



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

JAÉN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTADO POR:

CASTILLO SANCHEZ, KEYLA LISETH

PEREZ DIAZ, JORGE ELI

RAMOS TINEO, LUZ CHARITO

JAÉN – PERÚ

2025

REPORTE DE SIMILITUD

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

- My Files
- My Files
- EESFP VAB - JAÉN

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:old::28915.507499183

25 páginas

Fecha de entrega
3 oct 2025, 12:37 p.m. GMT-5

6196 palabras

Fecha de descarga
3 oct 2025, 12:44 p.m. GMT-5

33.999 caracteres

Nombre del archivo
MONOGRAFIA_G1_Keyla-Jorge-Charito_03-10-2025_turnitin.docx

Tamaño del archivo
77.9 KB



Página 2 de 30 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:old::28915.507499183

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

“El juego como estrategia didáctica en educación primaria”

AUTOR (ES):

Castillo Sanchez, Keyla Liseth

Perez Diaz, Jorge Eli

Ramos Tineo, Luz Charito

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza

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

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

EESPP “Víctor Andrés Belaunde” - Jaén

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio : 28 de noviembre de 2024

Fecha de término : 29 de agosto de 2025

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Pedagogía, Currículo y didáctica: Didáctica aplicada en educación básica.

JURADO:

Presidente : Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza

Secretario : Lic. Carlos Lachos Torres

Vocal : Lic. Félix Encinas Aujtukai

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Keyla Liseth Castillo Sanchez identificada con DNI N° 75412508, Jorge Eli Pérez Díaz, con DNI N° 70047559 y Luz Charito Ramos Tineo identificada con DNI N° 75062656, egresados del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos nuestro trabajo de investigación titulado: "El juego como estrategia didáctica en educación primaria"

Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 29 de agosto de 2025.



Keyla Liseth Castillo Sanchez
DNI N° 75412508



Jorge Eli Perez Diaz
DNI N° 70047559



Luz Charito Ramos Tineo
DNI N° 75062656

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
DESARROLLO TEMÁTICO.....	11
1. EL JUEGO	11
1.1. CONCEPTO DE JUEGO.....	11
1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	12
1.3. PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	13
1.3.1. Teoría sociocultural de Vygotsky	13
1.3.2. Teoría psicogenética de Jean Piaget	14
1.3.3. La teoría del aprendizaje de índole constructivista de Bruner	14
1.4. EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS	15
1.5. CLASES DE JUEGOS.....	17
1.5.1. Juegos de acuerdo a las capacidades que desarrollan.....	17
1.5.2. Juegos según la intervención del adulto	19
1.5.3. Juegos según el espacio físico donde ocurre.....	19
1.5.4. Juegos según la dimensión social.....	20
1.5.5. Juegos según el número de participantes.....	20
1.5.6. Juegos según el material que se usa.....	21
2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	21
2.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	21
2.2. CRITERIOS PARA USAR EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	22
2.2.1. Organización del espacio.....	22
2.2.2. Recursos para el juego.....	22
2.2.3. Distribución del tiempo.....	22
2.2.4. La disposición del docente.....	22
2.3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	23
3. JUEGO Y DESARROLLO DEL NIÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	24
3.1. JUEGO Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.....	24
3.1.1. El juego y el desarrollo del lenguaje:.....	25
3.1.2. El juego y el desarrollo de la creatividad:.....	25
3.2. JUEGO Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL.....	26
3.3. JUEGO Y AUTONOMÍA	26

3.4. JUEGO Y DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	27
CONCLUSIONES	29
REFERENCIAS	31

RESUMEN

El juego es una experiencia que estimula el aprendizaje, permite comprender conceptos de manera fácil, fomenta la práctica de principios, valores, interacciones sociales y de apoyo. Asimismo, ayuda a que los aprendices exploren y fortalezcan sus aptitudes y actitudes. En otras palabras, es un recurso educativo que debe incorporarse en la práctica docente. El objetivo de esta investigación fue analizar el uso del juego como estrategia didáctica en la educación primaria, destacando su impacto en el desarrollo integral de los niños. La metodología empleada fue la revisión bibliográfica y análisis documental. A partir de lo revisado en las diversas fuentes de información los resultados evidencian que la actividad lúdica incide en la educación de las personas, optimizando su capacidad afectiva, intelectual y motriz; asimismo, revela que existe una taxonomía de juegos en relación a las habilidades que van a desarrollar los estudiantes. En conclusión, el juego es un recurso educativo que contribuye a mantener la participación activa de los estudiantes, entusiasmándolos por aprender de forma más amena; además, potencia el gusto por el aprendizaje a través de la exploración, desarrolla la creatividad y el pensamiento lógico, también brinda a los educadores la oportunidad de optimizar su labor educativa.

Palabras clave: Juego, estrategia didáctica, educación primaria.

ABSTRACT

Play is an experience that stimulates learning, allows for easy understanding of concepts, encourages the practice of principles, values, social interactions, and support. It also helps learners explore and strengthen their skills and attitudes. In other words, it is an educational resource that should be incorporated into teaching practice. The objective of this research was to analyze the use of play as a teaching strategy in primary education, highlighting its impact on children's comprehensive development. The methodology employed was a literature review and documentary analysis. Based on the information reviewed from various sources, the results demonstrate that play impacts education, optimizing emotional, intellectual, and motor skills. It also reveals that there is a taxonomy of games related to the skills students will develop. In conclusion, games are an educational resource that helps maintain student active participation, encouraging them to learn in a more enjoyable way. They also foster a love of learning through exploration, develops creativity and logical thinking, and providing educators with the opportunity to optimize their educational work.

