

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El Juego en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autor:

Myluzka Torres Ruíz (0009-0006-0517-0959)

Asesor:

Mag. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Línea de investigación:

Didáctica y Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en la Educación Inicial

PROMOCION 2022- I

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



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

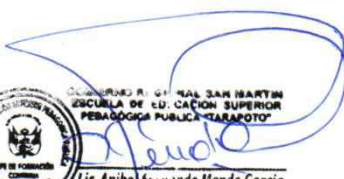
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

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 en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje"**, cuyo autor es **Myluzka Torres Ruíz**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **19.00%**, 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, 14 de mayo de 2026



 Lic. Anibal Fernando Mendo García
 JEFE DE INSTITUCIÓN CONTINUA
 Anibal Fernando Mendo García
 DNI N° 01118174

Página del Jurado

Mag. Luis Ramírez Gonzales (0009-0003-4824-4848)
Presidente

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

Mag. Angélica María Torres Camacho (0000-0001-6427-8421)
Vocal

Dedicatoria

A mis padres, por acompañarme y apoyarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional.

A mi hijo, por ser mi motor y motivo, espero ser tu ejemplo y que todo se puede lograr.

A mi abuelita, que desde el cielo me dio las fuerzas para continuar y no rendirme nunca en la vida.

Finalmente, a mis amigos más cercanos, porque me han brindado su apoyo y motivación incondicional para culminar mi carrera profesional.

Myluzka

Agradecimiento

A Dios, por darme buena salud, por ser mi guía y la fortaleza que necesito para poder seguir adelante en mi vida.

A mis docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” por los conocimientos brindados que fueron fundamentales para mi desarrollo como profesional que se ven reflejados en mi monografía.

Finalmente, agradecer a la Escuela de Educación Superior Pedagógica “Tarapoto”, por acogerme y darme la oportunidad de desarrollarme profesionalmente durante 5 años de estudios.

Myluzka

Declaratoria de Autenticidad

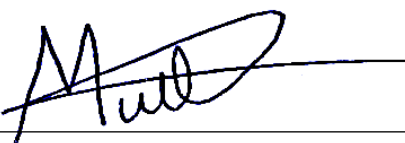
Yo, **Myluzka Torres Ruíz**, identificada con DNI N° **70158276**, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del programa de estudios de Educación Inicial, con el trabajo de investigación monográfico: **“El Juego en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje”**

Declaro bajo juramento que:

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

De identificarse fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación, asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, febrero del 2026



Myluzka Torres Ruíz

DNI N° 70158276

Presentación

Distinguido miembros del jurado evaluador:

Presento ante ustedes la monografía titulada **“El Juego en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje”**, con la finalidad de determinar la importancia del juego como estrategia didáctica del aprendizaje de los niños del nivel inicial. La investigación está basada en un análisis de la recopilación de algunos aportes de autores que han realizado investigaciones sobre el tema, así mismo a las conclusiones a las cuales llegaron.

El trabajo de investigación explica la definición del juego, los aportes desde diferentes perspectivas que brindan diversos teóricos sobre la misma, los tipos de juegos que existen y como aporta a la enseñanza- aprendizaje de los niños del nivel inicial y como incluirlas teniendo en cuenta el currículo nacional. El análisis de toda la información recopilada, permite a los docentes tomar una nueva dirección a la enseñanza en aula basado en el juego para un mejor desarrollo de competencias y capacidades durante la formación de los niños.

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

La autora

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	13
Bases conceptuales del juego en el desarrollo del niño	13
El juego	13
Importancia del juego en el desarrollo de los niños	13
Tipos de juegos	15
Juego de ejercicio	15
Juego simbólico	16
Juego de reglas	16
Juegos de construcción	17
Juego cooperativo	17
Juego libre	18
Capítulo II	19
El juego desde las teorías del aprendizaje y la didáctica	19
Teorías del juego	19
Teoría del ejercicio preparatorio de Gross	19
La teoría del juego de Piaget	19
La teoría del juego de Vigotsky	20
Teoría de la relajación de Lazarus	20
Teoría de la simulación real de María Montessori	21
Teoría del juego de Sigmund Freud	22
El juego como recurso didáctico	23
El juego como una metodología de enseñanza	25

Capítulo III.....	27
El aprendizaje basado en juegos y su aplicación en la educación inicial	27
El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	27
Beneficios del ABJ.....	28
La Educación Inicial en el Perú Basado en el ABJ	28
Conclusiones	31
Referencias Bibliográficas	32
Anexos	34
Anexo 01: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical	34
Anexo 02: Constancia de Revisión del Abstract.....	35
Anexo 03:.....	36

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado “El Juego en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje”, presenta como objetivo principal de la investigación, reconocer la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de los niños del nivel inicial. Para el recojo de la información se realizó una recopilación y análisis de datos teóricos, que ayuden a comprender la manera en la que el juego facilita su aprendizaje y permite que el niño se expresa a través de él, asimismo muestra las dificultades y necesidades que posee dependiendo de la edad que tenga. Durante la investigación queda demostrado que cada variable no sólo son teorías estudiadas por diversos investigadores, sino que son vivencias que validan cómo los niños en cada etapa de sus desarrollos (motriz, cognitiva, social y afectiva) utilizan el juego como impulso principal para lograr sus propios aprendizajes, lo que le ayudara para su vida futura. Así mismo las conclusiones a las cuales llego con el presente trabajo de investigación es un aporte para nuevas generaciones de estudiantes de pedagogía, padres de familia y la comunidad educativa en general puedan ver la gran importancia del juego y su uso como estrategia didáctica durante la formación de los niños del nivel inicial.

Palabras claves: aprendizaje, juego, pedagogía, estrategia.

Abstract

The present research paper titled “Play in the Teaching-Learning Process” has as its main objective to recognize the importance of play in the teaching-learning process in the education of children at the early childhood level. For data collection, a review and analysis of theoretical data were conducted to help understand how play facilitates learning and allows the child to express themselves through it. It also shows the difficulties and needs that children face depending on their age. The research demonstrates that each variable is not just theories studied by various researchers, but experiences that validate how children, at each stage of their development (motor, cognitive, social, and emotional), use play as the main drive to achieve their own learning, which will help them in their future life. The conclusions drawn from this research work are a contribution for future generations of pedagogy students, parents, and the educational community in general, to recognize the great importance of play and its use as a teaching strategy during the education of children at the early childhood level.

Keywords: learning, play, pedagogy, strategy.

