



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR DE
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

**PARA OPTAR EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

QUISPE IMAÑA, DALIA MARLITA

SAAVEDRA BERRU, MARIA DEL PILAR

JAÉN – PERÚ

Año 2023



Fecha de entrega: 22-dic-2023 06:10p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2263908934
Nombre del archivo: TI_Monograf_a_G11_Mar_a_Dalia_22-12-2023_turnitin.docx (337.96K)
Total de palabras: 7483
Total de caracteres: 40281

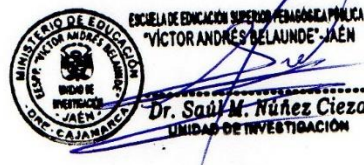
EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

22% INDICE DE SIMILITUD
22% FUENTES DE INTERNET
1% PUBLICACIONES
% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	11%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
6	somehide.org Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
9	sofiapirillo.com Fuente de Internet	<1%



DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

El Juego en la enseñanza preescolar de los niños de 5 Años

AUTOR (es):

QUISPE IMAÑA, Dalia Marlita

SAAVEDRA BERRU, Maria Del Pilar

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr, Saúl Menandro Núñez Cieza

Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1365-9813>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN: Jaén

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de inicio: 15 de abril del 2023

Fecha de término: 23 de diciembre del 2023

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Pedagogía, Currículo y Didáctica: didáctica aplicada en educación básica

Jurado:

Presidente: Dr. Eliverando Araujo Avellaneda

Secretaria: Lic. Juana Lilia Avellaneda Horna

Vocal: Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Dalia Marlita Quispe Imaña, identificada con DNI N° 7164365, Maria Del Pilar Saavedra Berru con DNI N° 74609000 egresadas del Programa de Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos el Trabajo de Investigación: “El Juego en la enseñanza preescolar de los niños de 5 Años”.

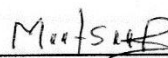
Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación que presentamos es producto de nuestra autoría. Que el análisis e interpretación de la información constituyen nuestro aporte a la realidad investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultadas y referenciadas, respetando los derechos de autor.

En calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

Jaén, 09 de enero del 2024



Dalia Marlita Quispe Imaña
DNI N° 71643657



Maria Del Pilar Saavedra Berru
DNI N° 74609000

ÍNDICE

RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VII
INTRODUCCIÓN.....	VIII
DESARROLLO TEMÁTICO.....	- 10 -
1. EL JUEGO EN LOS NIÑOS	- 10 -
1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO.....	- 10 -
1.2. PRINCIPALES TEORÍAS DEL JUEGO.....	- 11 -
1.2.1. La teoría piagetiana (Jean Piaget).....	- 12 -
1.2.2. Teoría de Vigotsky (Lev Vigostky).....	- 13 -
1.3. EVOLUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS INFANTILES	- 15 -
1.4. CLASES DE JUEGOS.....	- 16 -
1.4.1. En función del número de niños.....	- 16 -
1.4.2. En función a los objetos o las actividades de los niños.....	- 17 -
1.4.3. En función a la edad de los niños	- 18 -
2. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN.....	- 20 -
2.1. RELEVANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR	- 20 -
2.2. CRITERIOS PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	- 21 -
2.2.1. Adaptación al infante.....	- 23 -
2.2.2. Adaptación a la edad	- 23 -
2.2.3. Adaptación cultural.....	- 23 -
2.2.4. Relevancia infantil:.....	- 23 -
2.3. ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR	- 25 -
3. JUEGO Y APRENDIZAJE	- 26 -
3.1. ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO INFANTIL	- 26 -
3.2. PROGRESO PSICOMOTOR.....	- 26 -
3.3. PROGRESO DE HABILIDADES COGNITIVAS	- 27 -
3.4. PROGRESO AFECTIVO-EMOCIONAL.....	- 27 -
3.5. PROGRESO SOCIAL.....	- 28 -
CONCLUSIONES	- 30 -
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	35

RESUMEN

La actividad lúdica tiene relevancia en la enseñanza preescolar, debido a que los infantes adquieren un mejor aprendizaje que les permite conocer e interactuar mejor en su propio entorno y relacionarse adecuadamente con sus pares o personas adultas. El propósito del estudio fue comprender la naturaleza de juego en los niños menores de seis años, así como su aplicabilidad como estrategia didáctica y su impacto en el aprendizaje de los niños de educación inicial. Para ello se optó por una investigación de carácter bibliográfico a partir de la revisión de diversas fuentes escritas obtenidas de repositorios de universidades, publicaciones electrónicas y libros en físico.

Los resultados del análisis de la información llevan a concluir afirmando que el juego es una actividad fundamental, propia de la naturaleza de los niños, forma parte de la vida y es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por ello, en el campo educativo, el juego se convierte en una potente herramienta pedagógica que pueden usar los docentes para optimizar su enseñanza y facilitar a los niños múltiples posibilidades de aprender de manera divertida y creativa.

Palabras Clave: juego, educación, aprendizaje, enseñanza.

ABSTRACT

Playful activity is relevant in preschool education, because infants acquire better learning that allows them to know and interact better in their own environment and relate appropriately with their peers or adults. The purpose of the study was to understand the nature of play in children under six years of age, as well as its applicability as a teaching strategy and its impact on the learning of children in early education. For this purpose, a bibliographic research was chosen based on the review of various written sources obtained from university repositories, electronic publications and physical books.

The results of the analysis of the information lead us to conclude that play is a fundamental activity, typical of the nature of children, it is part of life and is the means by which the child explores and interacts with the environment in which they live. surrounds it, therefore, in the educational field, the game becomes a powerful pedagogical tool that teachers can use to optimize their teaching and provide children with multiple possibilities to learn in a fun and creative way.

Keywords: game, education, learning, teaching.

INTRODUCCIÓN

El juego desempeña un papel fundamental en la vida de los niños y tiene un impacto significativo en su desarrollo en áreas como la psicomotricidad, cognición y habilidades sociales. Además de ser una actividad principal para los niños, el juego también tiene objetivos educativos y promueve la creatividad, lo que lo convierte en una herramienta eficaz para comprender y relacionarse con el mundo que les rodea.

La actividad lúdica se considera el enfoque más efectivo y ampliamente utilizado para lograr los objetivos y metas de la educación infantil. Para dicho estudio se utilizó un procedimiento fundamentado en la indagación bibliográfica estableciendo la temática del juego infantil en el campo de la educación inicial.

El objetivo general del estudio está orientado a comprender la naturaleza de juego en los niños menores de seis años, así como su aplicabilidad como estrategia didáctica y su impacto en el aprendizaje de los niños de educación inicial.

