



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA**

“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”

JAÉN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO

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

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTADO POR:

DELGADO RODRIGO, Ana María

ROJAS SAAVEDRA, Jhordy

ZETA CASTRO, Brayan Stiven

JAÉN – PERÚ

Año 2023



Fecha de entrega: 11-ene-2024 11:26a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2269447734

Nombre del archivo: MONOFRAFIA_Jhordy_Zeta.docx (79.86K)

Total de palabras: 4651

Total de caracteres: 25728

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
2	www.clubensayos.com Fuente de Internet	1%
3	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	www.enso.edu.co Fuente de Internet	1%
6	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
7	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1%
8	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PERU
"VICTOR ANDRÉS BELLAUNDE ALÉN"
Dr. Saul W. Núñez Cieza
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Título:

El juego como estrategia didáctica en educación primaria

Autor (es):

Delgado Rodrigo, Ana Maria

Rojas Saavedra, Jhordy

Zeta Castro, Brayan Stiven

Asesor de la investigación:

Lic. Félix José Silva Urbano

Código Orcid del asesor: 0009-0001-7156-8491

Sede y lugar de la investigación:

Jaén - Cajamarca

Duración de la investigación

Fecha de inicio: 15 de abril 2023

Fecha de término: 23 de diciembre 2023

Línea de investigación y eje temático:

Pedagogía, currículo y didáctica: didáctica aplicada a la educación básica.

Jurado:

Presidente: Mag. Abel Elvis Baca Sánchez

Secretario: Mag. Félix Encinas Aujtukai

Vocal: Lic. Félix José Silva Urbano

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Delgado Rodrigo, Ana María, identificada con DNI N° 27679148; Rojas Saavedra, Jhordy, identificado con DNI N° 75692160; Zeta Castro, Brayan Stiven, identificado con DNI N° 75656127, egresados del Programa de Profesionalización Docente (PPD) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos el trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA”, para obtener el Grado de Bachiller en Educación en el Programa de Estudios de Educación Inicial.

Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación es producto de nuestra autoría. Los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultados y referenciados en la investigación, respetando los derechos de autor.

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

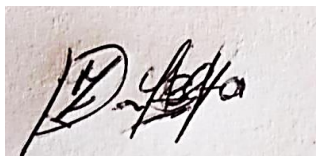
Jaén, 12 de enero de 2024.



Delgado Rodrigo, Ana Maria
DNI: 27679148



Rojas Saavedra, Jhordy
DNI: 75692160



Zeta Castro, Brayan Stiven
DNI: 75656127

ÍNDICE

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
CAPÍTULO I JUEGOS LÚDICOS.....	10
1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO	10
1.2. TEORIAS DEL JUEGO	12
1.3. ENFOQUES DEL JUEGO.....	13
1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS.....	14
1.5. MODALIDADES DEL JUEGO	16
1.6. ETAPAS DEL JUEGO.....	17
1.7. TIPOS DE JUEGO	18
CAPÍTULO II LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA.....	21
2.1. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA.....	21
2.2. INFLUENCIA DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZJE	22
3.2. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS	22
3.3. EL JUEGO PARA LA EVALUCIÓN FORMATIVA	24
CONCLUSIONES	25
REFERENCIAS.....	26

RESUMEN

Los juegos lúdicos son actividades que ayudan en el aprendizaje aprender conceptos, valores, socialización, trabajo cooperativo, ayudando a que los estudiantes descubran o desarrollen sus habilidades, cualidades, destrezas, etc. es decir una herramienta pedagógica que se debe implementar en nuestra práctica como docentes. La metodología que se empleó en la investigación es el método lógico inductivo, a través de los resultados se puede determinar que el juego influye en el aprendizaje de los estudiantes, así mismo ayuda a desarrollar las habilidades emocionales, cognitivas, motoras y promueve transversalmente el trabajo colaborativo. En conclusión, el uso del juego es una buena herramienta pedagógica que permite tener estudiantes motivados en el aula, con ganas de querer aprender, que las clases les parezca fáciles y divertidas, además aumenta el interés y gusto de los estudiantes por el aprendizaje, activa la curiosidad, estimula la creatividad y desarrolla el pensamiento lógico, además permite a los docentes mejorar su práctica pedagógica.

