0009-0008-3989-2954)

Ofelia Diaz Pinchi (0009-0002-9042-5872)

Asesor:

Mg. Aníbal Fernando Mendo García (0009-0004-8180-4891)

Línea de investigación

Cobertura educativa en Diversos Niveles Educativos y Buen Vivir.

Promoción 2025

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema el trabajo de investigación (Monografía) titulada: **"El Juego como Herramienta Pedagógica en la Educación Inicial"**, cuyas autoras son: **Manuela Soledad Jara Pinchi** y **Ofelia Diaz Pinchi**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **16.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 20 de marzo de 2026

GOBIERNO REGIONAL SANTIAGO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"Lic. Anibal Fernando Mendo García
JEFE DE FORMACIÓN CONTINUAAnibal Fernando Mendo García
DNI N° 01118174

Página del Jurado

Mg. Luis Ramírez Gonzales (0009-0003-4824-4848)

Presidente

Lic. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario

Mg. Angélica María Torres Camacho (0009-0001-6427-8421)

Vocal

Dedicatoria

A mis padres, esposo e hijos, quienes con su apoyo incondicional, amor y aliento han sido mi mayor fortaleza en este camino.

Ofelia

A mi querida familia, por su amor incondicional, por creer siempre en mí y recordarme que soy capaz de lograr todo aquello que me proponga. La confianza brindada ha sido la fuerza que me motivó a seguir adelante y a no rendirme ante las dificultades.

Manuela Soledad

Agradecimiento

A nuestra Alma Máter, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, por brindarnos una formación integral, así como las herramientas y el acompañamiento necesarios para desarrollar nuestras capacidades como futuras docentes.

A nuestros docentes asesores, por su guía, paciencia y valiosos aportes que enriquecieron cada etapa de este proyecto. Su compromiso y dedicación constituyeron una constante fuente de inspiración durante el desarrollo de esta investigación.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, **Manuela Soledad Jara Pinchi**, identificada con **DNI N° 77220049**, y **Ofelia Diaz Pinchi**, identificada con **DNI N° 70234163**, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, del programa de estudios de Educación Inicial, con el trabajo de investigación monográfica titulada: **“El Juego como Herramienta Pedagógica 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. La revisión de literatura citadas en la investigación (artículos científicos, libros electrónicos, tesis, entre otros), han sido consultadas en fuentes confiables de repositorios de las universidades, escuelas e institutos en el ámbito internacional, nacional, regional y local.

De identificarse fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación, 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, febrero del 2026

Manuela Soledad Jara Pinchi
DNI N° 77220049

Ofelia Diaz Pinchi
DNI N° 70234163

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presentamos ante ustedes el trabajo de investigación titulada: “El juego como herramienta pedagógica en la Educación Inicial”, con la finalidad de analizar si el juego empleado como método pedagógico durante la educación inicial ayuda a los niños a aprender valorando la diversidad, eliminando barreras y promoviendo entornos escolares equitativos e inclusivos.

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

Las autoras

Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del Jurado	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de Autenticidad	6
Presentación	7
Índice.....	8
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción	12
Capítulo I	14
El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial	14
Conceptos	14
Desarrollo cognitivo y emocional.....	14
Aprendizaje activo y motivacional	15
Desarrollando habilidades socioemocionales	15
El juego como herramienta pedagógica.....	16
Beneficios del juego en contextos educativo.....	16
Tipos de juegos.....	17
Juegos simbólicos o de construcción.....	17
Beneficios de los juegos de construcción	18
Juegos tradicionales.....	18
Juegos de roles.....	20
Capítulo II.....	22
Estrategias lúdicas empleadas en las instituciones educativas del nivel inicial.....	22
Aprendizaje basado en juegos (ABJ).....	22
Componentes del Aprendizaje Basado en Juegos (CABJ).....	23
Gamificación	24
Elementos clave de la gamificación en educación inicial	24
Ejemplos prácticos	25
Juegos cooperativos.....	25
Capítulo III.....	26

Estrategias que contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional de los niños de educación inicial.....	26
Estrategias que contribuyen al desarrollo cognitivo.....	26
Estrategias que contribuyen al desarrollo emocional	27
El juego como herramienta de aprendizaje.....	28
Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje	28
Recomendaciones para optimizar el uso del juego como herramienta pedagógica ..	29
Conclusión	32
Referencias bibliográficas.....	34
Anexos	40
Anexo 01: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical.....	40
Anexo 02: Constancia de Revisión del Abstract.....	41

Resumen

La investigación titulada “El Juego como Herramienta Pedagógica en la Educación Inicial” examina la importancia del juego como un motor fundamental para el desarrollo integral en niños de 3 a 5 años. El estudio sostiene que la actividad lúdica no es un simple recurso recreativo, sino una estrategia pedagógica esencial que permite un aprendizaje activo y significativo al estimular las dimensiones cognitiva, emocional, social y física del infante. A través de diversas modalidades, como el juego simbólico, de construcción, de reglas y de movimiento, los niños fortalecen habilidades críticas como la creatividad, la autonomía, la resolución de problemas y el control corporal. Asimismo, estas dinámicas facilitan la expresión del lenguaje y la interacción con el entorno, creando un espacio natural donde el aprendizaje se vincula directamente con el disfrute. El análisis destaca la figura del docente como mediador, cuya responsabilidad radica en planificar y guiar experiencias lúdicas que estén alineadas con las competencias del currículo. Finalmente, el estudio reafirma que el juego es un derecho fundamental y una herramienta indispensable para garantizar una educación humana e inclusiva. Se concluye que es imperativo fortalecer la formación docente en metodologías lúdicas para asegurar que el juego sea el pilar central de las prácticas pedagógicas cotidianas, potenciando así la motivación y la calidad educativa en la primera infancia.

Palabras claves: juegos tradicionales, herramientas pedagógicas, conocimientos, habilidades.

Abstract

The research project, “Play as a Pedagogical Tool in Early Childhood Education” examines the importance of play as a fundamental catalyst for the holistic development of children aged 3 to 5. This study asserts that play is more than a recreational activity, but an essential pedagogical strategy that enables active and meaningful learning by stimulating the child's cognitive, emotional, social, and physical dimensions. Through diverse forms of play, such as symbolic, construction, rule-based, and movement-based games, children strengthen critical skills such as creativity, autonomy, problem-solving, and body control. Furthermore, these activities enhance language expression and interaction with the environment, creating a natural space where learning is directly linked to enjoyment. The analysis highlights the teacher's role as a mediator, whose responsibility lies in planning and guiding play-based learning experiences that align with the curriculum's competencies. Finally, the study reaffirms that play is a fundamental right and an indispensable tool for ensuring a humane and inclusive education. It concludes that it is imperative to strengthen teacher training in play-based methodologies to ensure that play is the central pillar of daily pedagogical practices, thereby enhancing motivation and educational quality in early childhood.

Keywords: traditional games, pedagogical tools, knowledge, skills.

Introducción

El juego se posiciona como una de las estrategias pedagógicas más relevantes en la educación inicial, dado que constituye un recurso esencial para el buen desarrollo integral de los infantes. El juego en grupos ayuda a que los niños desarrollen sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas en un contexto motivador y en un contexto que se adapta a sus recursos y capacidades. En este sentido, el juego también ayuda a la educación. Desde la perspectiva de la profesora de la Universidad Pedagógica Nacional, la profesora Esperanza García, el juego, además de participar en la diversión y el pasatiempo de los niños, les ayuda a socializar, a desarrollar sus capacidades, y a buscar y proponer soluciones a problemas. Emplear un enfoque recreativo en la educación inicial permite, mediante el juego, desarrollar la imaginación y la curiosidad, así como satisfacer el ritmo individual y los requerimientos de cada niño. El juego les ayuda a los niños a comprender y a asimilar en forma significativa su entorno, lo que les permitirá aprender de nuevo y a recordar lo que han olvidado.