La investigación consta de tres bloques temáticos. En el primer bloque, se analiza la naturaleza y evolución del juego a partir de diversas teorías, así como las diferentes clases de juego acerca del juego en los niños. En el segundo bloque se aborda la aplicación del juego en la educación, la relevancia de la actividad lúdica en la enseñanza preescolar, criterios que se deben tener en cuenta para utilizar el juego y el rol docente en el uso de los juegos como

estrategia pedagógica. El tercer bloque temático está relacionado con el juego y aprendizaje; en esta parte se analiza el impacto del juego en el aprendizaje de los niños cuando es utilizado como estrategia pedagógica. Se explora el impacto del juego en aspectos como el desarrollo psicomotor, progreso de habilidades cognitivas, progreso afectivo emocional y progreso social.

En la parte final, se presentan las conclusiones del estudio, las referencias bibliográficas y los anexos.

DESARROLLO TEMÁTICO

1. EL JUEGO EN LOS NIÑOS

1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

No es cómodo, por así decirlo, hacer una definición única que incluya la extensa pluralidad de comportamientos o manifestaciones que caracteriza al juego, pues las diferentes corrientes como la sociología, psicología, pedagogía o la antropología, de acuerdo a su naturaleza y propuesta indican las variables que intervienen en el juego, lo que dificulta una definición única del juego. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Es conveniente, señalar algunas definiciones que nos permitan tener un juicio más cercano que lo relacione con el proceso formativo del ser humano.

La etimología señala que la palabra juego se deriva del latín *locus* o acción de jugar, diversión, broma, “diversión”. La RAE también define el juego como “acción y efecto de jugar”. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Huizingan (1938), en su obra el “Homo Ludens” (el hombre que juega), hace un reconocimiento que la actividad lúdica es una de las señales más particulares del ser humano, debido a que esta actividad es muy importante en la persona. Lo define a la actividad lúdica como una actividad que se lleva a cabo de manera voluntaria, dentro de ciertos límites definidos de espacio y tiempo, siguiendo reglas que se aceptan libremente, con un propósito intrínseco,

experimentando emociones de emoción y desafío, y la conciencia de asumir un papel distinto al de la vida real.

Desde la visión psicológica, (Vygotsky, como se citó en Maldonado, 2001), la actividad lúdica es el motor del progreso donde crea áreas de desarrollo y soluciona parte de los deseos no satisfechos con el uso de la imaginación, es la base infantil para que puedan progresar sus capacidades.

Piaget (1996), quien ha hecho más estudios sobre el juego en el infante, destaca el progreso cognitivo, define que la actividad lúdica es el origen y base para el progreso de la imaginación y usar símbolos y ser una herramienta terapéutica.

Por otro lado, (Ortega 1992, citado por Camacho 2012) sostiene, que la actividad lúdica en niños forma la tribuna de reunión de los protagonistas con su entorno, con los demás y consigo mismo, por ello, es un suceso de aprendizaje y de comunicación. En este sentido, el pequeño que juegue, genera una relación que le permite crear redes espontaneas dando una dinámica de comunicación coherente.

En consecuencia, se define al juego como la acción de hacer algo de manera divertida, que genera felicidad en el niño o el individuo que lo efectúa. Asimismo, el juego en los niños es una manera de producir un saber sin conflicto. El niño, al jugar, aprende de una manera informal.

El juego es una actividad fundamental para las personas, ya que les brinda la oportunidad de explorar y comprender de manera profunda su entorno. Cuando un niño se involucra en el juego, está en constante proceso de aprendizaje, ya que interactúa y establece conexiones con las personas que forman parte de su mundo. Además, el juego contribuye al desarrollo de su lenguaje, ya que el niño necesita expresar sus pensamientos e ideas mientras juega.

1.2. PRINCIPALES TEORÍAS DEL JUEGO

Existen muchas teorías cuyos autores bajo diferentes criterios, consideran al juego a modo de componente trascendental para potenciar el progreso del aspecto físico, así como el aspecto psíquico del ser humano,

fundamentalmente en su etapa inicial, la edad del infante. Se destacan dos teorías, muy importantes por sus aportes sobre la actividad lúdica y su aplicación en el progreso infantil, la teoría piagetiana y teoría Vygotskyana. (Rodríguez, 2013; Martin, 2013).

1.2.1. La teoría piagetiana (Jean Piaget)

Jean Piaget, un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, es conocido por sus significativos estudios acerca de la niñez y su valiosa contribución en la formulación de la teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. En sus trabajos teóricos y en sus observaciones clínicas, Piaget subrayó la relevancia del juego en los procesos de desarrollo de los niños.

Piaget (1956, citado por Alvarado, 2013), el juego se integra en la inteligencia infantil, ya que refleja el provecho funcional o representativa del entorno según cada etapa de su desarrollo. En sus investigaciones, Jean Piaget resalta la estrecha relación que existe entre el desarrollo de las etapas cognitivas y la evolución de la actividad lúdica. En otras palabras, las diferentes formas de actividad lúdica que emergen durante el progreso infantil se derivan directamente de las evoluciones que experimentan simultáneamente las estructuras cognitivas infantiles.

De los dos mecanismos esenciales en cualquier adaptación de asimilación y acomodación inteligente a la realidad, así como la transición entre bases cognitivas, el juego se destaca como el modelo de provecho, siendo la acción primordial del niño. A través del juego, los niños interactúan con un entorno que va más allá de su comprensión inicial. (Rodríguez, 2013; Martin, 2013).

Además, las habilidades sensomotrices, de simbolización y de razonamiento son imprescindibles para el desarrollo humano y ejercen una influencia significativa en la iniciación y el progreso del juego. Piaget vincula las tres estructuras fundamentales del juego con las fases evolutivas del pensamiento: juego como ejercicio simple (que fortalece y anima), juego simbólico (vinculado a lo abstracto y lo ficticio), y juego reglado (que se rige por reglas y acuerdos colectivos). Estas se desarrollan en cada etapa infantil, desde la etapa sensomotriz hasta la etapa de operaciones formales, y se centran

principalmente en la cognición, lo que corresponde a un desarrollo humano por etapas (Alvarado, 2013).