Palabras clave: juego lúdico, enseñanza

ABSTRACT

Playful games are activities that help in learning, learning concepts, values, socialization, cooperative work, helping students to discover or develop their abilities, qualities, skills, etc. that is to say, a pedagogical tool that should be implemented in our practice as teachers. The methodology used in the research is the logical inductive method, the results were: the game influences the learning of students, it also helps develop emotional, cognitive, motor skills, promotes transversely collaborative or teamwork. In conclusion, the use of the game is a good pedagogical tool that allows to have motivated students in the classroom, with the desire to learn, that the classes seem easy and fun, also increases the interest and taste of students for learning, activates curiosity, stimulates creativity and develops logical thinking, also allows teachers to improve our pedagogical practice and be in constant interaction with students.

Keywords: playful game, teaching

INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos es una actividad que fomenta el uso de los sentidos de la vista, el tacto y el oído, así como movimientos corporales ligeros y coordinados. Los juegos también mejoran las habilidades lingüísticas, cognitivas, inspiran la creatividad, fomentan un espíritu de observación, fortalecen la voluntad y refinan la paciencia (Calderón, 2021), es por ello que al utilizar el juego como método, estrategia o modelo en la enseñanza - aprendizaje y como práctica pedagógica tal como mencionan los investigadores Jona y Bailey (2017), Canela y Benavides (2020), Idrogo (2016), (Robledo, 2016), quienes involucraron el juego para trabajar o solucionar diversas problemáticas del aula; así mismo los teóricos como Montessori (1928), Jean Piaget (1956), Bruner (1986), Vygotsky (1931), Freud (1919) coinciden en que el juego es fundamental en cada etapa de la vida de las personas, especialmente en su infancia, entonces es por ello que debemos tomar el juego como herramienta pedagógica, estimulando así el aprendizaje de los estudiantes.

Este trabajo de investigación tiene como objetivo identificar al juego como una herramienta pedagógica que contribuya a la mejora del aprendizaje de los niños de 1° grado del nivel primario en la Institución Educativa N°17671 “San Pedro”, Chirinos, San Ignacio. La metodología que se utilizó fue un método lógico inductivo ya que se llegó a hipotetizar que el juego si es una herramienta pedagógica que ayuda a desarrollar, mejorar, resolver los problemas y dificultades del aula; además, ha dado buenos resultados en el quehacer educativo tal como lo confirman las investigaciones realizadas por diversos autores y teóricos. Además, en el presente trabajo se delimita su conceptualización, teorías, enfoques, aprendizaje, pedagogía.

El presente trabajo de investigación se estructura en dos capítulos:

El Capítulo I detalla lo referente a juegos lúdicos, su definición, características, modalidades, etapas, tipos, enfoques y teorías del juego. Así, como su importancia en la enseñanza para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

El Capítulo II está referido a los juegos en la pedagogía, el cual contiene el juego como herramienta educativa, influencia de los juegos lúdicos en la enseñanza- aprendizaje, importancia de los juegos lúdicos para el desarrollo de las

competencias y el juego como evaluación formativa. Finalmente se consideran las conclusiones en función a los objetivos propuestos

CAPÍTULO I

JUEGOS LÚDICOS

1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

Peñalver (2018), afirma que el compromiso principal de un niño gira en torno al juego, un proceso que se desarrolla de forma natural, espontánea y agradable dentro de un contexto y marco temporal específico. Esta actividad sirve como catalizador para mejorar sus capacidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales. Además, Crazy (2012) sostiene que el juego trasciende las limitaciones espaciales y temporales, siendo una actividad humana que se pone en práctica toda la vida.

Según los autores citados definen al juego como una actividad que se desarrolla en cualquier etapa de nuestra vida, a medida que jugamos vamos desarrollando nuestras habilidades, capacidades y valores de manera personal o social.

Al respecto el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), menciona “Los niños pueden aprender a manejar sus relaciones, enfrentar desafíos sociales y conquistar sus miedos a través del juego, que es una herramienta natural para mejorar su resiliencia y habilidades de afrontamiento.”.