Keywords: Game, teaching strategy, primary education.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad libre, gratificante y espontánea, que requiere una intervención activa del participante. Está marcado por el uso de la fantasía, el descubrimiento y la participación en las dinámicas con reglas personales o colectivas. En el ámbito educativo, el juego funciona como una estrategia didáctica que permite a los estudiantes expresar su mundo interno y sus experiencias. En el nivel primario, el uso del juego es clave, ya que favorece el desarrollo socioemocional, cognitivo y psicomotor, transformándose en una herramienta pedagógica importante para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actualmente, en las escuelas se ha evidenciado el uso limitado del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es visto como una pérdida de tiempo más que como un recurso educativo que genera motivación intrínseca en los estudiantes.

Entre las razones por las que se ha decidido hacer esta investigación se destaca el valor pedagógico del juego, considerando que es una actividad lúdica flexible, es decir, se puede adaptar a diversos ritmos y estilos de aprendizaje, facilitando una educación accesible para todos. De este modo, el juego ayuda a lograr aprendizajes duraderos y fortalece diversas capacidades; en tal sentido, la implementación del juego en el aula optimiza la calidad educativa.

El objetivo de la investigación fue analizar el uso del juego como estrategia didáctica en la educación primaria, destacando su impacto en el desarrollo integral de los niños. Para tal efecto, se realizó un estudio detallado de las fuentes científicas y teóricas alojados en repositorios institucionales, bibliotecas virtuales, libros físicos y revistas indexadas de organismos nacionales e internacionales, utilizando la metodología de análisis documental y revisión bibliográfica.

La presente monografía está estructurada en tres bloques temáticos, el primer bloque referido a las nociones generales del juego donde se expone el concepto, características, teorías, evolución y clases del mismo. El segundo bloque temático aborda el uso del juego en educación primaria explicando la importancia, criterios y orientaciones metodológicas para su aplicación como estrategia didáctica y, el tercer bloque presenta información sobre el juego y el desarrollo integral del niño considerando sus habilidades cognitivas, socioemocionales, autonomía y psicomotricidad.

En la parte final del trabajo monográfico se presentan las conclusiones y las referencias de las fuentes escritas y autores consultados.

DESARROLLO TEMÁTICO

1. EL JUEGO

1.1. CONCEPTO DE JUEGO

El juego es una de las acciones más placenteras y reconocidas, es un estilo de entretenimiento más que laboral. Esta actividad se realiza desde hace bastante tiempo atrás; sin embargo, jugar en un espacio de aprendizaje resulta importante ya que presenta una relación de estrategia a lo que se le añade una considerable cantidad de energía, esfuerzo, focalización y expectación (Minerva, 2002).

Asimismo, para Andrade (2020), es un ejercicio inherentemente placentero, que promueve el desarrollo holístico del ser humano, específicamente su calidad inventora, es considerado un proceso lúdico.

El juego es una práctica recreativa, en las que participan una o más personas. Es decir, son actividades que se efectúan para el placer o la relajación, donde incluye el disfrute o goce de quienes lo practican. Su propósito esencial es brindar alegría y desempeñar una tarea formativa, ayudando a lo largo de la adquisición del aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

De la misma forma, se define al juego como distintivo de descanso, alegría y diversión, debido que al establecer estas actividades lúdicas los niños aumentan su potencial intelectual sintiéndose cómodos, seguros creando lazos

afectivos con sus pares y practicando la convivencia de manera adecuada (Melo, 2020).

El juego es una actividad recreativa o competitiva que se somete a reglas, en donde se puede ganar o perder (Real Academia Española, 2014).

Por lo tanto, el juego es una actividad voluntaria, divertida, agradable y natural, nace del deseo propio sin estar condicionada; se desarrolla en un espacio y tiempo determinados permitiendo al individuo satisfacer sus necesidades de recreación y socialización, así como, desplegar diferentes habilidades.

1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Según García y Llull (2009), Carreras y Navarro (2016), las características del juego son las que se describen a continuación:

- Opcional y sin obligación: es decisión de cada uno elegir jugar sin obligaciones, instruido por sus intereses personales y aficiones.
- Se focaliza en un lugar y un momento específico: Se ubica en un ambiente para jugar y todo va a depender del entusiasmo del o de los participantes.
- Innato y universal: no es necesario que los jugadores tomen indicaciones de cómo realizarlo, debido a que está presente en cada una de las épocas y las culturas.
- Es fuente de satisfacción: el placer experimentado conlleva al jugador a realizar la actividad del juego manteniendo un nivel alto de atención. Siendo así, el juego es placentero en sí mismo, aportando diversión y entretenimiento.
- Implica actuar: se debe operativizar en cuerpo – mente.
- Transcurre en un mundo de fantasía: cuando se juega algunos infantes convierten lo real en algo imaginario.
- Permite al niño afirmarse: de esta manera afianza su autoestima y personalidad, permitiéndole responder, resolver dificultades y enfrentar retos, así como la socialización con otros olvidando sus diferencias.

- Potencia el desarrollo integral: divertirse favorece el desarrollo afectivo, social, cognitivo y motor.

- El juego no depende del juguete. Un instrumento no siempre es necesario para la diversión. Los infantes inventan juegos y adecúan los recursos a su realidad, así una escoba puede ser transformada en un caballo.