En este sentido, se admite la consistencia de cada etapa y con todas las funciones cognoscitivas en correspondencia a un cierto nivel desarrollado. Del mismo modo, supone interrupción, puesto que cada etapa que continúa es cualitativamente diferente a la anterior, sumándose a la vez que se construyen elementos de la fase previa durante la transición de una fase a otra. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Cada etapa se caracteriza por sus particularidades. En la etapa sensomotriz, la capacidad del niño para simbolizar y comprender el planeta es limitada, pero aprende gradualmente sobre la permanencia de los objetos. En la etapa preoperacional, el niño desarrolla la capacidad de representar el mundo según su imaginación, lo que se refleja en su juego, dibujos y lenguaje. La etapa operativa o concreta se distingue por la capacidad del niño para realizar procesos lógicos, especialmente cuando debe manipular material y organizarlo. Finalmente, en la etapa de pensamiento operativo formal, que comienza alrededor de los doce años, el niño adquiere la capacidad de razonar lógicamente, articular y comprobar hipótesis abstractas. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

1.2.2. Teoría de Vigotsky (Lev Vigostky)

Vygotsky, Psicólogo ruso, sostuvo que el juego simbólico desarrolla la naturaleza social del niño, además considera al juego, como un elemento que promueve el progreso mental del infante, permitiendo el progreso funcional superior del pensamiento, como la memoria voluntaria o la atención. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Por ello se denomina a su estudio como una teoría es constructivista, puesto que mediante el juego el infante va construyendo aprendizajes de realidad socio cultural. La interacción social a través del juego con otros niños posibilita una ampliación de su comprensión acerca de su entorno social y natural. Esta expansión se incrementa constantemente a medida que acumulan experiencias, y Vygotsky se refiere a este concepto como la "zona de desarrollo próximo". Los sucesos imaginarios generados en el juego funcionan como

entornos de apoyo mental que les ayudan a construir estructuras de pensamiento (Maldonado, 2001).

Según Vygotsky propone que la zona de desarrollo próximo es la brecha que existe entre el nivel real de progreso cognitivo del pequeño, es decir, la capacidad que ha alcanzado para resolver problemas de forma autónoma sin asistencia externa, y el grado de progreso potencial, que representa la capacidad de abordar estos problemas con la ayuda de un adulto o de otros niños más competentes. (Maldonado, 2001).

Además, Vigotsky, (como se citó en Maldonado, 2001), considera, el progreso constante del juego en el niño, recalcando dos periodos significativos:

A. Primera fase. (de 2 a 3 años), el niño juega con cosas de acuerdo al entendimiento que su entorno social les da. Este período a su vez tiene dos niveles de progreso:

a) Primer nivel. Los niños aprenden jugando las funciones reales que tienen los objetos en su entorno socio-cultural, tal cual su entorno familiar se lo transmite.

b) Segundo nivel. En esta etapa del desarrollo, el niño adquiere la habilidad de sustituir figuradamente las funciones de los objetos, asignando la función de un objeto a otro que sea significativamente parecido. Esto conlleva a una independización del pensamiento de la necesidad de tener objetos físicos presentes.

B. Segunda fase. (de 3 a 6 años), en la etapa del juego dramático, surge un interés por imitar el mundo de los adultos, lo que impulsa al niño a superar su pensamiento egocéntrico. En este contexto, se produce un intercambio lúdico de roles mediante la imitación, lo que, entre otras cosas, brinda la oportunidad de vislumbrar las experiencias y vivencias que las personas en su entorno cercano les proporcionan. A medida que el niño avanza en el juego dramático, la representación teatral y musical, realizada de forma lúdica, se convierte en un recurso psicopedagógico valioso para el desarrollo de sus habilidades emocionales y de comunicación.

Vygotsky argumenta que el juego es una actividad de naturaleza social en la que, mediante la colaboración con otros niños, se asumen roles

complementarios. Destaca que el juego surge como una necesidad para replicar la interacción con los demás, lo que subraya su origen y esencia como un fenómeno social, derivado de la interacción entre personas. A través del juego, se presentan situaciones que trascienden los instintos y tendencias internas individuales de cada persona.

Además, Vygotsky se ocupa del juego simbólico y explica cómo el niño transforma ciertos objetos, otorgándoles un significado diferente en su imaginación. Por ejemplo, cuando un niño utiliza una escoba como si fuera un caballo. Este manejo de objetos contribuye al desarrollo de la capacidad simbólica del niño.

1.3. EVOLUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS INFANTILES

A lo largo de la historia de la humanidad, el juego ha sido una práctica social constante, y esto se ha documentado a través de investigaciones y hallazgos arqueológicos. Por ejemplo, las investigaciones realizadas por Romero y Gómez (2016) revelaron que en Irán se encontraron sonajeros y miniaturas de arcilla que datan de hace 3,000 años. Esto demuestra que, en ese tiempo, los niños tenían objetos con los que jugar e imitar a los adultos.

Aunque es cierto que la actividad lúdica se enfoca principalmente en la infancia, el juego ha estado presente a lo largo de toda la vida del ser humano, desde la infancia hasta la vejez. En civilizaciones como la griega y la romana, el juego era una parte integral de la vida diaria de los niños, y objetos como pelotas de cuero, canicas y muñecas de diversos materiales han sido descubiertos en hallazgos arqueológicos (Mayor, 1986).

En la Edad Media, los juegos de los niños de clases bajas involucraban elementos naturales, mientras que los niños de clases altas tenían juguetes elaborados especialmente para ellos. Estos juegos solían ser al aire libre y rudimentarios, con pocos objetos. Sin embargo, en el Renacimiento, el juego infantil adquirió una mayor importancia. Hubo un cambio hacia actividades individuales en lugar de colectivas, y los juegos populares y tradicionales se utilizaron para justificar y reforzar las diferencias de clase. Aparecieron juegos como el "Juego de la Oca" y juegos instructivos. En esta época, se comenzó a reconocer la importancia del juego educativo como una herramienta que facilita

el aprendizaje.

A partir de la segunda mitad del siglo XIX, surgieron las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Autores como Spender (1955) y Groos (1901) propusieron teorías que destacaban la importancia del juego como preparación para la vida adulta, enfatizando que la infancia es un momento crucial de ejercitación en habilidades necesarias para el futuro.

En el siglo XX, teóricos como Hall (1904) y, en particular, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), resaltaron la importancia del juego en el desarrollo. Piaget, en sus escritos teóricos y observaciones clínicas, subrayó el papel fundamental del juego en los procesos de desarrollo. Otros autores, como Sternberg (1989, citado en Blumen, 2007), también contribuyeron a la teoría piagetiana, y en general, numerosos estudios han respaldado la importancia del juego según la teoría de Piaget (Romero y Gómez, 2016).