En el área de la educación inicial, se presentan dificultades en la implementación sistemática de nuevas metodologías que aborden las particularidades socioculturales de la infancia. Si bien el nivel educativo menciona la relevancia del juego, en la práctica su uso se limita a ciertas actividades que no tienen un objetivo pedagógico definido. Ante esto, se hace necesario analizar el juego como un recurso educativo, así como las técnicas de estimulación lúdica en las instituciones de este nivel educativo y su impacto en el progreso cognitivo y emocional de la infancia. El juego es un derecho de los infantes, así lo establece la Convención de los Derechos del Niño y lo sostiene UNICEF (2021). Por esta razón, en la dimensión educativa, el juego debe ser promovido no sólo por una necesidad didáctica, también hay que atender el derecho de los niños al juego. En este sentido, la investigación que se presenta, busca aportar desde la teoría y desde la práctica, al fortalecimiento de la actividad docente y a la optimización de la calidad de la educación, en el uso del juego como recurso didáctico en la educación inicial.

El estudio plantea como objetivo general analizar el juego como herramienta pedagógica en la educación inicial y su contribución al desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Como objetivos específicos se ha planteado, identificar las estrategias lúdicas empleadas en las instituciones educativas iniciales; además de evaluar cómo estas estrategias contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional de los niños de educación inicial y proponer

recomendaciones para optimizar el uso del juego como herramienta pedagógica en el contexto local. La investigación se centra en tres áreas: pedagógica, social y académica. En dimensión pedagógica se centra en facilitar el entendimiento del juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sugiriendo algunas vías sobre el desarrollo de las estrategias que posibilitan el fortalecimiento de las dimensiones cognitiva y afectiva. Desde el enfoque social, trata de aportar a la construcción de una educación satisfactoria y que responda el respeto a los derechos de las infancias, generando propuestas desde la práctica que contribuyan a la educación en la autonomía, la creatividad y la autorregulación emocional. Finalmente, en el ámbito académico, la investigación generará insumos teóricos contextualizados sobre la función del juego en la educación inicial y será un aporte a los documentos existentes y la base de futuras investigaciones y la propuesta de nuevas políticas educativas que busquen poder mejorar la calidad de la educación en contextos analógicos a los de la ciudad.

Capítulo I

El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial

Conceptos

La importancia del juego en la educación infantil y en la pedagogía en general es que contribuye al desarrollo pleno del niño y la niña, puesto que potencia y estimula las habilidades cognitivas, las habilidades emocionales y sociales de la persona. En este sentido, Belisario y Bernal (2024) sostienen que esta actividad permite a los o las niñas comprender mejor el entorno que les rodea, favoreciendo la estimulación de la creatividad, la empatía y la resolución de problemas. En la escuela, jugar no solo hace que aprender sea más divertido, sino que también mejora la convivencia, fortalece las amistades y ayuda a los niños a crecer socialmente. En lugares, usar juegos para enseñar mejora mucho la educación. Los métodos que usan juegos hacen que todos participen y se sientan incluidos, y se pueden cambiar para que se ajusten a lo que cada estudiante necesita y a cómo aprenden mejor.

Esto va de la mano con estudios que dicen que es importante cambiar los juegos para que sirvan lo mejor posible en la escuela. (Zosh et al. 2021). La Asociación Nacional para la educación de infantes dice que jugar en la educación infantil es bueno para el desarrollo de los niños. Es una forma creativa de ayudarles a alcanzar las metas del plan de estudios. Según Asociación Nacional para la Educación de la Primera Infancia (Zosh, 2021), incluir juegos y actividades divertidas bien planeadas ayuda a que los niños participen más y aprendan mejor, es decir el juego es más que solo entretenimiento; ayuda mucho a los niños a desarrollar aprendizajes y crecer de manera integral. Si lo usamos más en las escuelas, podríamos cambiar la forma en que los profesores enseñan y cómo los niños aprenden. Esto sería bueno para todos.

Desarrollo cognitivo y emocional

Los niños aprenden cosas importantes jugando, como solucionar problemas, pensar de forma lógica y decidir qué hacer. Según Pino et al., (2022), En la escuela primaria, jugar ayuda a los niños a aprender y también mejora cosas importantes como prestar atención, recordar y ser creativos. Los juegos les enseñan a controlar sus sentimientos, a tener más dominio de sí mismos y a sentirse mejor con ellos mismos. De acuerdo con González-Grandón et al. (2023), los juegos ayudan a los niños a entender cómo se sienten ellos y los demás, lo que mejora su empatía y sus relaciones con otras personas.

Aprendizaje activo y motivacional

Usar el juego como forma de enseñar hace que los niños sean los que dirigen su propio aprendizaje. Así, pueden entender ideas complicadas de forma práctica, probar cosas, equivocarse y aprender de sus errores en un lugar seguro y donde se divierten. Según Moya (2024) El juego impulsa la motivación interna, ya que los niños disfrutan lo que hacen y ese gusto les facilita aprender de manera más efectiva que con métodos demasiado rígidos. Además, cuando juegan en grupo, tienen la oportunidad de interactuar, debatir y construir soluciones juntos, lo que fortalece sus habilidades de cooperación y trabajo en equipo.

Desarrollando habilidades socioemocionales

Las habilidades socioemocionales, también denominadas aprendizaje socioemocional (SEL), constituyen un conjunto de competencias que facilitan el conocimiento y manejo adecuado de las emociones propias, la comprensión de las emociones ajenas, la interacción positiva, la toma de decisiones responsables y el afrontamiento constructivo de situaciones interpersonales. El hecho que el Ministerio de Educación del Perú considere estas habilidades como parte del desarrollo de la identificación, expresión y control de las propias emociones, el desarrollo de la empatía y la posibilidad de construir vínculos saludables (MINEDU, citado en Orientaciones para el desarrollo, 2024), indica que el desarrollo de estas habilidades comienza desde la primera infancia. Se ha demostrado en diversas investigaciones la influencia que el perfeccionamiento de estas habilidades tiene en el bienestar integral y en el desempeño académico. En este sentido, Mondí et al. (2021) informan que los programas de calidad en educación inicial refuerzan el aprendizaje socioemocional, y en el caso de algunos estudios en Latinoamérica, como el de Vera et al. (2024), después de la implementación de algunas intervenciones de neuroeducación se reportan avances en la autorregulación de los infantes.

En el ámbito de la educación se han probado diferentes estrategias para potenciar estas competencias desde edades tempranas. Alcívar (2025) observa que las actividades que apunten a la expresión emocional, la empatía, la autorregulación y la convivencia son de vital importancia para el desarrollo integral. Similar, Vaca-Escobar (2024) señala que el uso de recursos tecnológicos, desde una mirada inclusiva, puede potenciar el desarrollo de competencias socioemocionales. Para el caso del Perú, los trabajos de Paucar (2023) apuntan a que, en la educación inicial, en el aprendizaje personal-social, el nivel de competencias socioemocionales del alumnado presenta una relación positiva, lo que señala la interdependencia entre el desarrollo emocional, así como en el nivel cognitivo-social. Por último, Garassini y Aldana (2022) resaltan que, aunque los futuros docentes valoran la

importancia de su competencia emocional, todavía es necesario profundizar en su formación profesional en este ámbito.

El juego como herramienta pedagógica

El uso de juegos para la enseñanza a los niños es de gran atractivo. Los juegos, además de hacer que los niños aprendan a realizar diversas actividades, les permiten aprender a organizar los conocimientos que han adquirido, así como las experiencias que tienen en la vida diaria. Igualmente, les ayuda a comprender los sentimientos, el pensamiento y las relaciones interpersonales. Diversos estudios han justificado que el juego, en general, ayuda a la organización de los conocimientos que se han adquirido y las experiencias que se tienen en la vida, y puede ayudar a comprender el mundo, estimular la creatividad y potenciar la capacidad de resolver problemas. Todos estos factores son relevantes para el crecimiento integral de los niños. Según Belisario & Hincapié (2024). Por otro lado, en la educación de los niños más pequeños, el juego no es solo para divertirse; es una herramienta clave que ayuda a aprender y a sentirse bien. Según Zosh et al. (2021), Los juegos bien pensados ayudan a los niños a adquirir aprendizajes de manera activa y a mejorar cualidades muy importantes para la vida, como entender a los demás y saber controlarse. Además, estas actividades hacen que los niños se relacionen mejor y trabajen bien en equipo, algo clave para que crezcan sanos.