1.3. PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

1.3.1. Teoría sociocultural de Vygotsky

Sostiene que el juego es importante para el desarrollo del niño ya que expande la “zona de desarrollo próximo”. Esta zona representa las tareas que un niño puede realizar con ayuda de alguien más experimentado. El juego permite explorar, aclarar y aprender diferentes roles de la sociedad mediante la observación de su entorno. Para Vygotsky (1978), la definición del juego como una actividad placentera resulta inadecuada por dos razones, la primera porque existe otras actividades que proporcionan a los niños mayores experiencias de placer y segundo porque hay juegos en los que la actividad no es placentera debido al resultado que obtienen, por ejemplo, en un juego deportivo cuando los niños pierden suele estar acompañado de disgusto.

A menudo se describe el desarrollo del niño a partir de sus funciones intelectuales ya sea los del nivel más alto a un nivel más bajo y esto pasa de estadio a estadio, ignorando muchas veces las necesidades del niño. No se podría entender la singularidad del juego como actividad puesto que en los niños pequeños algo les puede gustar un cierto tiempo, pero luego estos gustos son cambiados por otros intereses y es aquí también donde el niño entra a un mundo imaginario o ilusorio puesto que, aquello que no lo pudieron realizar ahora lo vivencian como si lo hubieran realizado y es ahí donde el niño empieza a tener conciencia de lo que hace.

La situación imaginaria del juego por sí tiene reglas de conducta, aunque no se formulen antes o durante el juego, es así que el niño tiene que ver el modelo de algo para que pueda actuar, por tanto, el juego no es rasgo predominante de la infancia sino factor base para el desarrollo. Así mismo, es erróneo pensar que el juego es una actividad sin objetivos, puesto que, se desarrolla en un fin de sí mismo, brindando al niño una nueva forma de deseos,

de ese modo los niños obtienen mayores logros que se convierten en realidad a futuro.

1.3.2. Teoría psicogenética de Jean Piaget

Resalta que el juego infantil permite acceder y beneficiarse de los elementos de la vida real sin ninguna limitación necesaria de adaptarse a ellas. El valor del juego es considerado como materia prima útil para el desarrollo psicomotor, del pensamiento lógico, cognitivo, sensorio motor y del lenguaje en el niño, a partir de estudios sobre cómo funcionan los procesos mentales en la infancia.

Para Piaget (1969), el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo intelectual y cognitivo de cada niño; ya que considera al juego como una forma de asimilación, permitiendo adaptar la realidad según sus esquemas existentes. El juego evoluciona con el desarrollo cognitivo del niño pasando por diferentes etapas desde el juego sensorio motriz, juego simbólico y el juego de reglas, por lo tanto, el juego permite practicar competencias y adquirir habilidades de forma divertida y natural sin exigencia alguna, de esa manera se mejora la concentración, imaginación y atención.

El juego enriquece el aprendizaje ayudando al niño a comprender lo que le rodea de manera más efectiva y ahí es donde el juego se vuelve más significativo y acorde a la edad del niño para obtener el mayor provecho posible.

1.3.3. La teoría del aprendizaje de índole constructivista de Bruner

Para Bruner (1986), el juego es un medio ideal para concretar los aprendizajes, ya que este promueve la exploración activa, el pensamiento simbólico y el desarrollo progresivo del conocimiento. Al ser una actividad espontánea, motivadora y estructurada en torno al descubrimiento, el juego se convierte en una herramienta didáctica que permite a los individuos construir significados, resolver problemas y representar el mundo desde sus propias experiencias. Así, la integración del juego en el proceso educativo potencia un aprendizaje más profundo, autónomo y duradero.

Por tanto, el juego es una actividad importante para el desarrollo;

puesto que, el niño manifiesta su personalidad en situaciones de autodescubrimiento de sí mismo y de lo que le rodea.

A partir de lo expuesto, se puede señalar que existen diversas perspectivas teóricas que explican el juego como actividad fundamental de los niños posibilitando el despliegue de múltiples habilidades, constituyéndose en una poderosa herramienta pedagógica para transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, activa y participativa, con una visión de desarrollo integral.

1.4. EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

El progreso del juego infantil es un tema que muchos investigadores han desarrollado desde diversas perspectivas.

Piaget (1962), menciona que los niños aportan de manera activa su conocimiento del mundo y clasifica el juego en tres tipos principales según el proceso de maduración cognitiva y socialización.

- Juego sensoriomotor: Relacionado con las habilidades motoras y sensoriales, es característico de la etapa inicial del desarrollo cognitivo de los niños, que empieza con el nacimiento hasta los dos años de edad. (0-2 años).

- Juego simbólico: En esta etapa, los infantes desarrollan la capacidad de representación mental y participan en juegos de roles o de imaginación. Estos juegos empiezan a partir de los 2 años en adelante y es esencial para el desarrollo cognitivo y social de los niños.

- Juego de reglas: Los niños a partir de los 6 años adoptan juegos estructurados que tienen reglas específicas y que requieren habilidades y destrezas de pensamiento lógico y social.

Por lo tanto, Piaget conecta el juego con la forma en que los niños asimilan y acomodan información en sus esquemas cognitivos.

Parten (1932), identificó cinco categorías de participación social de los niños mediante el juego:

- Juego no ocupado: Esta referida a un juego donde el niño solo observa sin involucrarse específicamente y concretamente.

- Juego solitario: El niño juega solo, característico de las primeras etapas del desarrollo.

- Juego en paralelo: Los niños juegan cerca unos de otros, pero sin interacción, cada niño se enfoca en su propia actividad, aunque se encuentren en la misma área de juego.

- Juego asociativo: Los niños comienzan a interactuar ligeramente y compartir materiales.