1.4. CLASES DE JUEGOS

La literatura y la misma vida cotidiana muestran diversas clases de juegos, juegos clásicos, tradicionales, de los cuales se van recreando otros, los mismos que se clasifican atendiendo a diversos criterios. Rodríguez (2013), plantea la siguiente clasificación de juegos.

1.4.1. En función del número de niños

A. Juego Individual. Aquél en donde el infante juega de forma solitaria, puede estar usando su propio cuerpo (juego motor) o usando cosas como bloques de madera, tarros, frascos de plástico y juguetes hechos para tal fin. (Rodríguez, 2013).

B. Juego Paralelo. Son aquellos juegos en que los pequeños pueden jugar cerca, pero sin interactuar directamente, sino que juegan individualmente. O sea, que, teniendo un mismo grupo de objetos o juguetes, cada quien juega utilizándolos según su interés, sin prestar interés a lo que el otro hace, no existe reglas colectivas. (Rodríguez, 2013).

C. Juego Pareja. Estos juegos se basan en la relación niño-adulto o niño-niño. como: juegos de preguntas y respuestas, construcciones, clasificaciones, pasarse la pelota, pares o nones, etc. (Rodríguez, 2013).

D. Juego Grupal. Estos juegos buscan reunir e interactuar entre múltiples niños. El fin es ejercitar la memoria, progresar estrategias, la percepción del espacio, el desarrollo cognitivo. Son importantes porque permiten el desarrollo social sacando del egocentrismo. Tenemos; corridas, persecuciones, escondites, palmadas, juegos en mesa. (Rodríguez, 2013).

Respecto a los juegos en grupo, son los que permiten distintos tipos de relaciones que ayudan a los niños en su ciclo social y progreso de su razón. Blázquez y Ortega (1988) nos muestran una clasificación de estos juegos:

- **Asociativa.** Juegos de disfrutar y divertirse que sucede entre adultos e infantes, con juguetes u otras cosas. No se establece ni se organiza alguna relación de reglas, es un juego libre sin jerarquía ni segmentación de roles. (Blázquez y Ortega, 1988).

- **Competitiva.** Son juegos de competencia, cuyo fin es estimular, incrementar y progresar el trabajo individual, por tanto, asegurar el desarrollo del autoconcepto y la autoestima (Blázquez y Ortega, 1988).

- **Cooperativa.** Se trata de juegos que involucran a múltiples niños que colaboran, comparten reglas y deberes, y trabajan juntos hacia objetivos predefinidos que se aplican a todo el grupo. Esta forma de interacción promueve la integración, la comprensión y la aceptación de diferentes perspectivas, lo que a su vez ayuda a superar la tendencia al egocentrismo y al egoísmo, facilitando el desarrollo de la empatía (Blázquez y Ortega, 1988).

1.4.2. En función a los objetos o las actividades de los niños.

Navarro y Martín (2010), Hernández y Ullán (2007) presentan la siguiente clasificación:

A. Juego de ejercicio. Entran en juego las destrezas motoras, se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc.

B. Juego Manipulativo. Exige precisión, desarrolla la destreza motora fina, requiere utilizar objetos como sonajero, cubo y pala, plastilina, papel para doblados, instrumentos de percusión, etc.

C. Juego de Construcción. Consiste en armar, construir torres, rompecabezas. Implican tener un objetivo de antemano.

D. Juego Simbólico. Estos son juegos de imitación y fantasía, en los cuales los niños copian o recrean situaciones dadas, asignando nuevos significados a los objetos. Esto les permite adquirir comprensión del conocimiento social y expresar sus emociones de manera creativa.

E. Juego de persecución y pelea amistosa. Son juegos comunes, tradicionales, como, esconderse, pillar, simular peleas, la mancha, la lleva, etc.

F. Juego de relaciones temporales. Constituyen las actividades que requieren de velocidad, ritmo, duración.

G. Juegos Dramáticos. Aquí se encuentran los teatros, se requiere de cosas para modificar su aspecto disfrazándose (máscaras, vestimentas).

H. Juegos Sensoriales. En estos juegos se ejercitan los sentidos, encontrar objetos con el tacto, sabores con el gusto, etc.

I. Juegos Verbales. Juegos que mejoran la dicción de palabras, construcción de oraciones, como, juegos de repetición, trabalenguas, secuencia de palabras, entre otros.

1.4.3. En función a la edad de los niños

Jean Piaget (Como se citó en Alvarado, 2013), en el su estudio sobre el desarrollo del niño, hace observaciones directas sobre el juego que realizaban éstos. Piaget afirmaba que los niños debían atravesar distintos estadios de desarrollo en su camino hacia el pensamiento independiente. Consideraba que el juego era una expresión lúdica natural en los niños.

Identificó las principales etapas de desarrollo en los niños: el estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años), el estadio preoperacional (de 2 a 7 años), el estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12 años) y el estadio de operaciones formales (a partir de los 12 años). Además, clasificó cuatro tipos de juegos: juego simbólico, juego de ejercicio, juego de reglas y juego de construcción. Estos tipos de juego se consolidan en las diversas etapas de desarrollo de los niños. (Alvarado, 2007; Rodríguez, 2013).

En su tabla, Piaget relacionó cada etapa con un tipo de juego específico. No obstante, subrayó que, simultáneamente a la aparición de nuevos tipos de juegos, como el juego de construcción, los tipos de juegos anteriores no

desaparecían. Más bien, estos juegos previos se perfeccionaban y continuaban siendo parte del repertorio de juegos de los niños en las etapas posteriores, (Alvarado, 2007; Rodríguez, 2013).

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: (Alvarado, 2007; Rodríguez, 2013).

Juegos en los niños de 2 a 3 años: en esta edad los niños juegan con su entono social más inmediato les otorga. Según Uculmana (1995), el juego de esta etapa es una clara muestra de la evolución del egocentrismo inicial a la cooperación que se expresa al final de este periodo. En esta edad todo niño tiende a representar por medio de símbolos toda su vida interior. Aparecen los primeros juegos de imitación, como otro medio de expresión porque todavía no se puede expresar bien por medio de la palabra; ejemplo, juega a que duerme para comunicar que quiere dormir.

A los 3 años el niño puede jugar en grupo, sin embargo, pueden estar varios niños que juegan sin que esto signifique juego colectivo, porque cada uno actúa y juega independientemente.

De esta manera presentan 2 niveles de desarrollo:

- Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

Juegos en los niños de 3 a 6 años: a los 4 años se sienten atraídos a comunizarse con otros niños y sus juegos generalmente se realizan entre dos, no pueden todavía organizarse colectivamente. Los niños de esta edad se empujan, se tiran, se atropellan, lo cual es considerado normal. Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto entre los niños.