Además, el concepto de "affordances", propuesto por Gibson (1979), Los espacios bien diseñados influyen directamente en la manera en que los niños juegan y aprenden. Un ambiente con los materiales adecuados puede motivar actividades lúdicas que fortalezcan tanto sus habilidades motoras como sociales, contribuyendo así a su desarrollo integral. Así mismo, según Guamán (2021), jugar es bueno porque permite la ayuda a los niños a aprender y a desarrollar habilidades importantes como pensar y ser creativos. Al jugar, usan su imaginación y exploran cosas nuevas, lo que les ayuda a crecer como personas completas. Además, una lo que aprenden en los libros con lo que viven en el mundo real, lo que les facilita entender las cosas. Además, Moya (2024) Aprender jugando hace que todo sea más divertido y que los niños recuerden mejor las cosas. Con juegos como disfrazarse o actuar, los chicos participan más en aprender, lo que les ayuda a confiar en sí mismos y a conocerse mejor.

Beneficios del juego en contextos educativo

El juego anima a los niños, les ayuda a mejorar sus habilidades sociales y emocionales, cambia la forma en que se conectan con otros y promueve el trabajo en equipo. Según Granda y Guachagmira (2020), en los primeros años de la niñez, entre los dos y siete años, el juego

simbólico permite que los niños combinen la fantasía con la realidad. Gracias a ello, pueden expresar sus emociones y encontrar diferentes maneras de enfrentar los retos de la vida diaria. El juego, junto con actividades como la lectura, ayuda a mejorar el lenguaje y la comprensión lectora, como lo evidencian Moreno y Valverde (2004). Estas actividades fomentan destrezas lingüísticas y cognitivas básicas para el desarrollo académico y educativo.

Tipos de juegos

Según Fisher et al. (2020), los juegos, ya sean simbólicos o de construcción, presentan distintas oportunidades de aprendizaje; los juegos estructurados, como los de roles o los de construcción, pueden enfocarse en la enseñanza de conceptos específicos, mientras que los juegos libres estimulan la creatividad y la toma de decisiones. Estos juegos, al ser inclusivos, ayudan a personalizar el aprendizaje según las necesidades de cada niño. Además, según Calmels (2004), los juegos tradicionales son importantes en contextos familiares y comunitarios porque integran elementos culturales y sociales que ayudan a los niños a construir su identidad y sentido de pertenencia. Estos juegos fomentan valores clave como la cooperación y el respeto, que son básicos para la formación autónoma de los niños en la educación inicial. Por ello, en la educación infantil, el juego es fundamental para el crecimiento de los niños, pues impulsa su desarrollo en todos los aspectos al interactuar con su entorno y con otros. Cada tipo de juego ayuda de diferentes maneras a aprender a nivel social, emocional, mental y físico. Aquí te explico los juegos más comunes, qué onda con cada uno y por qué son importantes para enseñar, todo basado en estudios.

Juegos simbólicos o de construcción

El juego simbólico, que a veces se llama juego de simulación o de roles, ayuda a los niños a representar escenas de la vida diaria. Este juego es muy importante porque les ayuda a aprender habilidades sociales y a manejar sus emociones, además de que aprenden quiénes son y cómo funciona el mundo. Según González-Grandón et al. (2023), este juego permite la ayuda a los infantes a ser muy creativos, a llevarse bien con otros y a entender y manipular sus emociones. Los juegos de construcción son divertidos: los niños usan piezas para armar cosas, desde edificios hasta lo que se les ocurra. Son muy buenos para los más pequeños porque les ayudan a moverse mejor, a pensar, a aprender a conectarse con otros y a expresar sus sentimientos. Además, aprenden cositas sobre cómo se diseñan las cosas, cómo mantener el equilibrio y cómo ser creativos.

Manipulación de materiales: Los niños manipulan bloques, piezas de plástico, madera, cosas recicladas o cualquier objeto para mejorar sus movimientos pequeños y cómo coordinan la vista con las manos (Rogers & Evans, 2008). Exploración y creatividad: Este juego impulsa la imaginación y ayuda a resolver problemas. Los niños pueden jugar con figuras, tamaños y colores para inventar cosas nuevas. (Ginsburg, 2007). Proceso iterativo: Normalmente, los niños hacen, prueban y cambian las cosas que construyen, aprendiendo mientras juegan y corrigen lo que les sale mal. Trabajo individual o colaborativo: Aunque a muchos niños les gusta jugar solos, muchos prefieren hacerlo con otros, lo que les ayuda a mejorar cómo se comunican y trabajan en equipo. Ejemplos de juegos de construcción: bloques de madera, los niños apilan y ensamblan bloques para formar torres, casas o figuras abstractas. Lego o piezas ensamblables: Permiten construir estructuras más detalladas, como vehículos o ciudades. Materiales reciclables: Usan cajas, tubos o botellas para crear objetos funcionales o artísticos.

Beneficios de los juegos de construcción

Los juegos de construcción son más que simples pasatiempos, son herramientas que actúan como muros de contención para los peligros de la calle, construyendo un nuevo paisaje para los adultos que todavía están en proceso de formación. En la construcción de un nuevo mundo, los juegos de construcción entrenan habilidades útiles en la vida diaria de cualquier adulto. En el desarrollo de un nuevo mundo, estos juegos educan cognitivamente, fomentando la adquisición de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo de razonamiento y percepción espacial (Saracho, 2012). También promueven habilidades en las motricidades y la precisión de los movimientos. Fomentan la creación de estructuras, torre, puentes ascendentes, en fin, el juego sprit de cualquier niño. En la construcción de estructuras, los niños utilizan su capacidad para imaginar. A nivel emocional, el juego utiliza la construcción para educar sobre la gestión de la frustración y paciencia. En el desarrollo social este juego se utiliza para educar la cooperación, la expresión de ideas y la resolución de problemas.

Juegos tradicionales

El juego de construcción no es solo un entretenido pasatiempo, sino que ayuda a los niños a crear una nueva realidad a partir de los peligros que los rodean. Al crear un mundo nuevo, ayudan a desarrollar habilidades que son necesarias en cualquier vida adulta. Al crear un mundo nuevo, estos juegos fomentan el desarrollo, a partir de la cognición, de habilidades en la resolución de problemas, y el desarrollo de la razón y percepción de lo que es el espacio (Saracho, 2012). Además, estos juegos ayudan a desarrollar y mejorar la motricidad, la

precisión de los movimientos y la construcción de torres, puentes y lo que la imaginación de los niños les permita. Los niños utilizan la construcción de estos juegos para liberar toda su imaginación. Estos juegos ayudan a los niños a educar en la gestión de la frustración y la paciencia. Además, la construcción y los juegos similares ayudan a los niños a desarrollar la cooperación, la expresión de ideas y la resolución de problemas para, así, lograr un objetivo en común. Para hacerlo más entretenido, puedes variar la cantidad de saltos, hacer diferentes movimientos o cantar canciones mientras juegas. Este juego ayuda a mejorar la coordinación, la agilidad y a trabajar en equipo con otros. La rayuela, este juego es conocido en muchos países y tiene variantes regionales. Consiste en dibujar en el suelo un conjunto de cuadros numerados (generalmente del 1 al 9), en los cuales los niños deben lanzar una piedra (u otro objeto pequeño) y saltar de un cuadro a otro, sin pisar las líneas. El objetivo es perfeccionar el recorrido sin cometer errores. La rayuela contribuye a mejorar el equilibrio, la coordinación física y la memoria.

El escondido, uno de los juegos más antiguos y universales. Un jugador, "el que busca", cuenta mientras los otros permanecen ocultos. El objetivo es encontrar a los jugadores escondidos antes de que logren regresar a un punto seguro, generalmente el lugar donde el que busca comenzó a contar. Este juego promueve habilidades de socialización, trabajo en equipo y agilidad mental. Las sillas musicales, en este juego, se colocan sillas en un círculo, una menos que el número de jugadores. Mientras suena música, los niños deben caminar alrededor de las sillas. Cuando la melodía se interrumpe, deben apresurarse a sentarse en una silla. El jugador queda eliminado quien no ocupe una silla. Este juego estimula la rapidez, la coordinación y la capacidad para tomar decisiones rápidas. La cuerda y los niños (o "el juego del lazo"), este es otro tipo de juego que utiliza una cuerda, pero con una dinámica diferente. Un niño sostiene una cuerda en sus manos, la cual está atada a un lazo o círculo. Los demás jugadores deben saltar dentro o fuera del círculo sin que la cuerda los toque, siguiendo ciertas reglas preestablecidas. Es un juego que promueve la agilidad, el sentido del ritmo y la cooperación.