Introducción

A lo largo de la historia de la educación, el juego ha sido interpretado desde múltiples perspectivas teóricas que lo reconocen no solo como una actividad inherente a la infancia, sino como un elemento clave para el desarrollo integral del niño. Si bien es cierto diversos enfoques psicológicos y pedagógicos han demostrado que, a través del juego, el niño construye significados, fortalece su pensamiento, regula sus emociones y aprende a interactuar con su entorno; en el nivel inicial estas concepciones adquieren especial relevancia, sobre todo frente a modelos tradicionales que han priorizado la transmisión mecánica de contenidos, desplazando la experiencia lúdica a un plano secundario. Más bien, en el contexto peruano, el Currículo Nacional de Educación Básica ha demostrado que el juego tiene el potencial de hacer que el aprendizaje sea significativo, y en esta perspectiva, el aprendiz se ha convertido en algo más que un receptáculo de información, sino en un desarrollador de conocimientos a través de los procesos de exploración, interacción y experiencia personal.

El objetivo general de este estudio es analizar el juego como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de preescolar, ya que el juego, con una mediación pedagógica adecuada, incorpora el desarrollo cognitivo, social, motor y afectivo. Este estudio es significativo en el contexto del campo de la educación inicial y sirve como una reflexión crítica sobre las prácticas docentes. Destaca la importancia del juego como una estrategia didáctica deliberada y estructurada, en oposición a un espacio meramente recreativo o complementario.

La investigación evalúa análisis teóricos primarios del juego para articular su papel formativo en la educación temprana. Además, busca evaluar el juego como una herramienta didáctica en la construcción de la interacción entre maestro, niño y entorno de aprendizaje, estableciendo su capacidad para producir un aprendizaje holístico. Por último, pretende correlacionar el Aprendizaje Basado en el Juego con el Currículo Nacional de Educación Básica, empleando los principios de la educación peruana para mostrar su alineación con el marco de competencias. Finalmente, el trabajo se desarrolla desde un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y analítico, sustentado en la revisión documental de fuentes teóricas, pedagógicas y normativas vinculadas al juego y a la educación inicial. A partir del análisis crítico presento una serie de conclusiones que derivan del trabajo monográfico que ayuda a comprender el juego como eje articulador del proceso educativo en la primera infancia.

Capítulo I

Bases conceptuales del juego en el desarrollo del niño

El juego

Los investigadores señalan que la palabra juego tiene su origen en dos términos latinos: iocum y ludus-ludere los cuales hacen alusión a diversión, broma, y se suele referir a cualquier actividad lúdica. Asimismo, la Real Academia Española (RAE, 2022) lo define como una actividad recreativa o competitiva que se rige por reglas y en la que se puede ganar o perder (...)." párr.2. A lo largo de los siglos ninguna de las diversas culturas es ajena a ejecutar el juego, puesto que de alguna manera es innata al ser humano. El establecimiento de reglas en muchos de los juegos se basa en las normas de las sociedades civilizadas a medida evolucionaban; por ello el juego es un acto inseparable en el ser humano. Mediante el juego aprendimos a interactuar con nuestra familia, entorno social, cultural y material.

Actualmente la gran variedad de teorías sobre el juego hace que intentar lograr una definición más precisa sea aún más compleja de la que podamos encontrar. Lo cierto es que durante nuestra a lo largo de la vida realizamos distintas actividades lúdicas por placer o por el bienestar que nos suministran al ejecutarlas, los niños de preescolar que juegan simulando diversas actividades cotidianas que observan o las aspiraciones futuras en que desean convertirse; por ello diversos autores a lo largo de la historia lo han interpretado y asignado gran importancia como veremos a continuación. El juego también refleja la cultura de la que emerge. Los juguetes, las dinámicas, los roles y las reglas reproducen valores, creencias y formas de organización social propias de cada contexto histórico. De esta manera, al mismo tiempo que el niño hace suyo el mundo que lo rodea, también internaliza prácticas y normas que forman parte de su comunidad. El juego no ocurre en el vacío: dialoga constantemente con el entorno y lo resignifica.

Importancia del juego en el desarrollo de los niños

El juego desempeña un papel central en el crecimiento de los niños ya que les permite aprender de modo activa y conforme su etapa evolutiva; durante las experiencias lúdicas, los niños fortalecen habilidades (cognitivas, sociales y emocionales) y al mismo tiempo desarrollan su autonomía, creatividad y la capacidad de resolver problemas. Asimismo, favorece la construcción de la autoestima y el respeto por normas de convivencia, permitiendo que los niños enfrenten retos, el manejo de la frustración y el interactuar con los demás de forma progresiva; por tanto, el juego no debe ser considerado únicamente como un espacio

de recreación, sino como un medio fundamental para el desarrollo del aprendizaje y la formación integral de los niños.

La Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2022) explica brevemente esta razón: “Fomentar el juego en las aulas del nivel inicial, tanto en el ciclo I como en el ciclo II, contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, sociales y emocionales, ya que permite a los niños expresarse libremente y participar activamente en la construcción de aprendizajes significativos” (párr. 1) Por ende, incorporar el juego en las aulas de Educación Inicial, tanto en el ciclo I como en el ciclo II favorece el fortalecimiento de competencias cognitivas, sociales y emocionales; debido a que el espacio lúdico permite a los niños manifestarse con libertad y asumir un rol protagónico en la exploración de experiencias personales y relacionales, las cuales nutren de manera continua la construcción de aprendizajes significativos y trascendentes.

De hecho, diversos estudios coinciden en realzar el valor pedagógico del juego dentro del proceso educativo infantil, ya que no solo impulsa el desarrollo intelectual, el progreso psicomotor y la capacidad de interacción social; además, contribuye al fortalecimiento de la autonomía mediante dinámicas lúdicas; los niños ejercitan el pensamiento abstracto al enfrentar desafíos, aprenden a convivir respetando normas, exploran su entorno, desarrollan perseverancia ante las dificultades y gestionan la frustración; así mismo practican el compartir, formulan preguntas y construyen significados que influyen progresivamente en la configuración de su carácter y personalidad.

Desde esta perspectiva, el juego ha adquirido un reconocimiento progresivo como estrategia pedagógica, porque no se le considera una actividad secundaria frente al aprendizaje formal, sino un recurso didáctico que favorece la motivación, la creatividad y el involucramiento activo de los estudiantes; por medio del juego los estudiantes logran asimilar nociones complejas de forma profunda y con sentido, al mismo tiempo que potencian capacidades como el pensamiento resolutivo, la cooperación y la independencia en su aprendizaje. Asimismo, el juego permite el fortalecimiento de la imaginación y la capacidad simbólica, cuando el niño transforma un objeto cotidiano en un elemento imaginario dentro de su juego, está ejercitando su pensamiento abstracto y su capacidad de representación; esta facultad simbólica es esencial posteriormente para la adquisición de habilidades como la lectura, la escritura y el razonamiento lógico.