Así mismo Calderón (2021), sostiene que es una actividad lúdica que fomenta el uso de los sentidos de la vista, el tacto y el oído, así como movimientos corporales ligeros y coordinados. Los juegos también mejoran las habilidades lingüísticas, inspiran la creatividad, fomentan un espíritu de observación, fortalecen la voluntad y refinan la paciencia.

Coincidimos como grupo de investigación con lo propuesto por el autor mencionado anteriormente, ya que consideramos que los juegos lúdicos no solo ayudan a afrontar o sobreponerse a las circunstancias de la vida, sino que al utilizar nuestros sentidos durante el juego podemos coordinar mejor nuestros movimientos, desarrollando así diferentes habilidades para razonar, hablar, observar, interactuar.

(Miralles et al, 2006), realizaron una investigación con juegos para desarrollar la matemáticas; entre estos utilizaron los siguientes:

Adivina un número: su objetivo es profundizar los conceptos de ordenación y clasificación.

Parejas: el objetivo es realizar operaciones básicas sencillas, desarrollar la atención y la memoria, descomposición de números.

Bolas y Azar: el objetivo es realizar operaciones básicas sencillas (sumas y restas).

Dardos: el objetivo es la identificación de números con su grafía, sumar decenas completas., estrategias para organizar la información.

Caer al agua: el objetivo es introducir el concepto de probabilidad, realizar operaciones básicas sencillas, aplicación de estrategias.

Tangram: el objetivo es la orientación espacial y figuras planas como triángulo y cuadrado.

En la actualidad encontramos estos y otros juegos para distintos propósitos, que los docentes utilizan para trabajar las áreas curriculares en los que se planifican como estrategia para desarrollar las competencias.

1.2. TEORIAS DEL JUEGO

En la actualidad se encuentran diferentes teorías sobre el juego, ya que esta práctica se realiza desde tiempos muy antiguos y que han venido evolucionando para ser aplicados con diferentes propósitos y contextos.

En la investigación de (López, 2018) describe algunas teorías sobre el juego en siglo XIX y comienzos del siglo XX:

Teoría Spencer (1855), sostiene que, por la evolución o mejoras sociales, en las etapas de la infancia y niñez tanto el niño como la niña tiene mayor tiempo libre, al contrario de tiempos atrás que trabajaban para ayudar en la familia, ahora se ve que los padres trabajan para darles las comodidades, entonces esta energía debe ser liberada con el juego.

Si bien esta teoría está bien fundada, no siempre es cierta, ya que los juegos no solo liberan el exceso de energía, sino que también restauran, descansan y se liberan del estrés mental del día a día, ya que la mayor parte de su energía es gastada en el trabajo y que hacer del hogar. Es decir, el juego también tiene el efecto de catarsis.

Teoría de Lazarus (1883), esta referida al descanso, relajación o recuperación, señala que el juego es una actividad compensadora al esfuerzo y agotamiento de actividades como la realización de tareas escolares y de casa.

Se considera que la teoría de relajación es más funcional para un juego en adultos, ya que hoy en día el niño al jugar gasta sus todas sus energías.

Teoría de Groos (1898), destaca al juego como una actividad de preparación para la vida adulta, ello permite desenvolverse con mayor autonomía y desarrollar sus funciones mentales, y de los instintos para ejercerlos a medida que va pasando por las etapas de la vida.

Teoría de Hall (1904), considera que el juego es una cualidad de la conducta ontogenética que integra la parte funcional de la evolución filogenética de la especie, esto quiere decir que los juegos que se practican en la actualidad, muchos ya han sido jugados en tiempos pasados, como las escondidas, la gallinita ciega.

Teoría de Freud (1856-1939), sostiene que cada individuo está inherentemente dotado de una reserva predeterminada de bioenergía, que sirve como origen de sus impulsos centrales y forma la base de sus acciones, cogniciones y motivaciones futuras.

Teoría de Claparède (1932), propone que los juegos persiguen fines ficticios que satisfacen tendencias profundas cuando el entorno natural obstaculiza nuestro deseo de privacidad. Este acercamiento, en el mundo del niño, nos revela que el juego puede convertirse en un refugio, donde se puede cumplir el deseo de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto.