También aparece el "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entono próximo. A medida que el niño crece, el juego dramático,

la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Es característico de esta etapa el "juego asociado", es decir, los niños juegan juntos, pero cada uno tiene sus propias reglas o su propia temática lúdica, todos ganan porque todos se divierten (Uculmana, 1995).

2. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN

2.1. RELEVANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR

Berruezo y Lázaro (2009), sostienen que reflexionar sobre la actividad lúdica de los niños siempre brinda la oportunidad de profundizar en su personalidad y acercarnos a una comprensión más completa de su desarrollo. En este contexto, el juego se convierte en un elemento crucial para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y motrices, así como su autorrealización personal. El juego proporciona a los niños una amplia gama de experiencias y estímulos que son fundamentales para su desarrollo adecuado.

Según Serna (2018), los juegos desempeñan un papel de gran relevancia en la educación inicial debido a las oportunidades que ofrecen para explorar su entorno y desarrollar relaciones lógicas. Facilitan la interacción con objetos, el entorno, otras personas y el autoconocimiento. En el desarrollo del niño, el juego se convierte en un elemento significativo para establecer una relación saludable con la realidad y ofrece una vía agradable y divertida para ingresar en el mundo de las relaciones sociales. En estas edades, los juegos deben activar de los procesos cognitivos y habilidades motoras. Esto se logra a través de situaciones que fomentan la exploración de las capacidades del propio cuerpo y la resolución de problemas relacionados con el movimiento. El objetivo en esta etapa es facilitar la adquisición de una variedad de patrones motores fundamentales que servirán como base para la creación de nuevas posibilidades de movimiento y el desarrollo adecuado de las habilidades motrices y capacidades básicas (Serna, 2018).

Zapata (1990) manifiesta que el juego se identifica como un componente esencial en el ámbito de la educación escolar. Bajo esta perspectiva, se reconoce que los niños pueden aprender de manera más efectiva mientras participan en actividades lúdicas, lo que enfatiza la importancia de que estas actividades sean el núcleo principal del proceso educativo del niño. En el contexto educativo, la inclusión del juego proporciona al niño una serie de beneficios significativos, que abarcan desde el desarrollo de su capacidad cognitiva hasta el fortalecimiento de la percepción, la activación de la memoria y el refinamiento del lenguaje.

Se subraya de manera categórica que el juego debe ocupar un lugar central en el proceso educativo, ya que se presenta como un recurso valioso capaz de unir y amalgamar diversas situaciones, escenarios, vivencias, experiencias y conocimientos en actividades lúdicas. En consecuencia, no se debe considerar al juego como algo opuesto o en conflicto con el trabajo escolar, sino más bien como una herramienta esencial para ser empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Zapata, 1990)

2.2. CRITERIOS PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

El juego, cuando se emplea como una estrategia pedagógica, ofrece a los niños la oportunidad de construir sus conocimientos a través de la exploración, la indagación, experimentación y la investigación. El juego forma parte de la vida de los más pequeños, pues es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas, ya que, el juego permite a los niños y niñas investigar y conocer su mundo: los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. (Rodríguez, 2013).

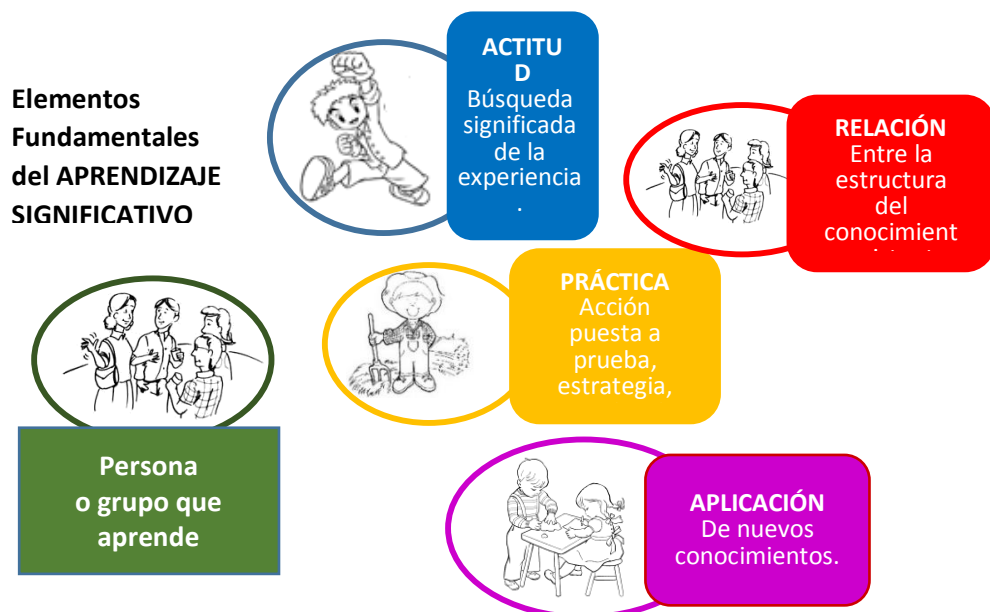
El juego sienta las bases para el desarrollo adecuado de conocimientos y competencias tanto sociales como emocionales. A través de actividades lúdicas, los niños establecen vínculos con otros, aprenden a compartir, a negociar y a resolver conflictos, fortaleciendo su capacidad de autoafirmación. Por lo tanto, el juego se convierte en una actividad esencial para el crecimiento y el aprendizaje de los niños, ya que les brinda la oportunidad de potenciar su imaginación, explorar su entorno, expresar su propia visión del mundo y

comunicarla a través del lenguaje oral y corporal. Rodríguez, (2013), considera de gran importancia trabajar este tema del juego en E.I y centrandó más el interés por el Juego social, ya que, como ha observado en la práctica y en diversas intervenciones en los colegios, que el juego es una actividad necesaria en la esfera social, puesto que les permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil que utilizan para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo esto lo realizan de forma gustosa, sin ser una obligación de ningún tipo.

Desde esta perspectiva, el juego fomenta el aprendizaje significativo, ya que permite a los niños relacionar nuevas experiencias con aquellas que ya poseen. La imitación de las acciones de los adultos o la exploración para descubrir por qué algo resulta interesante son algunas de las formas más efectivas en las que los niños pueden avanzar en su conocimiento. El aspecto más importante del aprendizaje significativo radica en cómo la nueva información se integra en la estructura de conocimiento a lo largo del tiempo (Ausubel, 1986, citado por Gh, 2017).