Por otra parte, en lo emocional el juego ofrece un espacio seguro para expresar sentimientos, enfrentar temores y ensayar situaciones que en la realidad podrían resultar desafiantes; porque crea un entorno de confianza donde manifiesta lo que siente, afrontar sus

miedos de manera natural y experimenta diferentes situaciones que le ayudan a prepararse para los retos de la vida cotidiana en un futuro. En definitiva, el juego es una actividad que involucra diferentes dimensiones como aspectos biológicos, psicológicos, sociales y culturales; y su presencia a lo largo de la historia demuestra que no es un simple pasatiempo, sino una manifestación esencial de aprendizaje en la vida humana, por ende comprender su alcance implica reconocerlo como una herramienta esencial en el proceso de desarrollo y aprendizaje, especialmente en los primeros años de vida, etapa en la que se establecen los fundamentos del desarrollo pleno de la persona.

Tipos de juegos

Hoy en día existe una gran diversidad de juegos, lo que requiere clasificarlos; en esta sección nos guiaremos de la propuesta de Jean Piaget, quien clasifica los tipos de juego según su aparición gradual en el desarrollo del niño.

Juego de ejercicio

Se encuentra en los primeros meses de la vida, junto con el desarrollo de las actividades motrices, durante la fase sensoriomotora según Piaget. Al principio, cumple una función adaptativa, pero se realiza de forma repetitiva por la satisfacción obtenida y para el refuerzo de la actividad aprendida. Aunque el juego inicial es solitario, puede implicar interacción con adultos: como aplaudir, jugar a las escondidas, etc. En esta etapa, el medio principal de 'aprendizaje' es mediante el movimiento. A diferencia de la fase anterior en la que el niño actuaba únicamente por impulso motor, en esta fase el niño comienza a predecir el resultado de la actividad repetida y la relación causa-efecto sencilla entre su cuerpo y el entorno.

Cada balanceo, golpe o intento de agarrar un objeto se convierte en un pequeño experimento que ayuda a reforzar las vías neuronales para el aprendizaje que vendrá posteriormente. El juego de ejercicio facilita además el desarrollo incremental del control corporal. Sentarse, gatear, caminar e incluso manipular objetos se logran en el contexto del juego. El disfrute inherente a una situación de juego es lo que impulsa a un niño a repetir las diversas habilidades aprendidas. Esta práctica voluntaria y no obligatoria no solo refuerza la confianza en sí mismo, sino que también ayuda a que el niño internalice sus capacidades en expansión.

Juego simbólico

Se caracteriza por una amplia representación de símbolos y la imitación. Dura desde los dos o tres años hasta los seis o siete. El niño imita y altera eventos simples del día a día para su propia referencia. Los objetos simples se vuelven significativos; una caja puede convertirse en un coche, un refrigerador, etc. Durante estos juegos, los niños adoptan roles como médico, maestro o bombero. Practican los roles sociales que eventualmente dominarán. Los juegos simbólicos reflejan el desarrollo avanzado de los pensamientos. Requiere que el niño sustituya mentalmente un objeto por otro y luego asigne al objeto un significado nuevo y diferente de lo que realmente representa.

La evolución del pensamiento simbólico es necesaria para la adquisición de la lectura y escritura y la capacidad de pensamiento abstracto. El pensamiento simbólico también es fundamental para la expresión verbal. Cuando los niños representan situaciones específicas en el juego suave, van más allá de la expresión literal de la experiencia, incorporando elementos de su perspectiva. Utilizan el juego para expresar lo que no pueden expresar verbalmente, incluidas sus emociones. El juego simbólico es a menudo el lugar donde su mundo interior y exterior se conectan y donde elaboran experiencias y construyen su identidad personal.

Juego de reglas

En los juegos de reglas lo principal es el componente social, ya que los participantes deben aceptar y poder respetar las normas determinadas; la cooperación es necesario para que el juego exista, junto con la competencia, puesto que en ocasiones suele haber ganadores. Por otro lado, las destrezas sociales son de suma importancia; ponerse en el lugar del otro para anticipar sus movimientos, coordinar con el equipo, etc., estos juegos por lo general ayudan a superación del egocentrismo. Se extienden desde los seis años hasta la adolescencia. Puesto que, el juego de reglas introduce al niño en la comprensión de acuerdos compartidos y límites consensuados, mediante estas dinámicas aprende que las normas no son imposiciones arbitrarias, por el contrario, son condiciones necesarias para que la actividad colectiva funcione y contribuya a la interiorización progresiva de principios de justicia y equidad.

Por esto, la presencia de competencia no solo implica ganar o perder, sino aprender a gestionar emociones asociadas a ambos resultados que se pueda obtener, en el cual el niño aprende a tolerar la frustración, a celebrar los logros propios y/o ajenos y a perseverar ante la dificultad, dicho de otra manera, el juego de reglas fortalece la madurez emocional y promueve una comprensión más amplia de la convivencia social.

Juegos de construcción

Este tipo de juego no está ligado a una edad concreta, incorporan simbolismo lúdico y sirven para realizar adaptaciones o creaciones ingeniosas (Delval, 2002) tales como juegos de construcción, piezas, derribar torres, etc. por ende, estimulan la organización del pensamiento y la planificación anticipada. Antes de colocar una pieza, el niño imagina el resultado final y ajusta sus acciones para lograr estabilidad o equilibrio, lo que favorece la coordinación visoespacial y la comprensión de relaciones como tamaño, forma y proporción. Asimismo, dichas actividades fortalecen la perseverancia y la capacidad de resolver problemas; cuando una estructura se derrumba el niño no solo enfrenta la frustración, sino que analiza lo ocurrido y busca alternativas para mejorar su diseño y de esta manera, la experiencia lúdica se transforma en un ejercicio constante de ensayo y ajuste, donde la creatividad y el razonamiento se encuentran. Este tipo de juego no ocurre en aislamiento. A lo largo de la infancia, está integrado con diversos componentes motores, simbólicos, sociales o cognitivos, los cuales son fundamentales para el aprendizaje significativo de los niños en la educación inicial.

Juego cooperativo

El juego cooperativo está estructurado como un logro colectivo, que se concede a todos los participantes, por lo que su naturaleza es la interdependencia positiva. En este juego, cada participante aporta algo importante para lograr el objetivo propuesto. Este tipo de juego fomenta que los participantes se centren en el trabajo en equipo, la comunicación y las respuestas a los desafíos, ya que los resultados no los determina quién gana, sino la capacidad del organizador de escuchar al grupo y proporcionar instrucciones para avanzar. Así, en este tipo de juego, a medida que el grupo se organiza, el juego progresa. A través de estas dinámicas, los niños comienzan a aprender sobre los efectos de sus acciones en el grupo y que el éxito del grupo depende del respeto. Así mismo es importante que los niños aprendan a esperar turnos, a expresar ideas con claridad, a ceder cuando sea necesario y reconocer el aporte de los demás, finalmente estas experiencias fortalecen la sensibilidad social y logran consolidar las bases de una convivencia basada en la empatía y la corresponsabilidad.