Su teoría de juegos proporciona una explicación para los llamados "juegos de ficción". Sin embargo, no proporciona una explicación para otros tipos de juegos infantiles (juego funcional o sensoriomotor, juego constructivo y juego de reglas).

Teoría Buytendijk (1935), sostiene que el juego es una expresión de la inmadurez, el desorden, la impulsividad, la timidez y la tristeza de la infancia; el juego es un juego cuando se usa algunos objetos, algunos elementos, no sólo", concuerdo con la idea de este autor porque el niño juega debido a su esencia infantil o en otras palabras ya que es niño.

1.3. ENFOQUES DEL JUEGO

Según (González, 2020), en su informe describe los enfoques desde los siguientes teóricos sobre el juego.

María Montessori (1928): Define el juego como una estrategia de aprendizaje la cual llevara al niño a la edad adulta y propone el acompañamiento de los padres en dicho proceso. Además, le da importancia al espacio en el que el niño juega.

Bruner (1986): Hace énfasis en los instrumentos los cuales señala que ayudaran en las destrezas cognitivas y motrices, así como también en las habilidades.

Vygotsky (1931): El juego es simbólico y social en la cual el niño logra adquirir roles de otras personas.

Lazarus (1883): El juego es una actividad de relajación, además ve el juego como una manera de descansar para tomar energías para otras actividades más serias.

Carmona y Villanueva (2006): considera al juego como una actividad en la que acercamos al niño a la realidad, siempre llegando a un mismo fin.

Por lo tanto, según los enfoques del juego mencionados anteriormente tienen los siguientes criterios: los juegos con los niños se pueden desarrollar fuera del salón de clases o en el patio, dando libertad a cada niño desarrolle la creatividad usando materiales y también una forma de llevar al niño se acerque a la realidad.

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

Cardenas et al. (2020), señala que la característica principal del juego es ser espontáneo; donde el niño pone límites y reglas, tiene un objetivo específico, que en sus diversas etapas va evolucionando, pudiendo lograr un desarrollo social y cultural, además de ser capaz de ampliar sus capacidades tanto sensorial como motora.

Según la revista Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (FECO, 2011), menciona las siguientes características:

- Ocurre solo; la motivación o la planificación no son necesarias.
- Cualquier actividad que se convierta en un juego es atractiva para el niño, por lo que es motivadora en sí misma.
- Los niños y niñas no se sienten obligados a jugar porque si lo hicieran dejarían de hacerlo. Jugar es algo que tanto los niños como las niñas eligen hacer.
- Todas sus capacidades físicas y mentales se desarrollan a medida que crece, interactúan y juegan.
- No es necesario que haya material para poder jugar.
- Es una herramienta para la educación que fomenta el aprendizaje en todas sus formas.
- El juego es una buena manera de aliviar la tensión psicológicamente.

- Se altera con la edad, dando lugar a la aparición de nuevas formas de juego a medida que el niño crece.
- Cumple una función rehabilitadora, integradora y compensatoria.

Así mismo (Martín, 2019), describe las siguientes características del juego:

- Es un proceso natural de la infancia ya que representa una parte innata e integral de la niñez.
- Contribuye a la interacción con la realidad debido a que el juego debe considerarse como un método para explorar el entorno.
- Goza de espontaneidad, no necesita motivación externa ni preparación previa.
- Es inherentemente motivador, y cualquier actividad lúdica tiene un atractivo natural para los niños.
- Es de libre elección debido a que el juego es una actividad voluntaria, que no se ve afectada por presiones o incentivos externos; los niños lo practican voluntariamente.
- Promueve el desarrollo holístico de las capacidades físicas y psicológicas en los niños.
- No depende de posesiones materiales; los niños aprovechan su imaginación y creatividad sin necesidad de juguetes.
- Presenta un valor educativo debido a que el juego sirve como herramienta educativa y facilita el aprendizaje en varios ámbitos.
- En ocasiones, puede actuar como un medio para liberar tensiones y expresión emocional.
- El juego de los niños se diferencia del juego de los adultos, ya que este último a menudo busca diversión, relajación, interacción social y respiro de otras actividades.
- Evoluciona con la edad; es decir, los patrones de juego cambian a medida que los niños crecen, manifestándose en diversas formas correspondientes a su edad.
- El juego produce placer y disfrute como resultado inherente.