La cuerda (o "la gallina ciega"), en este juego, un jugador debe intentar atrapar a otros jugadores mientras está vendado (la "gallina ciega"). Los demás jugadores deben moverse en silencio y evitar ser tocados por la persona vendada. Este juego es excelente para fomentar la atención, la concentración y las habilidades de orientación. La lucha de gigantes, este juego consiste en dos jugadores que se colocan frente a frente, tratando de empujar al oponente fuera de una zona delimitada o hacerlo caer sin utilizar fuerza excesiva. Este fomenta el juego el

desarrollo físico, la estrategia y la resistencia. La caza del tesoro, los niños deben seguir una serie de pistas para encontrar un "tesoro" escondido, ya sea un objeto o una sorpresa. Este juego no solo es divertido, sino que también promueve el esfuerzo conjunto, la capacidad para resolver problemas y el pensamiento lógico. Tirar la cuerda (o "la cuerda del ahorcado"), en este juego, se utiliza una cuerda que es lanzada al aire para que los jugadores intenten atraparla. El que logre atraparla sin caerse o perder el equilibrio gana. Se juega en parejas o en grupos, y es común en actividades al aire libre.

Estos juegos tradicionales no solo ofrecen diversión, sino que también son medios efectivos para la enseñanza de capacidades sociales y mentales en la infancia. El trompo, este juego se basa en un trompo de madera que se hace girar con la ayuda de una cuerda. Los participantes compiten para ver quién puede mantener su trompo girando por más tiempo o hacer trucos. A través de este juego, los niños ejercen la destreza manual y la paciencia. Las canicas, consiste en utilizar pequeñas esferas de vidrio o metal y lanzarlas a un objetivo, generalmente un agujero o para chocar contra otras canicas. Es un juego que fomenta la precisión y la concentración, ya menudo tiene reglas que varían según la región. La zaranda, en este juego, los niños usan una caja con agujeros y una cuerda para hacer música al golpearla. Es divertido y también les ayuda a aprender sobre ritmo y música. El "kiwi", el juego consiste en hacer una torre con latas, y otro equipo trata de tirarla lanzando una pelota. Es bueno para aprender a pensar rápido, moverse con agilidad y trabajar juntos. Estos juegos transmiten valores como la cooperación, la paciencia y la destreza. También preservan las tradiciones locales, ya que se practican entre distintas generaciones y se van adaptando a los tiempos sin perder su esencia. Hoy en día, muchos de ellos siguen siendo un espacio de unión y diversión en las comunidades, por lo que resulta fundamental mantenerlos vivos para las futuras generaciones.

Juegos de roles

Los juegos de rol son cuando los niños juegan a ser diferentes personajes o estar en distintas situaciones, inventando mundos reales o de fantasía. En el jardín de niños, estos juegos son muy comunes porque ayudan a los niños a mirar y entender el mundo a su alrededor jugando y usando su imaginación. Las características de los juegos de roles son: Simbología y representación, donde los infantes suelen incorporar roles como el de médico, maestro o bombero, manejando su imaginación para recrear las operaciones y los diálogos propios de cada personaje (Meneses & Monge, 2001). Fomenta la creatividad, la falta de reglas precisas

permite que los niños creen sus propias normas y argumentos, lo que estimula el pensamiento creativo y la innovación. Interacción social, este tipo de juegos suele realizarse en grupo, lo que favorece la comunicación, la negociación y la comprensión de las ideas de los demás (Quintanar & Solovieva, 2014). Aprendizaje implícito: Jugando, los niños mejoran su mente, lenguaje y forma de sentir. También aprenden cómo actuar en diferentes situaciones con otras personas.

Los juegos de roles constituyen una herramienta pedagógica fundamental en la educación inicial, pues a través de actividades como jugar a la familia donde los niños imitan a papás, mamás o hermanos, representar una tienda o mercado simulando comprar y vender—o interpretar distintas profesiones como médicos, policías o profesores, los pequeños exploran y comprenden su entorno. Estos juegos favorecen el desarrollo emocional, al permitirles expresar sus sentimientos, manejar emociones y mostrar empatía; fortalecen las habilidades sociales, promoviendo el trabajo en equipo, la resolución conjunta de problemas y la negociación; y enriquecen la comprensión del entorno, ya que actuar como otras personas les ayuda a entender cómo funciona la sociedad y los roles que en ella se desempeñan (Chen, 2012). Asimismo, potencian el lenguaje y la comunicación, al estimular la expresión de ideas, necesidades y emociones. En conjunto, los juegos de roles facilitan que los niños aprendan sobre el mundo que los rodea, mejoren sus habilidades sociales y emocionales, desarrollen su imaginación y, al mismo tiempo, disfruten mientras juegan.

Capítulo II

Estrategias lúdicas empleadas en las instituciones educativas del nivel inicial

Las instituciones de nivel inicial aplican una variedad de estrategias lúdicas tanto clásicas como innovadoras para potenciar el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los niños. Entre las más recurrentes aparecen el juego simbólico y de roles (permite la representación social y la comprensión de normas), los juegos de reglas (favorecen la atención, la memoria y el autocontrol), las actividades manipulativas y de construcción (incluyendo loose-parts play, que estimula creatividad y resolución de problemas), los juegos cooperativos (que promueven habilidades sociales y negociación) y el aprendizaje basado en juegos / game-based learning (que incorpora intención pedagógica para enseñar contenidos curriculares) (Cankaya et al., 2023; Alotaibi, 2024). Las investigaciones y trabajos de campo en contextos latinoamericanos además subrayan la importancia de contextualizar las estrategias con elementos culturales locales (cantos, juegos tradicionales), capacitar continuamente a docentes en intencionalidad pedagógica del juego, y garantizar espacios adecuados y la participación familiar para reforzar los aprendizajes (León et al., 2024). Recientemente, la evidencia empírica muestra que, cuando el juego se integra de forma intencionada al currículo, y se incorpora la formación de los docentes, junto a la creación de los ambientes adecuados, las estrategias lúdicas generan mejoras significativas en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo integral en la educación inicial. (Alotaibi, 2024; Cankaya et al., 2023).

Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se asocia con la inclusión de mecánicas de juego en el proceso de aprendizaje, como desafíos, reglas, retroalimentación inmediata y motivación intrínseca, para apoyar a los estudiantes en la obtención de un aprendizaje significativo. Gee (2007) afirma que los juegos de aprendizaje, en general, facilitan la promoción del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la mejora de diversas habilidades cognitivas de orden superior porque el aprendiz está involucrado en situaciones activas y desafiantes. Kapp (2012) sostiene que, en lo que respecta al aprendizaje de los estudiantes, el ABJ en fusión con la instrucción, mejora la motivación y el compromiso, lo que, a su vez, facilita un aprendizaje profundo. Por otro lado, la evidencia más reciente indica que el ABJ no solo aumenta el interés de los estudiantes por aprender, sino que también avanza en el desarrollo socioemocional y las habilidades de trabajo en equipo. Respecto a esto,

Garaigordobil, Berrueco y Celume (2022) comentan que los juegos, tanto digitales como analógicos, promueven la interacción, la creatividad y la autodisciplina emocional, especialmente en niveles educativos iniciales y primarios. Además, Álvarez (2022) afirma que los juegos permiten contextualizar el aprendizaje y adaptarlo al ritmo de cada estudiante, convirtiéndose en una estrategia eficaz para atender la diversidad en el aula.

La estrategia propone el uso de diferentes tipos de juegos, incluidos los de mesa y los elaborados para esta ocasión, para el aprendizaje de contenidos de determinadas áreas y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales (Rojas, 2021). El aprendizaje a través del juego les permite a los niños adquirir habilidades de resolución de problemas, experimentar y tomar decisiones, lo que a su vez les ayuda a comprender mejor los conceptos más abstractos. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) propone que, en lugar de enseñar mediante métodos tradicionales, la enseñanza de esos conceptos se convierta en una actividad más dinámica. Los niños son protagonistas de los procesos que se elaboraron para que se produzca la asimilación práctica de los conceptos.