No obstante, desde el lado pedagógico el juego cooperativo supera la simple interacción grupal y se convierte en un escenario donde se trabajan las habilidades cognitivas como la planificación compartida, toma de decisiones consensuada y la resolución conjunta de problemas, asimismo, favorece el avance del lenguaje, ya que los niños necesitan

comunicarse para coordinar acciones y lograr acuerdos. De hecho, guiándonos en el Aprendizaje Basado en el Juego el docente puede organizar propuestas que integren contenidos curriculares dentro de retos colectivos para asegurarse que el aprendizaje surja de la experiencia vivida y no de la instrucción verbal.

Juego libre

El juego libre puede ser la forma más auténtica de iniciativa en los niños, derivada de una inclinación natural por la exploración, la imaginación y la experimentación en un marco flexible. Este tipo de juego permite a los niños escoger el contenido, el proceso y los compañeros de juego para la experiencia. Esta autonomía señala una estructura organizativa en el juego, respondiendo a los pensamientos, deseos, curiosidades y emociones de los niños. En el contexto de la educación preescolar, el juego libre es un entorno formativo donde los niños desarrollan su identidad y autoestima. Esto sucede cuando los niños planifican y llevan a cabo una actividad de su elección, desarrollan sus habilidades de toma de decisiones y asumen la responsabilidad por sus acciones. El juego libre y autodirigido permite a los niños aprender mediante la toma de riesgos y el valor de la persistencia, y fomenta la autoestima. En este contexto, la imaginación prospera, ya que los niños transforman objetos ordinarios en escenarios imaginativos y simbólicos.

En el juego libre, los docentes asumen el papel de Compañero Atento y Mediador Sutil y dedican más tiempo a observar que a dirigir y más tiempo a guiar que a imponer. El rol del docente también requiere identificar los intereses de los niños y analizar su potencial de aprendizaje para que se puedan desarrollar e integrar estrategias de enseñanza apropiadas en el juego organizado. El juego libre es una parte importante del día escolar, proporcionando a los docentes una gran cantidad de conocimientos sobre el desarrollo del niño en las áreas emocional, social e intelectual. En conjunto, el juego cooperativo y el juego libre representan dimensiones complementarias del quehacer educativo en la primera infancia. Mientras el primero fortalece el sentido de comunidad y la construcción colectiva del aprendizaje, el segundo potencia la autonomía y la creatividad individual. Ambos, articulados de manera consciente en el aula, favorecen un desarrollo integral y coherente con las necesidades propias de esta etapa formativa.

Capítulo II

El juego desde las teorías del aprendizaje y la didáctica

Teorías del juego

Son muchos los teóricos que han centrado sus investigaciones en el estudio del juego, a continuación, revisaremos algunas de las más relevantes:

Teoría del ejercicio preparatorio de Gross

Según Groos (1901), quien atribuye aspectos educativos del juego, dado que los primeros años de vida (niñez) es donde el ser humano se va preparando para su desenvolvimiento como futuro adulto. Cuando un niño observa su entorno, las actividades que se realizan día a día o quienes las realizan, es entonces que procesan toda la información y la usan como referencia a seguir, lo cual le será muy útil en años futuros. La teoría de Groos fue trazada entre 1898-1901, el cual sirvió como punto de inicio para otras teorías alternas, como en el de Claparède (s.f.) quien considera que el juego tiene fines ficticios; es decir, el niño encuentra refugio en el juego ya que es donde puede expresar sus deseos cuando la realidad lo limita, cambiando la conducta real por conducta lúdica.

La teoría del juego de Piaget

Según Piaget (1956) el juego es una herramienta que el niño emplea para comprender la realidad, ya sea de forma funcional o simbólica, según la etapa de desarrollo en la que se halle. A medida que juegan, los niños interactúan con objetos y personas, lo que les permite experimentar y formular hipótesis sobre el mundo que les rodea. Esta interacción es clave para el fortalecimiento de su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas. A medida que el niño avanza por las distintas etapas evolutivas, el juego irá cambiando sus características, pero siempre será una herramienta clave que impulsa el paso de una etapa a otra. De esta forma, el juego y el desarrollo intelectual estarán profundamente conectados.

Según Piaget, lo fundamental radica en el uso del símbolo como una estructura mental que posibilita la ficción. Entre los dos y los siete años, el niño desarrollará el juego simbólico, el más característico de la infancia, con el que podrá representar multitud de realidades que se tornarán de lo simple a lo complejo a medida que el niño vaya creciendo. A partir de aquí, comenzará el uso del juego pautado por reglas, cuya dificultad avanzará a medida que el niño se hace mayor. En las diferentes etapas del desarrollo cognitivo el juego adopta formas variadas que reflejan la evolución del pensamiento del niño; en la etapa sensoriomotora, por

ejemplo, el juego se enfoca en la exploración física y la manipulación de objetos. y medida que los infantes adelantan hacia la etapa preoperacional, el juego simbólico se vuelve predominante, y les permite representar situaciones y/o roles.

Cada tipo de juego está intrínsecamente ligado a las capacidades cognitivas que los niños están desarrollando en ese momento. Piaget sostenía que, al permitir que los niños inventen sus propias reglas y escenarios, se les brinda la oportunidad de pensar de manera abstracta y de experimentar con diferentes perspectivas; sabiendo que este proceso no solo les ayuda a entender conceptos complejos, sino que también les enseña a adaptarse y a ser flexibles en el desarrollo de sus pensamientos convirtiendo así al juego en un espacio seguro donde pueden explorar ideas nuevas sin temor a fracasar.

La teoría del juego de Vigotsky

Según Vygotsky (1978) se enfoca en el juego simbólico para fomentar el desarrollo intelectual en los niños. Para Vygotsky, el juego no se limita a ser una actividad recreativa, sino que es una herramienta mediante la cual los niños pueden explorar su entorno, desarrollar habilidades sociales y cognitivas, y construir su identidad. Mediante el juego simbólico, los niños simulan roles y vivencias de la vida real, lo que les permite experimentar diferentes perspectivas y comprender mejor las normas sociales que rigen su mundo. Vigotsky da mucha importancia al contexto social en el aprendizaje. En ese sentido el juego se convierte en un espacio donde niños y adultos puedan interactuar facilitando así la mediación social del conocimiento. Durante estas interacciones los niños no solo aprenden de manera individual, sino que también se benefician de la colaboración y el compartir ideas, por ende, este proceso social es de gran categoría para el desarrollo cognitivo ya que les permite internalizar conceptos y habilidades mediante la interacción con otros.

Teoría de la relajación de Lazarus

Según Lazarus (1833), La teoría de la relajación, el descanso, la distensión o la recuperación, propuesta por Lazarus, sugiere que el juego surge como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque resulta válida para el juego de los adultos, muestra limitaciones al aplicarse al juego infantil, ya que el niño dedica gran parte de su tiempo a jugar, invirtiendo en ello toda su energía..