Nuestro equipo de investigación concuerda con las características del juego propuestas por los autores, ya que el juego es una actividad placentera, se desarrolla más en la infancia, favorece a la socialización, ayuda en el desarrollo de habilidades, favorece el aprendizaje, alivia el estrés, es recurso educativo que docentes lo utilizan para el desarrollo de actividades.

1.5. MODALIDADES DEL JUEGO

De acuerdo con Sariego et al. (2011), describe tres modalidades de juego:

Juegos de procedimiento conocido: estos juegos están referidos a recursos familiares dentro de la base de conocimientos de los estudiantes que podemos adaptar para abordar conceptos específicos de interés. Por ejemplo, elementos como cartas, dominó y rompecabezas pueden servir como ejemplos ilustrativos.

Juegos de conocimiento: estos son materiales creados intencionalmente para facilitar la exploración de conceptos particulares, ya sea que hayan sido tratados previamente en clase o introducidos como un tema nuevo. Por ejemplo, elementos como un panel numérico, un laberinto de fracciones o un tablero de ecuaciones sirven como ejemplos concretos de este tipo de ayudas didácticas.

Juegos de estrategia: esto implica la aplicación de métodos sistemáticos para abordar los desafíos de resolución de problemas, con elementos numéricos o alfabéticos potencialmente incluidos en ellos. Por ejemplo, actividades como el sudoku y el juego Nim ejemplifican este enfoque.

1.6. ETAPAS DEL JUEGO

Citando a (Pina, 2014), describe seis etapas para el juego en la enseñanza de las matemáticas, las cuales son:

Adaptación

Esta etapa se alinea con el juego preliminar o no estructurado, caracterizado por actividades abiertas que pueden parecer desordenadas a primera vista. Estas actividades permiten a los niños interactuar con objetos tangibles, explorarlos sin un objetivo claro y obtener satisfacción de la experiencia inherente. Es a través de este juego desestructurado que se sientan las bases para la adaptación a etapas posteriores.

Estructuración

Se considera beneficiosa una actividad estructurada que abarque una amplia gama de experiencias, todas convergiendo hacia un concepto común. Esta actividad debe establecer las reglas del juego, que sirven como limitaciones. No obstante, sigue siendo una característica definitoria que el objetivo o finalidad de la actividad puede no quedar inmediatamente claro.

Abstracción

Esto marca la etapa en la que los niños captan la estructura fundamental que subyace a los juegos y descartan los elementos menos atractivos. Durante esta fase, el proceso se internaliza en lo que respecta a conceptos abstractos, como comparar dos objetos diferentes que comparten ciertos atributos. Esto conduce a una mayor conciencia de la estructura subyacente de los juegos en los que participan. Esta etapa implica que el niño participe en juegos que comparten una estructura común pero que tienen diferentes características.

Representación Gráfica o Esquemática

La representación visual o esquemática de la estructura común sirve como medio para representarla gráficamente o como manifestación perceptible.

Descripción de las Representaciones

Esta es la fase donde se identifican y explican los atributos de la representación utilizando la terminología técnica asociada al procedimiento u operación, introduciendo el lenguaje simbólico de las matemáticas.

Formalización o Demostración

Durante esta etapa, el niño puede articular los conocimientos adquiridos de manera segura y convencional, demostrando la capacidad de corresponder explicando cada uno de los procesos anteriores.

1.7. TIPOS DE JUEGO

Teniendo en cuenta a Stefani et al. (2014), clasifican a los juegos en:

- A. Juego simbólico:** Esta categoría incluye juegos como hacer el papel de tus padres, la secretaria, el médico u otros roles o personajes sociales, disfrazarse, etc. Estos juegos destacan por su amplio uso de la simbología basada en la imitación. Los niños alteran y duplican escenas del mundo real para satisfacer sus necesidades por ejemplo cuando imitan a un super héroe. A través de este tipo de juego, el niño interioriza roles sociales y transforma la realidad por asimilación a las necesidades del yo (Piaget, 1961).