Figura 1:

El aprendizaje significativo



Nota. Elementos fundamentales del aprendizaje significativo (Ausubel, 1986)

De acuerdo con UNICEF (2018), la práctica adecuada para el desarrollo y el aprendizaje lúdico de los niños debe cumplir con cuatro criterios para asegurar la idoneidad de la aplicación de juegos como estrategia de aprendizaje. Estos criterios abarcan la adecuación al individuo, a la edad, a la cultura y la relevancia para el niño.

2.2.1. Adaptación al infante.

Las diversas personalidades, formas de aprender y entornos familiares de los niños tienen un impacto significativo en cómo experimentan el proceso de aprendizaje. Además, los niños se desarrollan a ritmos variados, y algunos pueden enfrentar dificultades de aprendizaje o poseer talentos particulares que influyen en su desarrollo. Por lo tanto, la práctica apropiada para el desarrollo minimiza la instrucción en grupo. Al observar a los niños directamente, los maestros pueden responder a los intereses y habilidades de cada niño y apoyar su desarrollo. (UNICEF, 2018)

2.2.2. Adaptación a la edad

Tener un conocimiento profundo de las particularidades de cada etapa de crecimiento y desarrollo puede facilitar la identificación de las experiencias más adecuadas para fomentar el aprendizaje en general. Las actividades que incorporan el juego deben adaptarse a las necesidades de desarrollo específicas de cada niño y, al mismo tiempo, presentar desafíos suficientes para estimular su avance y mantener su interés. (UNICEF, 2018)

2.2.3. Adaptación cultural.

Las variaciones en el desarrollo infantil y las áreas de enfoque del aprendizaje se respaldan, en parte, por las influencias culturales y las prioridades específicas de cada comunidad. Cuando los educadores tienen un entendimiento profundo de las familias de sus alumnos y reconocen los valores y expectativas que guían sus vidas, pueden ofrecer experiencias de aprendizaje que sean significativas, pertinentes y respetuosas tanto para los niños como para sus familias. Esto, a su vez, fomenta la colaboración efectiva entre los padres y los maestros. (UNICEF, 2018)

2.2.4. Relevancia infantil:

Los niños en la etapa de la primera infancia tienen un aprendizaje más efectivo cuando se involucran en experiencias prácticas y participan en juegos.

Su comprensión se enriquece al experimentar situaciones de la vida real en lugar de depender únicamente de narraciones o "historias". Además, muestran una mayor motivación para aprender cuando se enfrentan a desafíos interesantes que capturan su atención. Los niños pasan parte de su día planeando y dirigiendo su propio aprendizaje a través del juego en lugar de instrucción directa e impersonal enfocada específicamente en metas académicas que interfieren con el inicio de cada niño. El juego voluntario con compañeros usando cosas atractivas con la ayuda de un maestro que los apoya hace aumentar la creencia en sí mismo, la concentración y la autonomía. (UNICEF, 2018)

Muñoz, (2017), por su lado manifiesta que los principales criterios de elección de juegos son los de los profesores que, como docentes, saben elegir aquellos juegos que consideran más óptimos para el saber de sus estudiantes. Aquí algunos criterios a considerar al elegir un juego educativo para implementar las actividades estratégicas para implementar con jugos.

- Personalización del juego según las características del grupo de niños al que se dirigirá.
 - Alineación de los contenidos con el formato y la dinámica del juego.
 - Consideración del número de jugadores y los roles de los niños (público, presentadores, organizadores, guionistas, colaboradores, etc.).
 - Adaptación del juego a la puesta en escena en el aula.
 - Previsión de los recursos necesarios para llevar a cabo el juego en el entorno educativo.
- Las reglas y la dinámica del juego deben ser comprensibles y seguidas por los participantes.
 - Evaluación del nivel de motivación del juego. Algunos juegos, debido a su relación con concursos televisivos o su carácter clásico, atraen mucho a los alumnos.
 - Estimación del tiempo requerido para preparar y llevar a cabo el juego en el aula.
 - Integración adecuada del juego como actividad dentro de la planificación curricular del área de estudio en la que se implementará.

2.3. ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA ENSEÑANZA PREESCOLAR

El docente cumple un rol imprescindible en esta sucesión de aprendizaje, guía el aprendizaje, actuando como mediador y brindando actividades que motiven al niño, generando su interés en el aprendizaje. Esto permite que el niño se sienta satisfecho al demostrar lo que ya ha aprendido y lo que está deseoso de aprender. Reyes, A. D., Olivares, S., Utreras, S., & Cartes, G. (2022)

El educador debe tener en cuenta que el juego es la actividad principal de los niños en la escuela, a través de la cual se expresan y experimentan un desarrollo físico, mental y social. Es esencial que el docente comprenda los logros típicos del desarrollo infantil. Su función se caracteriza por guiar, intercambiar ideas y alentar a los niños durante el juego. En lugar de asumir un papel dominante, organizador o serio, el adulto debe ser alguien a quien los niños puedan acercarse con una actitud más relajada. Reyes, A. D., Olivares, S., Utreras, S., & Cartes, G. (2022)

El docente debe tener en cuenta aspectos interesantes que debe ejercer desde su rol de formador. Reyes, A. D., Olivares, S., Utreras, S., & Cartes, G. (2022) consideran los siguientes:

- El diseño del entorno debe proporcionar al estudiante las condiciones más adecuadas para el juego y ser capaz de establecer el ambiente para ello. El espacio destinado al juego debe ser seguro, estable y tranquilo. El aula debe estar organizada de manera que permita tanto el juego espontáneo y libre como el juego estructurado y educativo en grupos pequeños y en el grupo completo.

- El educador debe ser cuidadoso al seleccionar los materiales utilizados en el juego, eligiendo objetos o juguetes que actúen como estímulos para la organización de las actividades lúdicas. Estos elementos deben poseer cualidades que fomenten el pensamiento divergente y la creatividad.

- La programación del tiempo de juego debe ser diseñada de manera que se permita la realización de diferentes tipos de juegos: individuales, en parejas, en grupos, estructurados y libres. Cada uno de estos enfoques es beneficioso para el niño y, por lo tanto, deben ser proporcionados y fomentados.

- La actitud del docente debe ser discreta y atenta, asumiendo el papel de observador y guía durante el juego. Se debe crear un entorno relajado y

permisivo en el que los niños puedan expresarse dentro de ciertas normas, y el educador debe considerar los errores de los niños como parte natural de su proceso de desarrollo.

- Es importante destacar que el juego entre dos niños suele tener una duración mayor y ser más efectivo que el juego individual o el juego con tres o más niños. Sin embargo, el juego individual espontáneo se enriquece con las contribuciones y experiencias que aporta el juego colectivo.