- Juego cooperativo: Implica una colaboración más organizada, los niños presentan roles definidos y trabajan juntos hacia un objetivo común.

Parten demostró que la evolución del juego refleja el progreso de las habilidades sociales del niño en su entorno.

Erikson (1950), en su teoría de las ocho etapas del desarrollo; abordó el juego desde el aspecto psicosocial y la resolución de conflictos internos, pero en este acápite solo se aborda 3 etapas que corresponden al II, III, IV y V ciclo de la educación básica desde la edad de 0 a 12 años.

- Etapa de confianza vs. desconfianza (0-3 años): Algunos niños pueden tener confianza en otras personas. Confiar significa tener un apego hacia alguien y se desarrolla cuando sus necesidades son satisfechas de manera constante y afectuosa.

- Etapa de iniciativa vs. culpa (3-6 años): La actividad lúdica facilita a los menores asumir tareas y descubrir en qué son buenos, estos empiezan a investigar y a motivarse para asumir roles o dirigir actividades. Si es que por algún motivo sus acciones son reprendidas o limitadas pueden sentirse culpables.

- Etapa de laboriosidad vs. inferioridad (6-12 años): La actividad lúdica estructurada promueve logros y desafíos. En esta etapa los niños se centran en adquirir destrezas/habilidades y obtener reconocimientos por sus éxitos. Cuando sienten que no han podido lograr las expectativas se sienten inferiores a otros.

Erikson dio a entender cómo la lúdica ayuda a reforzar el ser y a enfrentar problemas afectivos en la etapa que el individuo se encuentre.

1.5. CLASES DE JUEGOS

Se presentan múltiples indicadores a través de los cuales se pueden determinar algunas clases de juegos. Varios de ellos se fundamentan en:

- La aptitud que se fomenta
- La mediación de los apoderados
- El ambiente en el que se da.
- La magnitud de relación.
- Cantidad de involucrados.
- Recursos empleados.

En este acápite abordamos cómo se clasifica el juego en base a diversos criterios.

1.5.1. Juegos de acuerdo a las capacidades que desarrollan

Para Taipe (2015, como se citó en García y Llull, 2009) señala 4 clases de juegos, que se explican a continuación:

1.5.1.1. Juego psicomotor

Expone el vínculo que hay entre el proceso mental y físico; asimismo, optimiza el desarrollo motor mediante la actividad del cuerpo. En este conjunto, los juegos más resaltantes son:

- Juegos de estimulación sensorial y perceptiva: facilitan la habilidad de discriminar estímulos sensoriales, que son elementos importantes para el aprendizaje.
- Juego físico: permiten tener una mejor percepción del cuerpo, la gestión del movimiento y expresión física.

1.5.1.2. Juego cognitivo

Potencia la capacidad intelectual. Algunos de estos son:

- Juegos de creatividad táctil: estimulan el ser creativo, atento y concentrado.
- Juegos experimentales: promueven la exploración e impulsan a manipular.
- Juegos de memoria y concentración: favorecen la focalización.
- Juegos de lingüística: fortalecen la comunicación, expresiones verbales y enriquece el repertorio de palabras.
- Juegos de imaginación: mejoran la facultad de representar, expresar verbalmente y resolver problemáticas con creatividad.

Los niños aprenden haciendo; por ende, es esencial brindarles material que estimule su concentración, capacidad mental, el pensar creativamente y la habilidad de resolución de problemas.

1.5.1.3. Juego social

Se realiza colectivamente y promueve las interacciones sociales, la participación y socialización. Son los que a continuación se presentan:

- Juegos simbólicos: se basan en la representación de casos, elementos y personajes (reales o ficticios), Consiste en actuar.
- Juegos de reglas: los participantes deben seguir instrucciones para llegar a la meta.
- Juegos cooperativos: todos los jugadores deben apoyarse mutuamente para jugar en armonía.

Los juegos interactivos fortalecen la relación con los demás.

1.5.1.4. Juego afectivo

Desarrolla buenos estados de ánimo, mejorará el sentir, el autoestima y percepción de sí mismo, en la niñez se dan los juegos que se detallan a continuación:

- Juegos de simulación y dramatización: ayudan a mejorar las emociones, dejando atrás el estrés o preocupaciones, logrando de esa manera modificar la realidad mediante el dramatismo.

- Juegos de autoestima: Fortalecen la autovaloración personal.

1.5.2. Juegos según la intervención del adulto

Referenciando a García y Llull (2009), estas actividades aluden a la intervención de los apoderados o guías cuando los niños juegan, esto también influye como técnica de aprendizaje, adquisición de habilidades y desarrollo de la autonomía. Existen las siguientes clases de juego:

- Juego libre: los niños se sienten libres al momento de jugar, los apoderados o guías monitorean indirectamente, lo cual hace que los niños creen sus propias reglas, exploren y desarrollen su autonomía.

- Juego dirigido: El guía es el encargado de proponer, dirigir y motivar a fin de lograr que los jugadores lleguen a sus metas propuestas.

- Juego presenciado: El guía puede intervenir cuando el momento lo amerite con la finalidad de brindar instrucciones o material a los jugadores.

1.5.3. Juegos según el espacio físico donde ocurre

De acuerdo con García y Llull (2009), estos juegos se dan en relación al contexto en donde se llevan a cabo ya que el entorno influye en su ejecución. El ambiente determina el movimiento, dinámica, reglas y material a utilizar. Existen dos tipos:

- Juegos al aire libre: Se pueden desarrollar en parques, lozas, o campos extensos, es decir, se dan en espacios abiertos, asimismo, facilitan tener mejores movimientos tales como lanzar, atrapar, correr, acostarse, saltar, etc.