- B. Juegos motores:** En esta clasificación encontrarás actividades como la mancha, el escondite, varios juegos de pelota, rayuela, saltar la cuerda, payana, bolitas, etc. Se trata de actividades recreativas que se distinguen por su énfasis en el esfuerzo físico intenso y la aplicación de habilidades motoras, que requieren un cierto nivel de compromiso corporal (Pavia, 1994). Este compromiso abarca una diversidad de habilidades motoras, incluidas las habilidades motoras gruesas y finas, así como la destreza manual.

- C. Juegos de mesa:** Dentro de este grupo encontrarás juegos que requieren pensamiento estratégico, como ajedrez, skrabel, dominó,

Tic Tac Toe (Ta Te Ti) y juegos de cartas, entre otros. Estos juegos se caracterizan por su dependencia de un tablero y/o piezas de juego como componentes esenciales.

D. Juegos electrónicos: Un juego electrónico se define como cualquier juego digital o interactivo, independientemente de la plataforma en la que opere. Esta clasificación abarca plataformas de juegos como PlayStation, Wii, Xbox, computadoras personales, teléfonos móviles y más. Estos juegos electrónicos tienen la capacidad de simular las reglas o atributos de varios tipos de juegos dentro de un entorno virtual.

E. Otros juegos: Rompecabezas, pintar, armar pulseras, jugar con plastilina, ladrillos pequeños y otras actividades se incluyeron en esta categoría residual y se incluyen todos los juegos de construcción, habilidad y creación donde se recrea el mundo a partir de diferentes elementos, utilizando piezas de madera o plástico al estilo Lego, o ensamblando piezas para recrear objetos como barcos, aviones, dinosaurios, etc.

Así mismo Ministerio de Educación (Minedu, 2010), los clasifica de la siguiente manera:

- **Juego motor:** El juego motor está vinculado a la actividad física y a la exploración del propio cuerpo del niño y de las sensaciones que este puede producir. El juego motor abarca actividades como empujar, correr, balancearse, hacer tira y afloja y saltar sobre un solo pie.
- **Juego social:** El juego social se define por el enfoque central del niño en interactuar con otra persona. Ejemplos de juego social que evolucionan en diversas etapas del desarrollo de un niño incluyen: alterar el tono del habla durante la comunicación, participar en juegos como el escondite y mostrar interés en su propio reflejo en un espejo.

En los niños mayores podemos observar la aparición de juegos estructurados con reglas y turnos, así como actividades como el juego de "abrazos".

- **Juego cognitivo:** El juego cognitivo estimula la curiosidad innata y el deseo de aprender de los niños. Se inicia cuando a los bebés se les presentan objetos de su entorno, que se esfuerzan por investigar y manipular. A medida que los niños progresan, su interés evoluciona hacia una búsqueda para superar desafíos, exigiendo su participación intelectual en lugar de una mera manipulación de objetos. Por ejemplo, actividades como construir una torre con tres cubos, intentar agarrar un objeto con un palo, participar en juegos de mesa como el dominó o la memoria, resolver acertijos y desentrañar acertijos son ejemplos de juegos cognitivos.
- **El juego simbólico:** Este tipo de juego fomenta la habilidad de alterar objetos para construir escenarios y universos imaginarios, a partir de encuentros personales, la creatividad y el contexto de nuestras vidas. Es similar a un juego de "como sí o "o el lo dijo". Las primeras manifestaciones de este juego se pueden presenciar cuando los niños participan en actividades como pretender "quedarse dormidos" o "beber leche" de un vaso vacío sin realmente quedarse dormidos.

Hoy en día hay mucha clasificación de los juegos, es por ello que, el equipo de investigación se acoge en los juegos que clasifica el Ministerio de Educación del Perú los cuales son motor, cognitivo, social, simbólico, ya que al trabajar el juego motor trabajamos el movimiento corporal, los juegos cognitivos desarrollan el conocimiento, el juego social se trabaja para interacciones entre estudiantes y desarrollan la socialización, por último el juego simbólico que ayuda a desarrollar la imaginación y creatividad.