3. JUEGO Y APRENDIZAJE

3.1. ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO INFANTIL

El progreso de diversas habilidades fundamentales en los niños, a través de la actividad lúdica, se entiende de manera holística e integradora. Numerosos estudiosos coinciden en que el juego, siendo una actividad esencial y divertida, promueve el desarrollo completo del niño. Esto se debe a que les brinda la oportunidad de ejercer su libertad al elegir y llevar a cabo actividades de manera espontánea, con un sentido de libertad y seguridad. Además, el juego actúa como un estímulo para el desarrollo de áreas como la emocionalidad, motricidad, imaginación, creatividad, habilidades sociales, morales e intelectuales. (Rodríguez, 2013; Martin, 2013).

En este proceso de interacción continua, se observa que el desarrollo emocional influye en el aspecto psicomotor, el desarrollo psicomotor impacta en las habilidades sociales, estas a su vez inciden en el desarrollo cognitivo, y viceversa. Desde la perspectiva psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos, mejorando aspectos como la fuerza y el control muscular. (Rodríguez, 2013; Martin, 2013).

3.2. PROGRESO PSICOMOTOR

El equilibrio, la percepción y la confianza en el uso corporal son fundamentales para participar en los juegos. Desde una edad temprana, es evidente que los niños realizan movimientos de juego repetitivos e instintivos que les brindan satisfacción. La amplia gama de estímulos a la que los bebés se ven expuestos desde su nacimiento contribuye a la integración de sensaciones visuales, auditivas, táctiles y motoras a nivel cognitivo. Este proceso impulsa el desarrollo perceptivo y motor. Por ejemplo, en su entorno, los bebés encuentran

numerosos objetos en constante movimiento, emitiendo sonidos y presentando colores. Los niños se sienten atraídos a tocar, agarrar y explorar estos objetos, a menudo llevándoselos a la boca. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Los juegos que involucran movimientos, tanto con el cuerpo como con objetos, desempeñan un papel crucial en el desarrollo psicomotor de los niños. Estos juegos espontáneos promueven la adquisición de un mayor control sobre las diversas partes de su cuerpo. Gradualmente, los niños mejoran su postura, fortalecen su columna vertebral, aumentan la fuerza en sus piernas para lograr mantenerse en posición vertical y finalmente desarrollan equilibrio y la capacidad de caminar. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

3.3. PROGRESO DE HABILIDADES COGNITIVAS

Desde el momento del nacimiento, el ser humano se involucra en una sucesión continua de movimientos que contribuyen al desarrollo de percepciones y habilidades motoras coordinadas. Esto se debe a que los niños crean patrones de acción en sus mentes. Al asimilar estos patrones, comienzan a construir estructuras fundamentales de conocimiento, lo que les permite realizar estos movimientos con un mayor grado de precisión a medida que avanzan en su desarrollo. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Diversos investigadores, entre ellos Piaget, Klein, Wallon y Vygotski, coinciden en que el juego despierta el pensamiento y el aprendizaje, al proporcionar nuevas experiencias y abrir un abanico de oportunidades para cometer aciertos y errores. Además, el juego ayuda a resolver problemas y entender las consecuencias de las acciones. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

Alrededor de los dos años, se producen dos avances de gran relevancia en el desarrollo cognitivo. Estos son la aparición del juego simbólico y el dominio del lenguaje, lo que implica la capacidad y la necesidad de comunicarse verbalmente con los demás. Estos avances permiten que los niños desarrollen su pensamiento y adquieran nuevos conocimientos. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

3.4. PROGRESO AFECTIVO-EMOCIONAL

Cuando el niño nace, es absolutamente dependiente de una persona adulta, para que lo alimente, asee, lo haga dormir, pero sobre todo le de afecto,

en torno al cual se mueven todas las acciones. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

La importancia del afecto en el desarrollo y equilibrio emocional de una persona a lo largo de su vida es innegable. No obstante, es crucial destacar que la falta de afecto en la etapa infantil puede tener un impacto sumamente negativo en la futura personalidad del niño. Esta carencia puede llevar a que el individuo se convierta en alguien poco sociable, inseguro, agresivo e incluso incapaz de expresar afecto hacia los demás. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

El ambiente de las actividades lúdicas desempeña un papel fundamental en el inicio y perfección de las relaciones basadas en el afecto. Por ejemplo, cuando un niño juega y sonríe a otro niño o a un adulto, experimenta un placer que le permite desarrollar cualidades, sentimientos y comportamientos en relación con las personas y objetos de su entorno. (Rodríguez, 2013; Martín, 2013).

3.5. PROGRESO SOCIAL

El juego se rige como una actividad esencial para el progreso emocional y desempeña un papel de suma importancia en el proceso de socialización. Este proceso facilita el encuentro con otros individuos, permitiendo al niño descubrir tanto a sí mismo como a las personas que lo rodean. Durante la etapa de la infancia, se producen avances significativos en las capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida a la adquisición y consolidación de patrones de comportamiento, relaciones sociales y habilidades de socialización de una manera creativa. El contacto con otros niños es especialmente valioso, ya que les brinda la oportunidad de aprender a resolver problemas, fortalecer la capacidad de empatía y entender las perspectivas de los demás.

Los juegos se dividen en tres categorías importantes que influyen en el proceso de socialización infantil: (Rodríguez, 2007; Martín, 2007).

- **Juegos simbólicos:** Estos juegos fomentan la comprensión y asimilación del entorno del niño, estimulan la cooperación y la comunicación, y contribuyen al autoconocimiento. También son útiles en los procesos de adaptación socioemocional.

- **Juegos de reglas:** Estos juegos son herramientas de socialización que introducen al niño al mundo de ganar y perder, enseñan a respetar turnos y

normas, y promueven la consideración de las opiniones y acciones de los compañeros de juego. Además, ayudan a desarrollar la responsabilidad y el control de la agresividad.

- Juegos cooperativos: Fomentan la comunicación, mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás, aumentan las conductas de cooperación, ayuda y compartición, y reducen las conductas agresivas y negativas, entre otros aspectos.

CONCLUSIONES

1. La actividad lúdica es una acción propia de la naturaleza del infante, esto lo convierte en una actividad imprescindible en su sano desarrollo, ya que es parte de la vida infantil, esto sirve para explorar el entorno que les rodea e interactúan. Es muy importante fomentarlo desde muy temprana edad.