- Juegos en espacios cerrados: Se desarrollan en espacios delimitados, pueden ser salas, gimnasio, aulas de clase, etc. Involucra una actividad más estratégica y más controlada.

Esto conlleva a la flexibilidad de los juegos para buscar la comodidad de los jugadores en el lugar que vaya a ser desarrollado.

1.5.4. Juegos según la dimensión social

Parten (1932), expone cómo los infantes mejoran en su capacidad social gracias al juego. Desde que observan hasta que cooperan activamente. Su clasificación se explica a continuación:

- Juego solitario: solamente juega uno, desinteresado por el accionar de los demás, cultivando el ser creativo independientemente, puesto que el niño al estar solo va a desarrollar tareas de forma individual y esto suele darse en niños pequeños que aún no han logrado relacionarse con otros.

- Juego paralelo: El niño juega con otro, sin embargo, no logran comunicarse debido a que cada uno está focalizado en su escenario lúdico.

- Juego asociativo: Los menores participan de la actividad lúdica juntos, se comunican, son generosos con los materiales, no obstante, tienen objetivos diferentes que no requieren que todos participen.

- Juego cooperativo: Los participantes juegan de manera colectiva y tienen la misma meta, interactúan elocuentemente para asumir su rol en el juego y son conscientes que el buen desarrollo de actividad se basa en su trabajo conjunto.

- Juego socializado con adultos: Un adulto acompaña al niño en el juego, es su guía, amigo o mediador de juego, lo cual promueve el aprendizaje, puesto que, un adulto es capaz de autorregular algunas conductas, proponer retos con sus respectivas reglas para que el niño pueda manejar esta actividad de una mejor manera.

1.5.5. Juegos según el número de participantes

Alude a la categorización de los juegos en relación a la cantidad de personas que participan (Parten, 1932).

- Juegos individuales: Solo juega una persona, se centra en desarrollar competencias personales y diversión propia.

- Juegos en pareja: juegan dos personas, a veces pueden competir o cooperar para alcanzar el punto de llegada.

- Juegos en equipos o grupos pequeños: juegan más de dos participantes, mayormente organizados en grupos. Con esto se promueve el compañerismo, la socialización y enfrentamientos.

1.5.6. Juegos según el material que se usa

Considerando los estudios de García y Llull (2009), estos juegos se refieren a los recursos empleados para su ejecución.

- Juegos con soporte material: se utilizan materiales tangibles para su realización, es decir elementos u objetos físicos.

- Juegos sin soporte material: No es necesario usar material concreto o equipos externos. Se basan exclusivamente en habilidades motoras o intelectuales de los participantes como su visión, ello favorece a que el jugador sea más creativo e imaginativo.

2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

2.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La lúdica desempeña un rol clave en educación primaria, puesto que impulsa el crecimiento intelectual, interpersonal, sentimental, creativo y motor del estudiante, hace que el aprendizaje sea más divertido y práctico. Estimula la solución de conflictos, juicio reflexivo, y fortalece la habilidad de relación, como la empatía, la amistad, la transmisión de mensajes y la ayuda mutua. Además, la actividad lúdica es un recurso didáctico poderoso, importante para motivar, aprender, indagar, descubrir, crear, etc., debido a que permite al docente compartir información académica, practicar valores, ayudando a los niños a aprender de forma efectiva y amena (Ponga, 2021).

La incorporación de estrategias lúdicas en el aula de primaria no sólo promueve la comprensión de conceptos sin necesidad de memorizarlos; sino que también fomenta la socialización, la creatividad, el desarrollo psicomotor y del lenguaje entre otras capacidades de los estudiantes dentro del entorno escolar, debido a que fomenta el trabajo en equipo ayudándoles a apreciar la

diversidad; así mismo, ayuda a reconocer sus propias fortalezas y aspectos por mejorar. Por lo tanto, resulta esencial introducir el juego en las primeras etapas de la trayectoria educativa de los estudiantes. Esto garantiza su integración social y participación activa en los esfuerzos académicos durante su permanencia en el sistema educativo (Delgado et. al, 2023).

2.2. CRITERIOS PARA USAR EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Según Borja (2017), al hacer uso de los juegos como estrategia didáctica se debe tener en cuenta los siguientes criterios:

2.2.1. Organización del espacio

El espacio debe proporcionar al estudiante seguridad, tranquilidad, estabilidad, por lo tanto, un aula debe estar estructurada para que se den los juegos espontáneos, libres de reglas o cuyos propósitos son educativos ya sea en grupo general o según otros criterios.

2.2.2. Recursos para el juego

Los materiales que se van a usar deben ser como un pretexto para jugar, mas no una obligación, ya que permitirá que el pensamiento sea creativo y divergentes, esto quiere decir que el niño debe optar por otras formas de realizar la lúdica según sus intereses.

2.2.3. Distribución del tiempo

Cada juego que se realice debe tener un cronograma donde se especifique lo que se va a desarrollar en cada actividad, por lo tanto, es primordial que se planifique con anterioridad para evitar que el niño conozca lo que va a realizar, tome interés y se logren los objetivos propuestos, de esa manera se optimiza de manera adecuada el tiempo.

2.2.4. La disposición del docente

El docente debe tomar una actitud relajada, observadora, motivadora, que demuestre a los niños la disposición que él tiene al realizar cualquier actividad, esto ha de permitir que el niño sienta confianza al jugar; asimismo, permite que se relacione sin condicionamientos con los demás haciendo uso de

las normas y ante los errores el profesor debe tomarle como algo normal e incentivar al estudiante a mejorar sus errores como parte del desarrollo del ser humano.