Desde esta perspectiva, el juego no sería un fin en sí mismo, sino un medio de restauración que funciona como una válvula de escape frente a la exigencia, como un espacio en el que el cuerpo y la mente se distienden tras la tensión acumulada. Esta perspectiva entiende el juego como una pausa en lugar de una producción de significado. Aunque estoy de acuerdo con la teoría de López de Sosoaga de que el juego se convierte en un tipo de trabajo para los niños y interpreto el juego como trabajo para los niños. A diferencia de los adultos, cuyo trabajo no juegan en sus intermedios, para los niños el trabajo es juego y el intermedio del trabajo. Si el niño “aporta toda su energía” en el juego, es difícil argumentar que ese juego sea un intermedio. Más bien, ayuda al niño a aprender, explorar, simbolizar y relacionarse con el entorno.

La diferencia entre ambas teorías describe una tensión conceptual: ¿tomamos el juego como el orden lógico adulto o el orden lógico de la infancia? La teoría de la relajación es comprensible si observamos al adulto que, después de un día de trabajo, participa en una forma de juego o ocio para aliviar la tensión en la que se encuentra. Sin embargo, si vamos a centrarnos en la teoría de la relajación en el contexto de la infancia, tendremos que suponer que existen actividades "más serias", como el juego del niño en la mente del adulto, pero en el trabajo del niño, el juego tiene funciones estructurantes durante el desarrollo del niño. Por tanto, más que entender el juego infantil como compensación frente al esfuerzo, es interpretarlo como el esfuerzo mismo orientado al crecimiento; un espacio de libertad, pero también de construcción; de placer, pero también de aprendizaje. La crítica de López de Sosoaga no invalida completamente a Lazarus, sino que delimita su alcance.

Teoría de la simulación real de María Montessori

Para Montessori (2014), el juego fomenta al activo y significativo aprendizaje en los infantes, ya que mediante el juego participan de forma activa descubriendo y explorando el mundo que los envuelve. Como bien sabemos el juego les da la oportunidad de experimentar, manejar objetos, formular hipótesis y probar sus ideas, ya que, de este modo, el aprendizaje adquiere un significado personal para cada niño, lo que lo hace significativo y duradero en su desarrollo. Por lo tanto, el juego no es un simple pasatiempo infantil, sino un medio privilegiado a través del cual el niño construye conocimiento de manera activa. Esta afirmación supone una ruptura con modelos educativos tradicionales donde el aprendizaje se entiende como transmisión pasiva de contenidos; desde esa perspectiva el niño no recibe el saber: lo elabora a partir de la propia interacción directa con su entorno.

Asimismo, el juego no impone objetivos externos desconectados de la realidad infantil; por el contrario, se integra a sus intereses, ritmos y necesidades internas. El niño cuando formula hipótesis durante la ejecución del juego, aunque no las diga como tales está desarrollando su pensamiento crítico porque observa causas y efectos, anticipa los resultados y compara sus ideas con la realidad; ese aprendizaje, al nacer de su propia iniciativa, se internaliza con mayor profundidad. A partir de ello, el juego no es un complemento del aprendizaje, sino su forma natural en la infancia; así como la manipulación de objetos no es solo actividad motriz; es construcción de conceptos, a experimentación no es desorden; es organización progresiva del pensamiento. Cada experiencia lúdica contribuye a estructurar la inteligencia y la autonomía.

Teoría del juego de Sigmund Freud

Según Freud (1898), El juego es una forma de expresión de los instintos humanos. A través de él, las personas encuentran placer, ya que les permite liberar aspectos inconscientes. Además, el juego tiene un gran valor terapéutico, ya que ayuda a liberar conflictos y preocupaciones personales. Se puede ver como una manera de conectar con esos instintos, que siguen el principio del placer, respondiendo a las necesidades de las pulsiones de vida o esa tendencia natural a buscar el gozo. El juego tiene un carácter simbólico, similar al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos. En los adultos, esto se manifiesta a través de los sueños, mientras que en los niños se lleva a cabo mediante el juego. Sin embargo, más tarde, en un estudio sobre la fobia infantil, Freud (1920) se ve en la necesidad de reconocer que el juego no solo implica proyecciones del inconsciente ni la resolución simbólica de conflictos. También está relacionado con experiencias reales, especialmente aquellas que han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía, el niño logra dominar la angustia que estas experiencias le causaron en su origen.

Freud sitúa el juego en el área profundo del aparato psíquico. En una primera aproximación, lo vincula al principio del placer: esa fuerza interna que empuja al sujeto a buscar satisfacción y a evitar el displacer. Por ende, el juego infantil sería una vía privilegiada para la descarga y expresión simbólica de los impulsos, del mismo modo que el sueño cumple esa función en el adulto; al jugar, no solo se entretiene; dramatiza deseos, representa escenas imaginarias e interpreta personajes que le permiten dar forma visible a aquello que no puede expresar directamente por eso se transforma en un lenguaje simbólico donde lo inconsciente encuentra un espacio para su expresión puesto que la fantasía no es evasión, sino elaboración psíquica.

En conclusión, la teoría de Freud revela la profundidad psicológica del juego infantil ya que no es una acción superficial y menos solo recreativa; por el contrario, es escenario de deseo y también de reparación; de placer y de afrontamiento. En efecto, el niño que juega no solo imagina si no transmite emociones, resignifica vivencias y construye dominio interno frente a aquello que lo desbordó; y solo así, el juego se configura como una de las herramientas más complejas y poderosas del desarrollo psíquico.

El juego como recurso didáctico

El juego forma parte de la vida humana desde edades tempranas, las personas desarrollan diversas capacidades que ayudan a su formación integral; también facilita la socialización y convivencia con otros, de esta manera la experiencia lúdica en los niños fortalece de manera equilibrada sus competencias personales y sociales, consolidando progresivamente sus diversas habilidades. Estas y otras afirmaciones sobre la relevancia del juego en el desarrollo del yo, tanto individual como social, desde la infancia hasta después de la adolescencia, están respaldadas por psicólogos, pedagogos, antropólogos, sociólogos y expertos de diversas disciplinas que estudian al ser humano, sus sociedades y culturas. (López, 2008).

Según Torres (2000) la actividad lúdica es indispensable para el desarrollo personal. Mediante el juego los niños hacen uso de la imaginación al crear escenarios lúdicos el cual facilitara el intentar plantear y resolver situaciones que surjan mediante la realización del juego simbólico, así mismo ellos mismos logran establecer sus propias normas que deben seguir para poder tener éxito, esto favorece la actividad reflexiva y deliberativa en la infancia. Los niños dentro del proceso educativo juegan a simular momentos cotidianos que les ayudan a la recepción de informaciones, ya que el jugar cobra un valor aun mayor porque aparte de ser placentera ayuda en la formación de valores sociales, así como prepararse para la vida adulta.