Componentes del Aprendizaje Basado en Juegos (CABJ)

El aprendizaje basado en juegos da la oportunidad para que los estudiantes lleven su propio proceso de aprendizaje, por lo que pueden incrementar su interés y motivación para participar (Rojas, 2021). Por otra parte, los juegos, y en especial los de estrategia, otorgan la oportunidad de desarrollar habilidades para la resolución de problemas, porque estos juegos requieren que los niños analicen, razonen y propongan múltiples soluciones, favoreciendo así su desarrollo cognitivo (Arroyave et al, 2021). De igual manera, la mayoría de los juegos para niños brindan un entorno colaborativo que les permitirá aprender a cooperar, a comunicarse y a desarrollar la empatía, que son habilidades en su desarrollo psicoemocional (González-Moreno et al., 2014). Tal y como se mencionó anteriormente, el ABJ permite a los estudiantes interiorizar de forma divertida los conceptos escolares al involucrar los contenidos de las áreas de matemáticas, ciencias o historia en la creación y uso de juegos, lo que aporta al aprendizaje significativo y al interés del estudiante (Meneses y Monge, 2001).

Beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) aumenta la motivación de los niños debido a que las actividades lúdicas suelen resultar más atractivas para los niños, lo que puede incrementar el interés y la disposición para aprender. De la misma manera, este enfoque favorece un desarrollo integral al estimular no solo el aspecto cognitivo, sino también el

desarrollo emocional, social y motor durante la infancia. En este sentido, el ABJ también favorece el desarrollo de las competencias socioemocionales, ya que a través de juegos colaborativos los niños ejercitan la cooperación, el respeto a los turnos, el compartir y la solución de conflictos, destrezas relevantes para su desarrollo social (Chen, 2012). En conjunto, el ABJ no solo mejora el aprendizaje, sino que también genera un ambiente educativo inclusivo y dinámico que involucra activamente tanto a niños como a docentes en el proceso de enseñanza.

Gamificación

La gamificación es la estrategia que consiste en incorporar (por ejemplo, puntos, niveles, retos o feedback) en la actividad que se desea gamificar (Prieto-Andreu, 2022), en este caso, el objetivo será motivar la acción, favorecer la participación, e incluso, mejorar el aprendizaje o el rendimiento del usuario. Esta técnica consiste en mucho más que, por ejemplo, otorgar puntos por realizar ciertas actividades, se trata de transformar los espacios de aprendizaje (Pérez-López, 2022), o en el caso de los niños, crear un entorno de aprendizaje donde se impulse el cambio de un rol de receptor pasivo, a un rol activo, lo que, en consecuencia, genera o eleva el nivel de involucramiento con el proceso de aprendizaje.

Elementos clave de la gamificación en educación inicial

La gamificación, en lo que se refiere a la educación inicial, consiste en utilizar mecánicas del tipo de los juegos, como la obtención de puntos, subir de niveles, o la recepción de premios, además de contar con una retroalimentación inmediata, lo que favorece la motivación y el compromiso de los niños en el marco de un ambiente de juego (Buendía, Tasayco & Menacho, 2025). La motivación que una narrativa inmersiva es capaz de generar es crucial para la estimulación de la imaginación y la atribución de un propósito a las actividades, y, en cuanto a la sinergia, la focalización en la obtención de ciertos resultados a través de la establecida definidos a priori orientadas pedagógicamente, en el caso del aprendizaje, es de gran utilidad (Lorenzo-Lledó, Pérez, Cabrera & Lledó, 2023). La gamificación, en lo que se refiere a la educación inicial, consiste en utilizar mecánicas del tipo de los juegos, como la obtención de puntos, subir de niveles, o la recepción de premios, además de contar con una retroalimentación inmediata, lo que favorece la motivación y el compromiso de los niños en el marco de un ambiente de juego (Buendía, Tasayco & Menacho, 2025). La motivación que una narrativa inmersiva es capaz de generar es crucial para la estimulación de la imaginación y la atribución de un propósito a las actividades, y, en cuanto a la sinergia, la focalización en la

obtención de ciertos resultados a través de la establecida definidos a priori orientadas pedagógicamente, en el caso del aprendizaje, es de gran utilidad (Lorenzo-Lledó, Pérez, Cabrera & Lledó, 2023)

Ejemplos prácticos

En clase, los profes pueden hacer actividades de piratas donde los niños tengan que resolver problemas de mates para encontrar un tesoro. Otra idea es dar puntos y premios cuando acaben tareas de lectura. O si no, usar juegos en internet que sean para su edad. La idea de usar juegos en la educación de los niños pequeños no es solo para hacer el aprendizaje más divertido. También ayuda a que crezcan en todos los sentidos. Meter juegos en las clases hace que aprendan de forma activa y con ganas, lo cual es justo lo que necesitan a esta edad.

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades diseñadas para que los niños trabajen juntos, priorizando el logro de objetivos en equipo antes que la competencia, lo cual resulta fundamental en la educación infantil porque favorece la convivencia, la regulación emocional y el pensamiento reflexivo. Estos juegos se basan en el trabajo en equipo, ya que los participantes deben unir habilidades y colaborar para alcanzar una meta común (Rogel, 2020); promueven la inclusión y la participación equitativa, permitiendo que todos los niños intervengan sin distinción de habilidades; y fortalecen diversas habilidades socioemocionales, como la comunicación, la negociación, la toma de decisiones compartidas y la resolución constructiva de conflictos (Quintanar & Solovieva, 2014). Además, se centran en el proceso más que en el resultado, resaltando la importancia de disfrutar y aprender durante la actividad y no simplemente “ganar”.

El paracaídas, la construcción colectiva y la búsqueda del tesoro son dinámicas que requieren del trabajo y la coordinación de todos los participantes para la resolución de diferentes objetivos de manera simultánea. Desde luego, son altos los beneficios que estos juegos son capaces de generar, como la cooperación, la empatía, la inseguridad y la autoestima del grupo. El plano social y emocional tiene un impacto de especial relevancia para el desarrollo del grupo. Se da un claro desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad, así como el aprendizaje de los valores del respeto, la justicia y la solidaridad. En conclusión, el trabajo cooperativo, por los recursos que emplea, tiene un alto impacto en la construcción del aprendizaje significativo, el desarrollo de la dimensión relacional y la convivencia del grupo.

Capítulo III

Estrategias que contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional de los niños de educación inicial

Estrategias que contribuyen al desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo de la niñez es esencial para que el individuo advierta, recuerde, razone, resuelva problemas y comprenda el entorno que le rodea. Para favorecer estas habilidades, es fundamental que los profesores se apoyen en estrategias pedagógicas que tengan respaldo en la ciencia. De todas las estrategias, el juego es una de las más eficaces para la estimulación de la actividad cognitiva porque, en la actividad lúdica, los niños pueden explorar y experimentar y, de una forma, construir significados de manera activa. Según Vygotsky (1978), El juego simbólico fortalece la imaginación, la planificación y la autorregulación. También, la resolución de problemas se presenta como una estrategia pertinente, ya que invita a los niños a analizar y tomar decisiones sobre una situación y a valorar diferentes resultados; esto ayuda a potenciar su pensamiento lógico y crítico (Bruner, 1983). Finalmente, el andamiaje, que se entiende como apoyo progresivo que otorga el adulto para que el niño realice una tarea que no podría alcanzar de forma independiente, es esencial en la teoría sociocultural para propiciar que el sujeto avance a niveles de comprensión más complejos. (Wood et al., 1976).

Consultas multisensoriales. Integrar estimulaciones visuales, auditivas y kinestésicas busca potenciar la memorización y la atención de los estudiantes, cumpliendo con la teoría sobre los diferentes tipos de inteligencias, como lo describe Gardner (2011). El ejercicio de rutinas de pensamiento como clasificar, comparar, preguntar y reflexionar, favorece las habilidades metacognitivas, y son un ejercicio mental necesario para la comprensión y autorregulación de un niño, (Perkins y Tishman, 2006). Finalmente, la lectura compartida y la exposición temprana al lenguaje, ayudan con la comprensión, vocabulario, y la capacidad de inferir, que son elementos fuente de razonamientos y aprendizajes que son estructurales a un nivel educativo, como dice (Snow, 1999). En este sentido, todas estas prácticas efectivas, constituyen un espacio para la estimulación de rendimiento intelectual.