2.3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Es importante que el docente actúe como mediador y modelo para el niño en el proceso del juego. El niño es el protagonista, y la función del maestro es facilitar las condiciones adecuadas para el juego, estar disponibles para ellos y no dirigir ni imponer el juego, más bien crear un entorno en el que puedan desarrollarse, aprender y divertirse a través del juego de manera autónoma. (Arrieta, et al., 2023).

La implementación del juego con fin educativo en el nivel primario exige orientaciones metodológicas bien definidas que aseguren su eficacia didáctica y su impacto en el aprendizaje. Resulta importante que el educador estructure experiencias lúdicas con fines educativos, eligiendo juegos que estimulen la participación activa, la imaginación, la cooperatividad y el pensamiento crítico; del mismo modo, es necesario tener en cuenta la edad, las motivaciones y el entorno sociocultural de los niños, estableciendo normas claras y tiempos acordes para la duración del juego. El momento reflexivo posterior al juego es fundamental para afianzar lo aprendido y estimular la metacognición. Con estas orientaciones, el juego no solo se limita a una función motivacional, pues también, se convierte en una herramienta valiosa para impulsar el crecimiento integral de los estudiantes (Alonso, 2021).

El aprendizaje a través del juego no está limitado solo a los niños de nivel inicial. En las áreas del conocimiento de primaria, las experiencias lúdicas refuerzan el dominio de conceptos académicos en los alumnos, además de incentivar el deseo de aprender. En efecto, la curiosidad y el entusiasmo son dos de los aspectos clave que se logra jugando. Promoverlos desde los primeros grados facilita el compromiso y protagonismo de los menores en su formación.

Por ejemplo, cuando los estudiantes juegan refuerzan habilidades que aún están en desarrollo, ya que al momento de hacer lectura ellos pueden

decidir cómo hacerlo, ya sea de forma individual o en grupo, quizá dramatizando o alternando voces con animaciones, esto les ayuda a avanzar y superar las barreras sin rendirse. Además, la diversificación de materiales incita a los niños a querer participar de manera permanente y fomenta la empatía al ayudarse entre sí. A su vez propicia la imaginación creadora los cuales proporcionan criterios para enfrentar diversas situaciones, innovar y disfrutar de lo que realiza. Por tanto, permitir que los niños de primaria interactúen con materiales y temáticas diversificadas contribuye a sus capacidades investigativas y de resolución de problemas (UNICEF, 2018).

3. JUEGO Y DESARROLLO DEL NIÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. JUEGO Y DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS

Los juegos, aunque parezca inconcebible estimulan el desarrollo cognitivo de manera multifacética pues los aprendizajes son múltiples. Es a través de los juegos que los niños participan de manera voluntaria en experiencias que son significativas e inciden en el desarrollo de los hemisferios del cerebro, puesto que, mediante las lecciones de juego la memoria se activa lo que genera que el estudiante recuerde reglas, eventos, detalles, participantes, entre otros; estas acciones estimulan la atención y adaptación a los cambios en su entorno.

Una gran oportunidad para que los niños fomenten su creatividad es a través de la resolución de problemas o situaciones ficticias donde se busca desarrollar habilidades cognitivas de nivel superior, de esa manera el juego no se hace como entretenimiento, enriqueciendo la experiencia de un aprendizaje autónomo centrado en los detalles de su vida diaria (Licham, 2022).

El juego ayuda en la adquisición y fortalecimiento de estas habilidades porque los estudiantes reciben los aprendizajes de manera increíble, alcanzando lo que se ha deseado que aprendan, tal es el fin de estos tiempos contemporáneos, el desarrollar competencias (Iguasnia, 2023).

El proceso de enseñanza-aprendizaje va más allá de la simple transmisión de conocimientos; su verdadero valor radica en el desarrollo de

habilidades cognitivas que permitan a los estudiantes aprender de manera significativa. Los juegos cooperativos y las estrategias innovadoras han demostrado ser herramientas efectivas para fomentar la participación activa de los alumnos, promoviendo el aprendizaje interactivo y colaborativo. Además, el enfoque lúdico en la educación contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y motivador (Chamorro, 2018).

3.1.1. El juego y el desarrollo del lenguaje

El juego es un medio de comunicación y promueve el crecimiento lingüístico. En cierto sentido, el juego es precursor de la palabra y la forma inicial de representar la realidad; es posible enfatizar la relevancia de los juegos a lo que los infantes se abocan con alegría dado que son una de las vías fundamentales para la adquisición lingüística. El infante ejecuta esta actividad recreativa mediante los monólogos, intercambios verbales imaginarios o reales; asimismo examina las probabilidades de su gama lingüística y paralingüística como entonación, modulación, fluidez, entre otros (López, et al., 2020).

3.1.2. El juego y el desarrollo de la creatividad

Los niños al jugar pueden imaginar, simbolizar, recrear y fantasear acerca de lo verdadero o ficticio, diseñan ambientes, participantes, intercambios verbales y estructuras narrativas que aportan una contribución indiscutible al impulso artístico creativo. Al momento de enseñar es importante incorporar el juego como medio pedagógico, porque potencia la creatividad cuando se estimula la imaginación en los estudiantes (Vera, 2018).