Para Vera (2011) el juego permite al niño completar sus operaciones mentales. Es decir, un ser humano que juega en la vida, opera no mecánicamente, sino que comprende que existen diversos caminos, acertijos, o una serie de situaciones en las que tiene un pensamiento más lógico, más tendiente a la concertación y a la resolución creativa de las situaciones. En este sentido, uno de los desafíos más relevantes para el docente consiste en despertar y sostener el entusiasmo y la disposición de los niños hacia el aprendizaje, y con la ayuda de los juegos se convierte en un reto cada vez más sencillo por el mismo diseño del juego; ya que genera el enganche que se busca para una actividad de aprendizaje que se basa en el juego,

es fundamental seleccionar el juego adecuado para lograr captar el interés del alumno mientras se mantiene un equilibrio entre diversión y aprendizaje.

Shute y Ke (2012) Sugerirán las siguientes ideas para determinar si un juego está bien diseñado como la resolución interactiva de problemas, en el juego, el participante mantiene una relación activa y permanente con la propuesta lúdica, enfrentando y superando distintos desafíos que demandan pensamiento y acción continua, con metas y/o reglas específicas que se organiza en torno a propósitos concretos y reglas definidas ya sean visibles o implícitas que orientan al jugador sobre qué acciones realizar y en qué momento hacerlo, además de retos adaptativos porque cuando la dificultad supera ampliamente las capacidades del estudiante, genera frustración y abandono; en cambio, si resulta sencilla, provoca desinterés; por ello un juego bien estructurado ajusta el nivel de exigencia a las habilidades del participante, lo cual lo mantiene motivado.

Así mismo debe contar con un control dentro de la experiencia lúdica que permite al participante intervenir y tomar decisiones que influyen en el desarrollo del juego y asimismo en su propio proceso de aprendizaje, con feedback constante que ofrece información continua sobre el desempeño del participante, ya sea de forma directa o sutil, lo que contribuye a fortalecer su progreso manteniendo su motivación e incertidumbre con la presencia de situaciones inciertas que despiertan el interés y compromiso; si el desenlace es evidente desde el inicio, la experiencia pierde atractivo y emoción. Sin olvidar los estímulos sensoriales para favorecer la inmersión, el juego integra relatos, recursos visuales y otros estímulos que activan los sentidos, enriqueciendo la vivencia del participante.

Una base fundamental del aprendizaje haciendo uso del juego es el de unificar a todos los actores en la vida del infante (Padres, hogar, comunidad educativa y el mundo en general), para que así pueda existir una continuidad y conectividad entre la enseñanza - aprendizaje a lo largo del tiempo y en diversas situaciones que se presenten. Los actores intervinientes en cada uno de esos ámbitos tienen un rol importante a la hora de facilitar ese aprendizaje como guía, organizando actividades lúdicas que apoyen al desarrollo de la capacidad de acción del niño. Finalmente, es fundamental que el docente preste atención a los vínculos que los niños construyen entre lo experimentado durante el juego y las actividades orientadas al aprendizaje académico, ya que esta articulación no siempre se produce de manera espontánea ni resulta sencilla de comprender para ellos. Por ello la importancia de ser apoyo para ellos y crear ‘andamios’ acorde a ello para que puedan escalar y lograr obtener el desarrollo de nuevo conocimiento; además los “andamios” en el juego también fortalecen la manera en que los

estudiantes perciben su proceso de aprendizaje, integrándolo de forma significativa con la experiencia lúdica y el disfrute.

El juego como una metodología de enseñanza

El juego ha sido reconocido como un eje fundamental dentro de la educación inicial, no solo por su carácter motivador, sino por su aporte al desarrollo integral del niño. En este sentido, Vera (2011) sostiene:

“El juego constituye una estrategia metodológica esencial en la educación inicial, porque permite al niño para poder desarrollar habilidades cognitivas, sociales y afectivas de manera integrada. A través del juego, el aprendizaje se vuelve significativo, ya que responde a las necesidades propias de la infancia y favorece la construcción activa del conocimiento”.

Por decirlo suavemente, el juego no puede considerarse una actividad secundaria o auxiliar. El juego tiene un significado pedagógico y una justificación teórica. Vera habla del valor del juego ya que el aprendizaje está directamente relacionado con la experiencia, y donde se honra el ritmo de desarrollo del niño y donde el aprendizaje del niño es activo. La planificación y realización de actividades de aprendizaje construidas en torno al juego de los niños se convierte en parte del papel del maestro. Esto remodela el papel del docente de manera que éste ya no es (o quizás menos) un transmisor de la materia, sino un facilitador cuya principal preocupación es ayudar a los niños a aprender a practicar su autonomía, creatividad y el arte de interactuar con otros de manera socialmente significativa y responsable. El juego, como pedagogía activa, es una práctica que equilibra el ritmo de los niños, incita la curiosidad y fomenta el aprendizaje de los niños a través de sus propias experiencias. El diseño y uso del juego dentro del proceso educativo en la primera infancia tienen el sentido de merecer ser utilizado como una herramienta pedagógica de enlace en la primera infancia.

Otro elemento de suma importancia es el nexo entre el juego y el desarrollo integral; porque a través del juego el niño refuerza sus habilidades cognitivas tales como la atención y memoria, pero también refuerza sus competencias sociales como la cooperación y el respeto; por ello, se evidencia que el juego aporta conocimiento para una formación integral y coherente a los principios de la educación inicial, buscando atender cada dimensión del desarrollo humano. En síntesis, asumir que el juego como metodología de enseñanza implica una transformación en la concepción pedagógica y no solo se trata de incorporar materiales

lúdicos, sino de reconocer que el aprendizaje significativo surge cuando el niño participa activamente y encuentra sentido en lo que hace.

Capítulo III

El aprendizaje basado en juegos y su aplicación en la educación inicial

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

El Aprendizaje Basado en Juegos es una buena metodología educativa que integra el juego como medio intencional para potenciar el aprendizaje en los niños; y este enfoque reconoce que aprenden con mayor eficacia cuando participan en actividades que despiertan su curiosidad e interés; los niños obtienen conocimientos y cultivan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Por ello, el juego deja de ser un complemento y forma parte del eje clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, es importante no considerar iguales el Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación, porque El Aprendizaje Basado en el Juego es una metodología didáctica mientras que la Gamificación es una estrategia educativa; es decir, en el Aprendizaje Basado en el Juego se trae un juego para aprender sin dejar de lado el entretenimiento mientras que la Gamificación es el uso mecánico de un juego con un objetivo no necesariamente recreativo con el fin de potenciar acciones, fomentar habilidades o incentivar la motivación entre los participantes. En este sentido, podemos decir que el Aprendizaje Basado en el Juego implica la adaptación y utilización de un juego para ser usado dentro de una actividad de aprendizaje y, de esta forma, trabajar contenidos lo que sería “aprender jugando”.