Las investigaciones actuales coinciden en que el desarrollo cognitivo en la primera infancia se ve significativamente potenciado mediante estrategias pedagógicas basadas en el juego y en la interacción significativa con el entorno. En este sentido, Bósquez, Cachupud y Chica (2024) sostienen que las estrategias lúdicas dinamizan los procesos cognitivos, ya que permiten que los niños exploren, experimenten y construyan aprendizajes a partir de

actividades que integran desafío, creatividad y cooperación. El aprendizaje basado en juego y sus beneficios en memoria y atención, en pensamiento simbólico y en el desarrollo cognitivo en su totalidad, es mencionado también en Sitorus et al. (2023). La flexibilidad cognitiva y el pensamiento divergente, que son pertinentes para el desarrollo del pensamiento creativo, junto con la fortaleza en la resolución de problemas, por el juego con piezas o elementos, son resultados que documentan Cankaya et al. (2023). Llatance et al., (2024) menciona que, al incluir la neuroeducación en la práctica docente, el docente puede entender el cerebro del niño, y así, puede formular estrategias que mejoren la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación. Estos estudios, en conjunto, indican que la integración del juego y la neuroeducación en las estrategias pedagógicas son prácticas de gran valor para la estimulación del desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Estrategias que contribuyen al desarrollo emocional

El bienestar emocional en la primera infancia es pieza clave del bienestar integral del niño/niña y en la actualidad se han documentado encuadres pedagógicos que pueden ayudar a desarrollarlo en la escuela. En este sentido se presenta la educación socioemocional que incluye aplicaciones didácticas para el aprendizaje del reconocimiento emocional, la autorregulación y el aprendizaje de competencias interpersonales. Según Denham et al., (2023) las intervenciones que utilizan rutinas de reconocimiento emocional, cuentos socio y preguntas emocionales en las interacciones, logran avances significativos en la empatía y el autocontrol en niños y niñas de 3 a 6 años. También la literatura destaca el juego como un recurso emocional, pues le permite al niño/niña un espacio seguro para explorar sus emociones, resolver pautas de conflicto y exteriorizar sus necesidades. En este sentido, los estudios de Singh y Kaur (2023) indican que el juego simbólico ayuda a los pequeños a expresar emociones de forma espontánea y a dominar el estrés en esta etapa.

Otra de las estrategias está referida a la construcción de entornos afectivos seguros, donde los docentes son figuras de apego secundarias; investigaciones recientes muestran que la sensibilidad emocional del docente y la respuesta que ella o él brinda a las necesidades de los niños, constituyen predictores de mejores niveles de regulación emocional y menores niveles de conductas disruptivas (Nóblega et al., 2024). Por último, el activo involucramiento de las familias es esencial para solidificar estas competencias, sobre todo a través de las propuestas colaborativas escuela-hogar, pues la coherencia afectiva entre ambos contextos potencia la estabilidad emocional de los niños. (Ugarte & Pino, 2022). Juntas, estas estrategias,

educación socioemocional, juego emocionalmente intencionado, ambientes seguros y trabajo con familias, son pilares para el desarrollo emocional saludable en la primera infancia, con respaldo comprobado para la implementación en las escuelas actuales.

El juego como herramienta de aprendizaje

Recientemente, los métodos educativos utilizados en los niveles de preescolar y primaria han sido objeto de investigaciones con pérdida de énfasis en los métodos tradicionales y un mayor énfasis en métodos modernos que priorizan el desarrollo de índices de aprendizaje, individual y enfocado, en el desarrollo de estrategias lúdicas que empatan con fines educativos (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Vía este documento, el juego se consolida en los diferentes escenarios físico y metafísico del ser, como un recurso didáctico más que eficiente y efectivo. Laísd ínimo en la historiografía, el desarrollo humano, en el ciclo de vida, se sitúa de 0 a 8 años; en el que la indización pública se fusiona y se solidifica, al aprendizaje y al énfasis en la movilización y la ética saludable (Shonkoff & Phillips, 2000; Gardner, 2011). El juego, en este sentido, se erige como un recurso educativo insustituible para potenciar dichas dimensiones, ya que permite integrar de manera natural y significativa el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. De la misma manera, las perspectivas pedagógicas actuales afirman que los juegos tienen un carácter didáctico que los hace herramientas muy útiles para aprender, porque aprender jugando es algo natural en la niñez, y los niños juegan espontánea e instintivamente para adquirir conocimientos, descubrir el mundo que les rodea y desarrollar nuevas capacidades (Bruner, 1983; Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2016).

Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje

El juego es considerado uno de los métodos educativos más eficaces para promover el aprendizaje infantil, ya que ofrece una forma lúdica y atractiva de adquirir conocimientos, facilita el aprendizaje de manera espontánea y natural sin ser percibido como una obligación, y requiere un elevado nivel de participación, concentración y esfuerzo para lograr objetivos. La diversión no es el único objetivo de los juegos en la educación infantil. También ayudan a un desarrollo integral del niño en el área cognitiva, social y emocional. Para estimular las capacidades de los niños en edad preescolar, las actividades lúdicas son uno de los medios más eficaces, puesto que ayudan a la memoria, atención, resolución de problemas y a la regulación emocional. También en situaciones de interculturalidad es fundamental que los docentes trabajen desde la diversidad, mediante el empleo de canciones, historias y juegos propios del lugar, a fin de reforzar la identidad cultural y favorecer aprendizajes más significativos. En este

sentido, el juego no sólo estimula la curiosidad y la creatividad, sino que también facilita la interacción social y enseña a los niños a comunicarse, cooperar y resolver conflictos de forma constructiva.

Recomendaciones para optimizar el uso del juego como herramienta pedagógica

La creación de juegos nuevos, que estimulen la creatividad de los niños, debe ser complementados por la integración de juegos tradicionales y culturales, que ayuden a los niños a establecer una conexión con su cultura y entorno, y que hacen el aprendizaje más significativo, especialmente en la educación infantil. En el caso de la región amazónica, la inclusión de canciones, juegos y dinámicas de la región, potencia la identidad cultural de los niños y promueve la asimilación de los contenidos. El juego no sólo es una actividad que es natural a la infancia, es un potente instrumento que favorece el aprendizaje y el desarrollo integral del niño. (Piaget, 1976).

Enseñar a los maestros en tácticas lúdicas que involucren objetivos pedagógicos definidos, de manera que puedan organizar actividades que favorezcan el desarrollo emocional, social y cognitivo, es, por lo tanto, imprescindible. Para Vygotsky (1979), el juego con mediación (con un docente que dirija la interacción del juego) se puede considerar un factor que puede mejorar la accesibilidad. El movimiento, la exploración activa y la interacción de los niños con su medio la rodea es fundamentales para el desarrollo de la psicomotricidad y la construcción de su aprendizaje. Por esta razón, es una obligación de la escuela que disponga de áreas seguras y apropiadas para el juego. Desde esta perspectiva, el juego es una de las actividades en las que los niños pueden aprender de manera activa y significativa, retroalimentando y articulando los nuevos aprendizajes (Ausubel, 2002).

Finalmente, la participación de las familias en actividades lúdicas dentro y fuera de la escuela fortalece el vínculo afectivo y refuerza los aprendizajes en el hogar. La interacción entre escuela y familia contribuye a crear un ambiente favorable para el desarrollo integral del niño, promoviendo valores, habilidades sociales y aprendizajes duraderos. En conjunto, estas acciones potencian el valor del juego en el desarrollo integral de los niños, especialmente en contextos donde la diversidad cultural permite enriquecer la enseñanza a través de prácticas lúdicas contextualizadas.