El juego no solo brinda entretenimiento, al contrario, es una fuente de desarrollo de la imaginación y la creatividad. Un sin número de investigadores destacan la estrecha relación entre el juego y la creatividad, señalando que el juego es una de las primeras actividades donde el niño se expresa creativamente. Se ha indicado que la imaginación se fortalece a través del juego, ya que es un medio en el que los estudiantes exploran ideas nuevas y algunos roles, lo que les permite desarrollar su imaginación de manera natural (Vera, 2018).

Jugar ayuda a fortalecer el espíritu creativo, la capacidad de invención y sistematización, de igual manera hace que las tareas se den más a gusto experimentando, ciencia, felicidad y arte. Lo lúdico refuerza la diferenciación entre lo imaginario y lo real. Los niños al jugar dejan de lado su papel para actuar como otra persona, cosa o imitar animales; a medida que juega, su habilidad inventora se desarrolla (López, 2020).

3.2. JUEGO Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

Los niños no nacen con habilidades socioemocionales aprendidas, los padres, maestros y personas que están a su cuidado tienen la obligación de enseñar y promover dichas habilidades para la armonía de la persona. Es ahí donde el juego cumple un papel importante en la promoción y regulación de emociones, conductas, empatía y el establecimiento de relaciones saludables.

La cooperatividad es una de las actividades que fortalece la comunicación asertiva, resolución de conflictos, democracia; las que comentan el éxito de las personas en el ámbito sociocultural y escolar a largo plazo. Esto se refleja en la participación estudiantil y el compromiso por aprender (Bustamante, et al., 2024).

3.3. JUEGO Y AUTONOMÍA

La decisión de participar en el juego es libre, por lo tanto, si esta situación es controlada por los demás no se estaría hablando de lúdica puesto que esta es una de sus características. Tal como lo plantea Nassr (2017), afirmando que la actividad lúdica se materializa cuando los niños participan voluntariamente en situaciones de juego.

Este acto de elección libre resalta la importancia intrínseca del juego en el desarrollo de los niños, sirviendo como una herramienta fundamental que contribuye a su desenvolvimiento y al comienzo de su camino hacia la autonomía. En este contexto, el juego se configura como un espacio donde los niños no solo se divierten, sino también exploran, aprendan y en última instancia, ejerzan su capacidad de tomar decisiones autónomas para su desarrollo integral.

Sarramona (2012), sostiene que la predisposición que tiene una persona hacia una situación determinada se denomina autonomía, lo que conlleva a tener criticidad ante diversas acciones de su entorno. Por tanto, el sistema educativo debe formar personas integrales, felices, competentes, de carácter y adaptativas con el fin de estar preparados ante los constantes cambios. Esto implica que el individuo se relacione con su contexto y pares, es en el establecimiento de esos vínculos donde aprende las normas y las utiliza para una placentera convivencia a pesar de las dificultades, tal como afirma Gallardo y Gallardo (2018) y Enriz (2014), quienes destacan la esencia de la lúdica si es utilizada con fines didácticos y prácticos.

En fin, el juego es libre y esa libertad se pierde si la persona lo hace por obligación y los que lo hacen porque lo desean tienen la noción de libre albedrío entendiéndose como autonomía, esto genera que el niño decida sin intervención de un adulto en sus responsabilidades.

3.4. JUEGO Y DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Para Arraes y Quiroz, (2005), las actividades motrices se caracterizan por la búsqueda del placer a través del movimiento del cuerpo, ya sea para descargar energías o reponerse ante situaciones emocionales, tal como lo hacen los niños.

A medida que el ser humano desarrolla sus aptitudes físicas, también las controla y muchas veces es necesario de materiales que ayuden a potenciar la motricidad, ya que desde el nacimiento los niños empiezan a desarrollar este tipo de destrezas mediante la exploración, lo que establece el fundamento para habilidades motoras más desarrolladas en etapas posteriores, pues todo inicia con simples movimiento a otros más refinados, además estos deben permitir al niño conocer su cuerpo, los movimientos que puede hacer, las nociones de espacio y tiempo, la coordinación entre partes de su cuerpo, etc.

Al pasar el tiempo los niños van dominando estas habilidades motoras, haciéndolos sentir más seguros y confiados para involucrarse en actividades físicas y esto es un gran soporte para el fortalecimiento de la autoestima. Los niños que tienen una correcta motricidad tienen mayor disposición al participar

de juegos en grupo, favoreciendo su integración social y relaciones interpersonales. Por otro lado, el desarrollo motor es un aspecto muy importante para el bienestar general de los estudiantes (Arraes y Quiroz, 2005).

El juego psicomotriz, ayuda a la liberación de la dopamina, esta hormona no solo ayuda a sentirse bien, sino que regula los movimientos, el aprendizaje, la memoria y el estado de ánimo para realizar otras actividades.

El desarrollo de la habilidad motriz es fundamental en la etapa infantil, dado que aporta múltiples beneficios, como el aumento de la fuerza muscular, el equilibrio y la coordinación, asimismo el aumento de confianza en sí mismo. Estas aptitudes motrices están directamente articuladas con un aumento del rendimiento académico, a través de la concentración y de las habilidades cognitivas que fomenta la interacción física con el entorno. Los niños que desarrollan la motricidad sin dificultades suelen participar con determinación en actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo socioemocional.

CONCLUSIONES

- El juego es una actividad natural y divertida que fortalece el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, favoreciendo la convivencia y la adquisición de conocimientos. Diversas teorías resaltan su importancia en el desarrollo de los seres humanos, involucrando la interacción con el entorno y su papel en la construcción del aprendizaje. A medida que los niños crecen, los juegos evolucionan en función de las habilidades que se fortalecen, mostrando su versatilidad y su impacto en el desarrollo integral. Más que un simple pasatiempo, el juego es un recurso esencial que facilita el aprendizaje, la exploración, la autoexpresión y la interacción social de manera significativa.