En los tiempos actuales, donde la tecnología está presente en gran parte de la existencia humana, se traduce en lo necesario aprovechar las diversas herramientas que esta nos presenta. Dado que cada día son más los niños que tienen acceso a dispositivos móviles, se puede aprovechar el uso de los juegos virtuales el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Según Gee (2004), un juego es; en el fondo, una “máquina de enseñanza” bien diseñada para resolver problemas. Es importante diferenciar el Aprendizaje Basado en el Juego de la gamificación: el Aprendizaje Basado en el Juego es una metodología didáctica que utiliza un juego como herramienta de aprendizaje manteniendo el componente lúdico, mientras la gamificación aplica elementos de juego con objetivos que no siempre son recreativos, buscando potenciar conductas, habilidades o la motivación. En el Aprendizaje Basado en el Juego se adapta un juego para ser usado en una actividad educativa y así trabajar contenidos mediante la experiencia de “aprender jugando”.

En la actualidad, con la creciente presencia de la tecnología en la vida cotidiana, es pertinente aprovechar las herramientas digitales. Dado el acceso de muchos niños a dispositivos móviles, los juegos virtuales pueden incorporarse al proceso educativo. Gee

(2007) plantea que un juego bien diseñado funciona como una “máquina de enseñanza” para resolver problemas. La literatura sobre Aprendizaje Basado en el Juego también evalúa la motivación del estudiante, patrones de conducta y el impacto educativo de aplicaciones móviles, como el estudio sobre EducaMovil de Telefónica en el clima de aprendizaje dentro y fuera del aula (Frias-Martinez, Virseda, & Gomero, 2012).

Beneficios del ABJ

Durante la infancia, el juego es la actividad que más interesa a los niños, al mismo tiempo que es un componente importante para el desarrollo de sus competencias y capacidades y la configuración de la personalidad adulta. Así pues, Chateau (1973) sostiene que un niño que no juega será un adulto que no sabrá pensar.

El Aprendizaje Basado en Juegos aporta una serie de ventajas para el desarrollo de los niños por diferentes motivos, tales como: Favorecer el aprendizaje mediante la creación de un ambiente motivador, Facilitar la asimilación de nuevos contenidos, además se trata de una metodología ideal para la adquisición de las competencias. Pues estamos aplicando los diferentes saberes a situaciones reales, por lo que el aprendizaje no es simplemente memorístico. Algunas de las competencias que se trabajan son: Competencia lingüística lo que posibilita de la expresión oral y escrita, así como la comprensión lectora y la ampliación de vocabulario, Competencia matemática la cual pone directamente en práctica los conocimientos lógico-matemáticos, Competencias sociales y cívicas que fomentan el trabajo en equipo, socialización y tolerancia a la frustración, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor que favorece la creatividad, la toma de decisiones y la motivación.

La metodología del Aprendizaje Basado en el Juego contribuye a optimizar los procesos atencionales, estimula la retención de información y favorece la focalización mental del estudiante. Además, brinda un espacio en el que los niños pueden “ser” y aprender en un entorno conocido y agradable, sin recurrir exclusivamente a metodologías memorísticas. Por último, el Aprendizaje Basado en el Juego facilita la participación de las familias: los padres pueden jugar con sus hijos, generando coherencia entre el aprendizaje escolar y el doméstico, donde jugar también produce aprendizaje.

La Educación Inicial en el Perú Basado en el ABJ

En el Perú la Educación Inicial se centra al desarrollo integral de los niños reconociéndolos como sujetos activos y protagonistas de su aprendizaje; es decir el juego ocupa un lugar central, respondiendo a las características, inclinaciones y demandas de los

niños. Así mismo, el Currículo Nacional de la Educación Básica promueve experiencias de aprendizaje que valoran la exploración, la interacción y el bienestar emocional, situando al docente como mediador de dicho proceso de aprendizaje, por ello se dice que el juego es elemento clave para construir aprendizajes significativos en el nivel inicial.

Por lo tanto, reflexionar sobre ello implica reconocer que su puesta en práctica en el aula exige una comprensión pedagógica profunda porque ofrecer juego no garantiza por sí solo un aprendizaje auténtico; es necesario que cada juego esté diseñado para promover la exploración, la resolución y la reflexión, características esenciales para que el Aprendizaje Basado en el Juego supere la diversión superficial y se transforme en un medio para construir significados transferibles a contextos más amplios. El Aprendizaje Basado en el Juego está en concordancia conceptual con los lineamientos del Currículo Nacional de Educación Básica en el nivel Inicial, pues ambos valoran la actividad lúdica como medio para desarrollar competencias favoreciendo su desarrollo integral; sin embargo, su efectividad depende de una implementación contextualizada que convierta las orientaciones curriculares en prácticas pedagógicas únicas, más allá de la presencia de juegos en el aula.

Así mismo, el Aprendizaje Basado en el Juego no se limita a usar el juego como recurso metodológico, sino que lo concibe como una experiencia que respeta la naturaleza de los niños y sus formas de conocer el mundo, implicando que el juego no es un añadido, sino una vía para el desarrollo de competencias, tal como se plantea dentro del enfoque por competencias del Currículo Nacional de Educación Básica, donde para aprender implica movilizar saberes en contextos significativos para los niños. Sin duda dentro de la línea curricular se enfatiza el buen desarrollo completo del niño y el Aprendizaje Basado en el Juego y articula coherentemente con esta visión porque integra diversas dimensiones del desarrollo en una sola experiencia ya que, al jugar el niño explora, toma decisiones, resuelve conflictos, negocia roles y expresa emociones, movilizandocapacidades de manera holística.

Por el contrario, otro aspecto relevante viene a ser la evaluación formativa; debido que el Currículo Nacional de Educación Básica plantea la evaluación de manera continua, descriptiva y centrada en los procesos de enseñanza; es decir, el Aprendizaje Basado en el Juego requiere una mirada docente que observe e interprete evidencias de aprendizaje emergentes durante la actividad lúdica. No se trata de "evaluar el juego", sino de identificar cómo el juego hace visible el progreso alcanzado en distintas habilidades. Cuando el juego está dentro de los límites del Currículo Nacional de Educación Básica, es evidente que el juego tiene un objetivo pedagógico específico. El Currículo Nacional no favorece el juego solo como una práctica aleatoria, ni el juego como una actividad de práctica, con la mediación

del profesor ubicada de manera relevante y contextual. Como tal, el Aprendizaje Basado en el Juego implica una planificación basada en las experiencias y conocimientos sobre los aspectos del desarrollo de los niños y en los objetivos de aprendizaje que se identifican de antemano, y así el juego no se trivializa, ni es una actividad que esté desconectada o desconectada del objetivo educativo.

En resumen, aunque el Aprendizaje Basado en Juegos está en cierta medida alineado con el Currículo Nacional de Educación Básica, su relevancia más profunda está determinada por las prácticas interpretativas de los docentes que valoran el juego no solo como un derecho y una estrategia educativa, sino también como una experiencia sofisticada que va más allá de un descanso en el aula. La rehabilitación del Aprendizaje Basado en Juegos en la educación preescolar peruana representa una suposición seria que va más allá de la caracterización simplista de una tendencia y de una práctica educativa que resuena con el currículo, así como con la concepción del niño como la figura central del aprendizaje. Cuando se integra con la reflexión y un propósito, encarna una pedagogía más humanizante, significativa y respetuosa con la infancia.