Algunas actividades que podemos hacer:

Objetivos	Actividades	Evidencias/ Seguimiento
Conoce y practica los procesos básicos del desarrollo cognitivo al colorear y trazar diferentes líneas con una intervención personalizada.	<p>Apoyo personalizado al niño dentro del grupo para llevar a cabo las actividades guiadas por la docente.</p> <p>La docente Claudia indica que los niños colorean las verduras. Después, continúan practicando trazos horizontales y verticales en el libro de caligrafía, utilizando la figura de una casita.</p>	<p>Sostiene el crayón de manera adecuada.</p> <p>Ubica el cuaderno con la inclinación correcta.</p> <p>Colorea utilizando movimientos circulares en lugar de trazos lineales.</p> <p>Mantiene el orden y la limpieza durante el trabajo.</p>
Reconoce las figuras geométricas básicas y las líneas curvas.	<p>Saludo a los niños con entusiasmo y les explico las actividades que realizaremos. Presento las figuras geométricas una por una y les pido que las nombren.</p> <p>Inicio un diálogo con los niños para reconocer y comentar las características de cada figura geométrica mostrada.</p> <p>Canto con ellos las canciones “Las figuras” y “Los deditos” para que identifiquen los nombres de los dedos y aprendan cuáles usar al tomar el crayón.</p> <p>Les explico qué actividades van a hacer y la manera correcta de realizarlas.</p> <p>Los niños colorean cada una de las figuras.</p> <p>Trazo el contorno de cada figura siguiendo la dirección correcta.</p> <p>Finalmente, salimos al patio, cantamos “Las figuras” nuevamente, y cada niño señala y menciona su figura favorita.</p>	<p>Reconoce las formas básicas: círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.</p> <p>Colorea con movimientos circulares, respetando los límites del espacio.</p> <p>Traza el contorno de cada figura siguiendo la dirección indicada.</p> <p>Participa con entusiasmo durante la actividad.</p>
Emplea correctamente los instrumentos gráficos del crayón, lápiz y papel al colorear figuras geométricas básicas y controla la dirección de trazado de líneas curvas	<p>Explico que las líneas dibujadas en el patio se llaman curvas y detallo cómo se llevará a cabo la actividad.</p> <p>Los niños y niñas caminan en fila sobre las líneas curvas trazadas con ceniza en el suelo del patio.</p> <p>Luego, con el dedo índice, trazan las líneas curvas en bandejas con arena, siguiendo el recorrido por donde caminaron.</p> <p>Finalmente, en la hoja de trabajo, primero trazan las líneas curvas con crayón y luego las repasan con lápiz.</p>	<p>Participa con dinamismo en la actividad al desplazarse sobre la línea pintada en el patio.</p> <p>Utiliza el dedo índice para trazar la línea curva respetando la dirección del trazo.</p> <p>Emplea el lápiz de manera adecuada para dibujar la curva, siguiendo la dirección correcta y sin levantarlo del papel.</p>
Emplea correctamente los instrumentos gráficos del crayón, lápiz y papel al colorear figuras geométricas básicas y controla la dirección de trazado de líneas curvas	<p>Trabajo de manera individualizada con las figuras geométricas, identificándolas mientras las colorea y trazando sus bordes según la dirección indicada.</p> <p>Realizo trazos de líneas curvas respetando la dirección adecuada.</p>	<p>Colorea las figuras sin salirse del espacio.</p> <p>Reconoce las figuras geométricas.</p> <p>Usa correctamente el espacio y el instrumento gráfico.</p> <p>Traza las líneas curvas siguiendo la dirección</p>

<p>Discrimina figura, fondo- color y el lenguaje a través de preguntas de comprensión.</p>	<p>Recibo a Joaquín con entusiasmo. En una mesa coloco mecate de colores rojo, azul y verde. Explico las actividades que vamos a realizar: Primero, tomar el mecate rojo para formar un círculo en el suelo; luego, con el mecate azul, crear un cuadrado; y finalmente, con el mecate verde, hacer un triángulo. Las tres figuras deben estar superpuestas unas sobre otras. Una vez formadas, se camina sobre cada figura según las indicaciones que se le den.</p>	<p>correcta y sin levantar el lápiz Identifica los colores rojo, azul y verde. Emplea correctamente los movimientos de sus dedos y coordinación óculo-manual para formar las figuras. Mantiene el equilibrio al caminar sobre las cuerdas según los colores y formas. Menciona qué otros objetos son de color azul, rojo y verde. Colorea correctamente en la hoja de aplicación discriminando las figuras</p>
---	--	---

Nota: *Este cuadro ha sido elaborado por las autoras desde la experiencia en aula.*

Conclusión

Según el objetivo general y el análisis realizado, el juego se confirma como un método pedagógico durante la educación inicial; un elemento fundamental para el aprendizaje en el nivel preescolar, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños en los ámbitos cognitivo, social y emocional. Al jugar, los niños se mantienen activos, motivados y comprometidos con las actividades, lo que favorece la comprensión, la imaginación y la capacidad de trabajar en equipo. De este modo, el juego no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fortalece la memoria, la creatividad y las habilidades sociales necesarias para un crecimiento equilibrado.

Con respecto al objetivo específico 1, Las investigaciones sobre los tipos de juego utilizados como estrategias recreativas en los centros escolares han mostrado diversidad de propuestas ajustadas a las necesidades individuales de cada niño. Los juegos de dramatización, imitación, cooperación y aprendizaje dirigido son los más comunes y ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales, expresivas y cognitivas, mejorando la comunicación, la convivencia y la creación en el ambiente escolar. La variedad de propuestas lúdicas evidencia que las instituciones pueden ofrecer de manera inclusiva y flexible experiencias que enriquezcan el desarrollo integral de los niños.

En relación con el objetivo específico 2, Detallar los resultados de los estudios lúdicos en los centros de estimulación temprana, enfatiza que estos estudios son positivos en la estimulación emocional y cognitiva de los infantes; en consecuencia, son positivos en las facetas del crecimiento psicológico de los infantes. A través del juego, los infantes desarrollan habilidades para resolver problemas de manera crítica y creativa; elementos que cualifican y optimizan el nivel de las funciones y capacidades cognitivas. A través del juego, los infantes también desarrollan la empatía, la regulación y la expresión de las emociones; dispositivos que cualifican la salud psicológica. Entonces, a partir de lo expuesto, el juego es una valiosa herramienta que integra lo cognitivo y lo emocional, por lo que ayuda a optimizar los procesos de aprendizaje.

Por último, dentro del tercer objetivo específico, Se proponen varias recomendaciones para optimizar el uso de juegos como recursos pedagógicos. Entre estas, se destacan el entrenamiento sistemático de los docentes para que elabore propuestas de actividades lúdicas con fines pedagógicos, la construcción de espacios seguros, amplios y prácticos para que se estimule la interacción y la exploración, y la colaboración activa de las familias mediante el uso de juegos en casa que complementen el trabajo escolar. Estas medidas permiten un mayor

aprovechamiento de la potencialidad del juego, que, a su vez, favorece el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños en los primeros años de su formación.

Referencias bibliográficas

- Alcívar Chevez, M. I. (2025). *El desarrollo socioemocional en la educación inicial: estrategias pedagógicas para la formación integral en la primera infancia*. *Imperium Académico Multidisciplinary Journal*, 2(4), 1–14. <https://doi.org/10.63969/srwsk789>
- Alotaibi, M. S. (2024) Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Álvarez, M., & González, P. (2022). *El juego en la educación infantil: una propuesta práctica*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 45–60. <https://rieoei.org/RIE/article/view/4657>
- Ankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). *Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature*. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Arroyave, J., Pérez, M., & Ramírez, C. (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Mejorando la experiencia educativa. *Revista de Innovación Educativa*, 22(3), 75-89.
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós.
- Belisario, E. R., & Hincapié Bernal, S. M. (2024). *El juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico*. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(10), 247–258. <https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>
- Bernal et al. (2024). Impacto del juego en el desarrollo socioemocional. *Puerta de investigación*.
- Bósquez, D. M., Cachupud, L. A., & Chica, S. M. (2024). *Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial*. *Revista REPE*.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Oxford University Press.
- Buendía Cueva, G. I., Tasayco Díaz, A. P., & Menacho Rivera, A. S. (2025). *Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática*. *Revista InveCom: Estudios transdisciplinarios en comunicación y sociedad*, 5(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14549138>
- Calmels, D. (2004). Juegos de crianza en la educación inicial. *Universidad Javeriana*.

- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Chen, Z. (2012). The role of creativity in early childhood education. *Journal of Early Childhood Education*, 13(2), 145-158.
- Denham, S. A., Bassett, H. H., & Zinsser, K. (2023). *Social-emotional learning in early childhood: Foundations and practices*. *Early Childhood Education Journal*, 51(2), 123–135.
- Durán Cochancela, K. S., & Rivera Riofrío, M. F. (2023). *Influencia de la gamificación en el aprendizaje de niños de educación inicial* (Trabajo de titulación). Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/42788>
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., & Berk, L. (2011). *Playing around in school: Implications for learning and educational policy*. In A. Pellegrini (Ed.), *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 341–360). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0025>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Celume, M.-P. (2022). *Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "Game Program"*. *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Garassini, C. M. E., & Aldana, Z. H. M. (2022). *Un modelo de desarrollo de habilidades socioemocionales para la formación docente*. *Plumilla Educativa*, 29(1), 69–97. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8539880.pdf>
- García A & Pérez M . (2021). Juegos de construcción y desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Revista de Educación Infantil*, 12(3), 45-58.
- García, C & López, R. (2023). Percepción de los docentes sobre el uso del juego en el nivel inicial en Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 19(1), 35-50.
- García, P.; Suárez, M. (2021). La importancia de la creatividad en la educación inicial: estrategias para estimular el pensamiento creativo en Ecuador. *Revista de Innovación Educativa*, 5(2), 34-47.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3.^a ed.). Basic Books.

- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Rev. ed.). Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9780230601994>
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.
<https://archive.org/details/ecologicalapproa00gibs>
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2023). El juego en la educación: una vía para el desarrollo integral. *Scielo*. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx>
- González-Moreno, S., Quintanar, R., & Solovieva, M. (2014). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Investigación Educativa*, 10(2), 95-108.
- Granda, M., & Guachagmira, L. (2020). *El juego simbólico en el desarrollo infantil temprano*. Revista de Educación Inicial, 12(1), 25–40.
- Guamán, J. (2021). *El juego como estrategia para el desarrollo integral infantil*. Editorial Educativa.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. (2016). *Becoming brilliant: What science tells us about raising successful children*. APA.
- Hirsh-Pasek, K., y Golinkoff, RM (2008). *Un mandato para el aprendizaje lúdico en preescolar: presentación de la evidencia*. Oxford University Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
<https://doi.org/10.1002/9781118259565>
- León, M., Pérez, A., & Rojas, L. (2024). *Estrategias lúdicas contextualizadas en la educación inicial latinoamericana*. Revista Latinoamericana de Educación, 18(2), 55–70.
- Llatance, M., Pérez, R., & Gómez, L. (2024). *Neuroeducación y estrategias pedagógicas en la primera infancia*. Revista de Educación y Desarrollo Cognitivo, 14(1), 33–48.
- Lorenzo-Lledó, A., Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). *Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático (Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis)*. Retos, 50, 858–875.
<https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>

- Lozano Flores, S. P. (2024). *Manejo de estrategias lúdicas para la enseñanza en la educación inicial* (Monografía). Repositorio Institucional — Escuela de Tarapoto. <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/20.500.14268/187/1/MONOGRAFIA%20LILIA%20Y%20SHARON%20241224.pdf>
repositorio.escuelatarapoto.edu.pe
- Meneses, M., & Monge, M. A. (2001). *El juego en la educación preescolar*. Editorial Universidad Estatal a Distancia (EUNED). <https://repositorio.uned.ac.cr/handle/120809/1143>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2024). *Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2024 en las instituciones y programas educativos de educación básica* (Documentos institucionales). <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10734/Orientaciones%20para%20Refuerzo%20Escolar%20Primaria%202024.pdf?sequence=1>
- Mondi, C. F., Giovanelli, A., & Reynolds, A. J. (2021). *Fostering socio-emotional learning through early childhood intervention. International Journal of Child Care and Education Policy*, 15, Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00084-8>
- Moreno Muñoz, E., & Valverde Caravaca, M. (2004). La relación entre juego y desarrollo cognitivo en la educación primaria. *Psicología Educativa*, 18.
- Moya Quinteros, D. A., & Villalba Garzón, G. A. (2024). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo en preescolares de 4-5 años: gamification in cooperative learning in preschoolers 4-5 years old. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 1491–1503. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3099>
- National Association for the Education of Young Children. (2021). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (4th ed.). <https://www.naeyc.org/resources/pubs/books/dap-fourth-edition>
- Nóblega, M., Rojas, P., & Salas, L. (2024). *Entornos afectivos y regulación emocional en la primera infancia*. *Revista de Psicología Educativa*, 16(1), 40–55.
- Paucar, H., & Paucar, J. Y. (2023). *Habilidades socioemocionales y el aprendizaje del área personal-social de la Institución Educativa Inicial Fe y Alegría 21 – Cusco*. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122529>
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*. *Sinéctica*, 59, e1414. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

- Perkins, D. N., & Tishman, S. (2006). *Thinking routines: Establishing patterns of thinking in the classroom*. Harvard Project Zero.
- Piaget, J. (1976). *La psicología del niño*. Morata.
- Pino, A., Gómez, L., & Rojas, M. (2022). *El juego como estrategia para el desarrollo cognitivo y emocional en primaria*. *Revista de Educación Infantil*, 15(2), 45–60.
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). *Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática*. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Quintanar, L., & Solovieva, Y. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287–308. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>
- Quintanar, L., & Solovieva, Y. (2014). *La actividad de juego en la edad preescolar*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Actividad_juego_edad_preescolar_Quintanar_Solovieva.pdf
- Quintanar, R., & Solovieva, M. (2014). El juego como herramienta educativa en la niñez temprana. *Revista Latinoamericana de Psicopedagogía*, 12(3), 115-129.
- Rogers, S., & Evans, J. (2008). *Inside role play in early childhood education: Researching young children's perspectives*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203932272>
- Rojas Toribio, S. T. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa particular "Augusto Cardich" de Pillco Marca, Huánuco 2019* (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21376>
- Saracho, O. N. (2012). *Contemporary perspectives on play in early childhood education*. Information Age Publishing.
- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. National Academy Press.
- Singh, R., & Kaur, P. (2023). *Role of symbolic play in emotional development of early childhood*. *International Journal of Early Childhood Education*, 9(1), 45–58.
- Sitorus, R., Dewi, K., & Putra, A. (2023). *Play-based learning and its impact on cognitive development in early childhood*. *Journal of Early Childhood Education*, 10(2), 85–95.

- Snow, C. E. (1999). Social perspectives on the emergence of language. In B. MacWhinney (Ed.), *The emergence of language* (pp. 257–276). Lawrence Erlbaum Associates.
- Ugarte, M., & Pino, L. (2022). *Relación escuela-familia y desarrollo socioemocional en la infancia*. *Revista de Educación y Familia*, 10(2), 60–75.
- UNICEF. (2021, 21 de septiembre). *Crecer y aprender a través del juego*. <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-traves-del-juego>
- Vaca-Escobar, P. N. (2024). *Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de tecnologías educativas en la primera infancia: un enfoque inclusivo*. *Dominio de las Ciencias*, 10(4), 1524–1536. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4139>
- Vera, D. E., Rodríguez Reyes, F. F., Pitzaca Torres, T. D. C., Rodríguez Verdugo, M. D., & Cun Aldaz, P. R. (2025). *La neuroeducación en el aula infantil: aportes científicos para potenciar el desarrollo cognitivo y emocional* (incluye evidencia de mejoras en autorregulación). *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(2), 171–181. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i2.90>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Crítica*.
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
- Wood, D., Bruner, J., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89–100.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2021). *Learning through play: Evidence and insights for educational practice*. The LEGO Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf
- Zosh, J. y col. (2021). Aprendizaje activo a través del juego. *NAEYC*.

Anexos

Anexo 01: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "TARAPOTO"

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

"Líderes de la formación docente en la región San Martín"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe, hace constar que realizó la revisión ortográfica del **trabajo de investigación monográfico** para optar el **GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL**, titulado: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL"**, de las autoras: **Manuela Soledad Jara Pinchi**, identificada con **DNI N°77220049** y **Ofelia Diaz Pinchi**, identificada con **DNI N°70234163**, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

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

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

Tarapoto, 20 de marzo, del 2026

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

Anexo 02: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la monografía titulada: " **El Juego como Herramienta Pedagógica en la Educación Inicial** " - " **Play as a Pedagogical Tool in Early Childhood Education** ", de las autoras **Manuela Soledad Jara Pinchi** y **Ofelia Diaz Pinchi**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

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

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

Tarapoto, 19 de marzo de 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'C. Navarro', is written over a horizontal dotted line.

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.