- El juego es un elemento fundamental en la educación primaria, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, transformando el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. Su integración en el aula permite potenciar la creatividad, la cooperación y la autonomía, facilitando la construcción del conocimiento de manera activa. Para que el juego cumpla su propósito educativo, es importante atender factores como la estructura del espacio, el rol del docente y la gestión del tiempo, creando condiciones que favorezcan su desarrollo dentro del aula. Asimismo, el docente cumple un rol fundamental en la estructuración de actividades lúdicas con fines educativos, promoviendo el pensamiento crítico y el compromiso de los estudiantes.

- El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que fortalece habilidades cognitivas, lingüísticas, creativas, socioemocionales y psicomotrices, permitiendo el desarrollo de la autonomía,

imaginación y lenguaje. Las investigaciones demuestran que el juego transforma la enseñanza en una experiencia interactiva, interesante y enriquecedora, favoreciendo la socialización, la autoestima y el rendimiento académico. Su uso pedagógico potencia la efectividad de la educación, consolidándose como un recurso o estrategia didáctica.

REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de grado, Universidad De Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence=1&%3A~%3Atext=Adem%C3%A1s%2C%20se%20ha%20investigado%20acerca%2Cclasificaci%C3%B3n%20del%20juego%20que%20establecen>
- Andrade, A (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación Vol. 5, N°. 2, pp 132-149* <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949aaa>
- Arraes, J. y Quiroz, V. (2005). Juego y psicomotricidad. (Primera parte) *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, volumen 8. Murcia, España.* <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35068>
- Arrieta, J., Guerrero, Z. y Paz, M. (2023). *El juego en el desarrollo psicomotor en niños de II ciclo de educación inicial*. [Trabajo de grado. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” Jaén] https://repositorio.eesppvab.edu.pe/bitstream/handle/EESPPVAB/93/TI_El%20juego%20en%20el%20desarrollo%20psicomotor%20en%20ni%C3%B3s%20de%20II%20ciclo%20de%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Borja, Q. (2017). *La importancia del juego en la escuela*. www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-deljuego-en-la-escuela
- Bruner. J. (1986) Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas, vol. XVI.* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa
- Bustamante, F., Barboto, C., Martínez, M., Bernal, A., Troya, B., Hernández, J. y Valencia, G. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Internacional-Revista científica Multidisciplinar Vol. 8, N°5 pp. 4201-4217.* https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Carreras, M. y Navarro, J. (2016). *El juego en infantil y primaria*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4910.pdf>
- Chamorro, Y. (2018). *Aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades cognitivas*. [Trabajo de investigación. Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <https://repositorio.uigv.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/ca17e7ba-9618-4ea8-a5dc-c9b62388a255/content>
- Delgado, A., Rojas, J. y Zeta, B. (2023). *El juego como estrategia didáctica en educación primaria*. [Trabajo de grado. Escuela de Educación Superior

Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” Jaén]
https://repositorio.eesppvab.edu.pe/bitstream/handle/EESPPVAB/94/TI_El%20juego%20como%20estrategia%20did%3%a1ctica%20en%20educaci%3%b3n%20primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. Espacios en Blanco. *Revista de Educación*, (24), 17-33.
<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806003.pdf>

Erikson, EH (1950). Infancia y sociedad. *Ediciones Horme Buenos Aires*.

Gallardo J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41–51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología Madrid: *Editex*. (págs. 8-39).
https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

Iguasnia, E. (2023). *El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial 1 de la unidad educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo*. [Tesis de grado. Universidad Nacional de Chimborazo Facultad Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10792/1/UNA-CH-EC-FCEHT-EINC-0010-2023.pdf>

Licham, C. (2022) Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista científica ECOCIENCIA*. volumen 9 (1), 30-46.
<https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/583/404>

López, J., Pozo, A., Potosí, Boderó, Y., y Lóor, N. (2020), El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tecnología Vol. 21*, (pp. 97-106). file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/321-article-957-1-10-20200606%20(1).pdf

Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* vol. L, núm. 1, págs. 251-274 ,
<https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>

Minerva, C (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE Revista venezolana de educación*, vol. 6, pp. 289-296.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura*. [Tesis de licenciatura en Educación, Universidad de Piura]

<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/ca27705b-95d7-4d47-bc34-9ef736d56554/content>

- Parten, M. (1932). Participación social en niños preescolares. *Revista de Psicología Social y Anormal*, 27 (3), 243–269. <https://doi.org/10.1037/h0074524>
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. W. W. Norton & Company.
- Piaget, J. (1969). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor, S.A. https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Ponga, J. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria, *Encuentro- revista del Departamento de Filología Moderna vol. 29*, pp. 34-49. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1920>
- Real Academia Española. (2014) *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed.
- Sarramona, J. (2012). *Autonomía y calidad de la educación*. [Conferencia dictada en el XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación]. Universidad de Barcelona. <http://www.cite2011.com/Ponencias/JSarramona.pdf>
- Taipe, J. (2015). *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años. Estudio en la escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*. [Tesis para obtener el título de licenciada. Universidad Politécnica Salesiana]. Quito – Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9777/1/QT07522.pdf>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de Educación inicial el clavelito año lectivo 2016 – 2017*. [Tesis de grado. Universidad Politécnica Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Vygotski, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Crítica, S. L. España.