CAPÍTULO II

LOS JUEGOS EN LA ENSEÑANZA

2.1. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA

Según Jona y Bailey (2017), proponen que el juego sirve como un mecanismo divertido y espontáneo para adquirir habilidades sociales y motoras al mismo tiempo que nutre el pensamiento cognitivo, convirtiéndolo en un elemento indispensable para un desarrollo infantil saludable. Un importante 75% del desarrollo del cerebro se desarrolla después del nacimiento, y el juego contribuye activamente a este proceso al desencadenar la estimulación cerebral mediante el establecimiento de conexiones entre las células nerviosas. Esta red neuronal, a su vez, ayuda a perfeccionar las habilidades motoras tanto finas como gruesas.

Por el contrario, Monge et al. (2019), subrayan las ventajas sustanciales y bien documentadas asociadas al juego. Estos abarcan mejoras en el funcionamiento ejecutivo, el dominio del lenguaje, la aptitud matemática temprana (que comprende habilidades numéricas y comprensión espacial), el crecimiento social, las relaciones con los compañeros, el desarrollo físico y la salud en general. En particular, el juego también parece tener un impacto positivo en el bienestar

emocional, actuando potencialmente como un amortiguador contra la ansiedad y el estrés.

2.2. INFLUENCIA DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZJE

Canela y Benavides (2020), afirman que el juego abarca una variedad de atributos valiosos. Estos abarcan el pensamiento creativo, la capacidad de resolver problemas, las habilidades para gestionar el estrés y la ansiedad, la aptitud para adquirir nuevos conocimientos, abordar problemas de comportamiento de manera tranquilizadora, mejorar la autoestima, la capacidad de utilizar herramientas de forma eficaz y el desarrollo del lenguaje.

Según Idrogo (2016), Siendo la actividad lúdica una herramienta que el docente debe utilizar en la enseñanza de las matemáticas, aplicar la estrategia de los juegos en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes es posible, necesario y fructífero.

Además, Anapan et al. (2019), los docentes deben pensar en incorporarlos a sus clases como estrategia didáctica, dado que los juegos educativos fomentan y estimulan aprendizajes significativos para los estudiantes, animando el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

3.3. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS

Como señala Robledo (2016), cuando se trata de aprender matemáticas, una fuente de motivación puede encontrarse en adoptar como base actividades constructivas y divertidas. La utilización de juegos en la educación matemática

surge como un enfoque estratégico que no sólo permite a los estudiantes adquirir competencias de una manera atractiva, sino que también los empodera al involucrarlos en la creación de sus propios materiales educativos, lo que conduce a una comprensión más profunda de la materia.

Además, Lumbreras (2021), recomienda a los juegos matemáticos como una potente herramienta de capacitación para estimular y motivar el aprendizaje-enseñanza. Implica hacer que el alumno juegue en varios niveles de manera deliberada y planificada para obtener los resultados deseados. Los juegos matemáticos tienen las siguientes cualidades, que se pueden utilizar para motivar a los estudiantes a aprender la materia de manera significativa:

- Fomenta el desarrollo del pensamiento lógico, así como la comprensión y aplicación de los contenidos matemáticos, en general.
- Ayuda a los estudiantes en cada etapa o nivel académico a desarrollar su sentido de autoestima.
- Conecta las matemáticas a una situación que te haga divertir.
- A través de la interacción entre pares, fomenta las cualidades de colaboración y trabajo en equipo.
- Le permite hacer cálculos mentales.
- Capacita al alumno para crear su propia auto preparación.
- Los practicantes adquieren flexibilidad y agilidad mental a través del juego.
- Apoya el ingenio, la creatividad y la imaginación.
- Fomenta el pensamiento inductivo y deductivo.
- Adquieren el sentido de autocontrol que necesitarán a lo largo de sus vidas.

Por el contrario, Aguilar y Amaro (2017), coinciden en que los juegos sirven como un instrumento esencial para fomentar el desarrollo del razonamiento lógico en los niños. Según los autores estas actividades no sólo brindan diversión, sino que también facilitan un proceso en el que los individuos, mientras se divierten,

adquieren conocimientos conectando objetos a través de la manipulación, la contemplación, la comparación y la participación en diversos entornos.