Conclusiones

Esta monografía ofrece la oportunidad de analizar y fundamentar el papel del juego en el proceso educativo en la educación infantil. Proporciona una estrategia para integrar el juego como recurso y metodología didáctica para lograr objetivos de aprendizaje alineados con el desarrollo de los niños. Sin embargo, la aplicación pedagógica a través de la práctica educativa aún no está consolidada. Por lo tanto, para hacer que la aplicación pedagógica del juego sea más valiosa, es necesario valorar la aplicación del juego como una herramienta legítima de aprendizaje que contribuye a la mejora de la calidad educativa.

Por lo tanto, el juego es una herramienta única para que los niños entiendan su mundo, transmitan sus sentimientos y creen aprendizajes relevantes. Las diferentes formas de juego demuestran que el juego se ajusta a las etapas del desarrollo y responde a las necesidades únicas de cada niño. Ignorar cada etapa del desarrollo significa cerrar oportunidades útiles para un aprendizaje avanzado. Conocer el juego desde un marco conceptual claro es fundamental para apoyar su papel educativo y su lugar en el proceso de aprendizaje.

En su mayor parte, el Aprendizaje Basado en el Juego en la práctica educativa todavía parece ser un recurso subutilizado y una metodología didáctica parcialmente desarrollada. Aunque existe soporte teórico para este método, el juego sigue siendo utilizado de manera limitada o sin una intención pedagógica clara. En general, el juego es un recurso con el que los docentes deben interactuar más, y la transformación deliberada que los docentes deben hacer para incluir el juego como metodología didáctica requiere que realicen cambios pedagógicos para hacerlo.

El aprendizaje basado en el juego es una alternativa metodológica para la educación inicial que busca satisfacer una necesidad pedagógica. Sin embargo, ha encontrado obstáculos para su ejecución en el contexto peruano. Se puede decir que el Currículo Nacional fomenta la realización de métodos y técnicas orientados al desarrollo del niño en su totalidad, pero lamentablemente, en ocasiones, el aprendizaje basado en el juego no se lleva a cabo, y eso impacta directamente en su efecto. No obstante, cuando se aplica, el aprendizaje basado en el juego brinda el apoyo para alcanzar un aprendizaje contextualizado y significativo. Por lo tanto, se debe fortalecer la formación pedagógica y la preparación institucional si se desea que el aprendizaje basado en el juego sea un método de mejora y simplificación para la educación inicial.

Referencias Bibliográficas

- AFOE. (2018). El juego como herramienta educativa. En Experiencias pedagógicas.
https://www.researchgate.net/publication/335129147_el_juego_como_herramienta_educativa
- Aptus. (s. f.). Elementos a tener en cuenta en el aprendizaje basado en el juego.
<https://aptus.com.ar/elementos-a-tener-en-cuenta-en-el-aprendizaje-basado-en-el-juego/>
- Bruna, C. (s. f.). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de álgebra en segundo de educación secundaria [Trabajo de fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja]. Re-UNIR.
- Chateau, J. (1973). El juego del niño. Paidós.
- Claparède, E. (s.f.). La educación funcional. Scribd.
<https://es.scribd.com/document/464976277/La-educacion-funcional-pdf>
- Delval, J. (2002). El desarrollo humano. Siglo XXI Editores.
- Educación 3.0. (2020, abril 1). Aprendizaje basado en el juego: pedagogías emergentes (V).
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-juego/>
- Freud, S. (1905-1910). Obras completas. Tomo IV.
- Freud, S. (1915-1920). Obras completas. Tomo VIII.
- Frias-Martinez, E., Virseda, J., & Gomero, A. (2012). EducaMovil: Impacto de las aplicaciones móviles en el clima de aprendizaje. Fundación Telefónica.
- Gee, J.P (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe. <https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/10/gee-lo-que-nos-ensenan-los-videojuegos.pdf>
- Groos, K. (1901). The play of man. Project Gutenberg.
<https://www.gutenberg.org/files/58411/58411-h/58411-h.htm>
- Lazarus, M. (1833). Über die Reize des Spiels [Sobre los estímulos del juego].
- López, A. (2004). El juego: Análisis teórico y aplicaciones educativas. Editorial CCS.
- Lúdilo, (2021, febrero 11). ¿Qué es el ABJ y por qué es tan importante implantarlo en el aula y en casa? <https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. MINEDU.
- Montessori, M. (2014). El método Montessori. Editorial Diana.
- Piaget, (1956). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Fondo de Cultura Económica.

- Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación. (2022). La importancia del juego en la educación inicial. PUCP.
- Real Academia Española. (2022). Juego. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <https://dle.rae.es>
- Rigo, J. (s. f.). Teoría del juego como recurso estratégico en educación [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Tumbes.
- Rivas, A., André, F., & Delgado, L. (2017). *Innovación educativa en el Perú: Análisis de experiencias y políticas públicas*. Ministerio de Educación del Perú.
- Rodríguez, F. L. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (Primera edición). Laboratorio Educativo.
- Shute, V. J., & Ke, F. (2012). Games, learning, and assessment. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 19(1), 61–77.
- Tamay, M. O. (s. f.). Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas [Tesis de licenciatura]. Universidad Politécnica Salesiana.
- Torres, J. (2000). *Globalización e interdisciplinariedad: El currículum integrado*. Morata.
- Vera, V. (2011). *El juego como estrategia metodológica en educación inicial*. Editorial Universitaria.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Critica. <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

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"

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

CONSTANCIA REVISIÓN DE ORTOGRAFÍA

El que suscribe, hace constar que realizó la revisión ortográfica del **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, para optar el **Grado de Bachiller de Educación Inicial**, titulado: **"EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE"**, de la autora: **Myluzka Torres Ruiz**, identificada con **DNI N° 70158276**, egresada 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 7.ª edición.*

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

Tarapoto, 24 de abril del 2026


Mg. Marcos Gimo Reyna Saboya
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N° 0474042

Constancia N° 0019-2026-EESPP-T
DNI: 70158276

Jr. Orellana N.º 237 – sector Los Jardines – Tarapoto
secretariageneral@escuelatarapoto.edu.pe

923552776
www.escuelatarapoto.edu.pe

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 en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje" - "Play in the Teaching-Learning Process", de la Myluzka Torres Ruíz autora, ex alumna 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, 27 de abril de 2026

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.

Anexo 03:
FIGURA 1.
BENEFICIOS DEL JUEGO



Fuente: HOP'TOYS EL BLOG

FIGURA 2.

¿QUE PASA CON EL CEREBRO DEL NIÑO CUANDO JUEGA?



Fuente:

MI BEBE Y YO