2. La actividad lúdica es un instrumento que sirve a los infantes, poco a poco a estructurar, comprender y aprender sobre su mundo exterior. Los conocimientos adquiridos a través del juego los guían para fortalecer lo que tienen e integrar con él los nuevos que adquieren. El acto de jugar fomenta el progreso creativo, el pensamiento lógico, observar de forma analítica, la habilidad de establecer relaciones y comparaciones, así como la expresión y el entendimiento. Estos aspectos contribuyen significativamente a su crecimiento y desarrollo del ser.

3. La importancia del juego en la educación inicial, es que el niño aprende cómo ser, cómo hacer, cómo actuar y cómo convivir en un mundo de relaciones formales, lo que requiere una constante y diferente adaptación. De esta manera se puede lograr un estado social activo y saludable, pues la forma en que se relaciona con los objetos y con los demás deja huellas profundas en su cuerpo real, al igual que su imagen corporal, que expresa en comportamientos significativos, posturas y aptitudes llenas de significados.

4. El infante por medio del juego encuentra y siente la alegría de estar

con el resto haciendo cosas. Esta es una de las formas imprescindibles de manifestar sus diversas emociones, beneficios y vocaciones. De manera innata la actividad lúdica forma parte de los lenguajes iniciales de comunicación del infante.

5. Cualquier capacidad de cada infante progresa efectivamente con la actividad lúdica que sin este. Existe mucha similitud entre el aprendizaje y el juego, ya que cada juego impone nuevas demandas al infante debe ser visto como una oportunidad de aprendizaje. Además, jugando los aprendizajes se obtienen de forma fácil e impresionante, ya que son esencialmente capaces de aceptar lo que brinda el juego, a la que se comprometen voluntariamente. Asimismo, el juego agudiza la creatividad, la memoria y la curiosidad, y todo el aprendizaje que hace un niño mientras juega se traslada luego a situaciones ajenas al juego.

6. El juego es un instrumento beneficioso, utilizado para obtener y progresar habilidades intelectuales, motrices y emocionales, esto de forma voluntaria, sin obligaciones, por ello, permite que niños de diferentes clases y sexos jueguen entre sí, siguiendo ciertas reglas, todos comparten cosas para que jueguen entre ellos sin exclusión y asimismo se dan situaciones de resolución de conflictos, porque aprenden a expresarse y escuchar, lo que ayuda a los niños a comunicarse entre sí.

7. Para una planificación y gestión efectiva de los juegos como parte de la estrategia de enseñanza, el profesor debe considerar diversos aspectos, como la configuración del entorno de juego, la elección de materiales adecuados, la estructuración y programación de las sesiones de juego, y la adopción de actitudes que respalden su función de guía. Además, es fundamental que el docente mantenga una postura de observación discreta y efectiva.

8. El papel del profesor es ser un animador del juego, un jugador más. Su trabajo es guiar a los niños, dar ideas y animarlos, para que los niños encuentren a alguien en sus profesores a quien acudir un poco más relajado durante sus ratos de juego.

REFERENCIAS

- Alvarado, A. (2013), La teoría del juego según Jean Piaget.
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget>
- Berruezo, P y Lázaro, A. (2009). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil. Eduforma: Sevilla
- Blázquez, D. y Ortega, E. (1988). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid. Cincel S.A.
- Blumen, S. (2007) El desarrollo de las habilidades cognitivas según los avances en las teorías psicológicas. Revista de Psicología de la PUCP. Vol. XV, 1, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de grado) Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Gh, F. (2017). SCRIBD. Obtenido de Desarrollar La Teoría de Ausubel Sobre El Aprendizaje Significativo:
<https://es.scribd.com/document/364102015/Desarrollar-La-Teoria-de-Ausubel-Sobre-El-Aprendizaje-Significativo>
- Groos K. (1901), Teoría del Pre ejercicio. El juego del hombre. New York.
- HALL, G.S. (1904). Adolescencia: su psicología y sus relaciones con la psicología, la antropología, la sociología, el sexo, el crimen, las religiones y la educación. Nueva York.
- Hernández, M. y Ullán, A. M. (2007), La creatividad a través del juego. Propuestas del museo pedagógico de arte infantil para niños y adolescentes. Editores Salamanca, España.
- Huizinga, J. (1938) Homo Ludens (hombre que juega), Universidad de Groninga.

- Maldonado, M. E. (2001) Teorías Psicológicas del Aprendizaje. Cuenca, Ecuador.
- Mayor, A. (1986). Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones: Madrid.
- Muñoz, J. M (2017), Aplicación de juegos didácticos en el aula. Elección y programación. INTEF Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del profesorado. España.
- Navarro J. I. & Martín Bravo, C. (2010). Psicología de la educación para docentes. Madrid: Pirámide.
- Piaget, J. (1996) Psicología y pedagogía. Edit. Arcel. Barcelona. Caracas. Mexico. Recuperado de: <http://johanaasdi.blogspot.com/2018/03/marco-teorico.html>
- Reyes, A. D., Olivares, S., Utreras, S., & Cartes, G. (2022). Sentido del juego en la primera infancia: Rol docente en Educación Parvularia. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/podium/n42/2588-0969-podium-42-53.pdf>
- Rodríguez, J. Martín. (2013), El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años). <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3993/TFGG365.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). El juego infantil y su metodología. Barcelona: Altamar.
- Serna, N. (2018). Marco Teórico [Entrada de Blog].
- Spencer, H. (1955), Principios de psicología. Traducido en Gonzales Alonso. T.IV. La España Mpderna-Madrid
- Uculmana, Charles. (1995). *Psicología del desarrollo escolar. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.*

UNICEF (2018), Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia

Zapata, O. A. (1990): El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México, Pax México.

ANEXOS

Anexo 01: Juegos según estadio y edad de los niños.

Estadios según la edad	Clase de juego	Perfeccionamiento
Estadio Sensoriomotor 0 a 2 años	Juego de Ejercicio (Consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato).	Juego de Construcción (simple)
Estadio Preoperacional entre los 2 y los 6 años	Juego Simbólico (Consiste en simular situaciones, objetos, personajes que no están presentes en el momento del juego).	Juego de Construcción
	Juego de ejercicio	
Estadio de las Operaciones Concretas entre los 6 a los 12 años	Juego de Reglas (En estos juegos hay que aprender a jugar. El conocimiento de las reglas y la comprensión de su carácter obligatorio, permite la incorporación en el juego de otros).	Juego de Construcción
	Juego de ejercicio	
	Juego simbólico	
Estadio de las Operaciones Formales 12 años en adelante	Juego de ejercicio	Juego de Construcción
	Juego simbólico	
	Juego de reglas	