3.4. EL JUEGO PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA

Según Gómez et al. (2017), para reducir situaciones estresantes y frustrantes, es importante evaluar qué tan bien los estudiantes han aprendido ciertas competencias y fomentar un entorno de confianza en el que puedan hacerlo. El uso de juegos para evaluar ofrece: interacción continua, un sentido constante de desafío y competencia para lograr un mayor nivel de participación, una combinación de aprendizaje agradable y aprendizaje significativo (p. 635).

También Caycedo (2007), argumenta que el juego, cuando se utiliza como una "excusa" para la evaluación, crea un espacio donde las personas obligadas a vincularse (en este caso, la educación, la institución, el programa, los profesores y los estudiantes) pueden acercarse entre sí, creando una relación transversal entre ellos y un ambiente lúdico que rebaja la angustia y el miedo que provoca la evaluación.

En las observaciones finales de su investigación, González et al. (2019) afirman que emplear juegos como método de evaluación de estudiantes arroja resultados positivos a la hora de evaluar sus conocimientos, habilidades y actitudes. El alto nivel de satisfacción de los estudiantes con este enfoque, junto con las excelentes métricas de desempeño obtenidas, resalta su efectividad.

CONCLUSIONES

1. La lúdica es una buena herramienta pedagógica, ya que permite a los estudiantes aumentar el interés por aprender, despertando la curiosidad, estimulando la creatividad y desarrollando el pensamiento lógico.

El uso de estrategias lúdicas favorece la interacción de maestros y estudiantes, lo que se pudo evidenciar cuando se plantearon actividades de aprendizaje para la resolución de problemas a través de juegos.

2. La incorporación de estrategias lúdicas en el aula no sólo promueve la comprensión de conceptos sin necesidad de memorizarlos; sino que también fomenta la socialización entre los estudiantes dentro del entorno escolar, debido a que fomenta el trabajo en equipo ayudando a los estudiantes a apreciar la diversidad y los valores de sus compañeros, 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.

REFERENCIAS

Aguilar, R., y Amaro, G. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín* [Tesis segunda especialidad, Universidad Nacional De Huancavelica]. Repositorio UNH.

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ab3b909b-8dc4-4cde-a942-e989ab6ceaf2/content>

Anapan, E., Choque, D., y Flores, P. (2019). *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes del tercer grado de Educación Primaria, Institución Educativa San José y el Redentor* [Tesis Licenciado en Educación, Universidad Nacional De Educación]. Repositorio UNEEGV.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6107/TESIS%20-%20ANAPAN%20CARRAZCO%20ESMERALDA%20LOURDES%20-%20CHOQUE%20LOJA%20DIANA%20ISABEL%20-%20FLORES%20VELARDE%20PAOLA%20JAZMIN%20-%20FPYCF.pdf?sequence=6>

Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), pp. 861-878.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>

Candela Borja, YM, & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de Básica Superior.

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5 (3), pp. 78-86.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

Cardenas, V., Cayo, R., Chayña, Y., Palomino, R. y Ramirez, J. (2020). *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares* [Tesis de Bachiller en Educación, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico]. Repositorio IPNM.

<https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1840/1/Investigaci%C3%B3n%20Los%20Juegos%20L%C3%ADicos.pdf>

Caycedo, O. (2007). *El juego como propuesta para la evaluación del diplomado de arte y comunicación visual del CIDEH* [Tesis de especialización en pedagogía, Universidad Sanbuenaventura]. Repositorio USB.

<https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/db99cb20-3cb0-4576-bff5-6cfb5d4a79f0/content>

Crazy, I. (lunes 24 de septiembre de 2012). El juego como aprendizaje y enseñanza. *UNKNOWN*:

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011). El juego en la etapa infantil. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Gómez-Álvarez, M., Echeverri, J. y González-Palacio, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos. *Ingeniare. Rev. chil. ing. [online]*, 25 (4), pp. 633-642. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-33052017000400633&lng=en&nrm=iso&tlng=es

- González, E. (2020). El juego desde distintos enfoques. *scribd*.
<https://es.scribd.com/document/465648744/El-juego-desde-distintos-enfoques-pdf#v>
- González, P., Canet, O. y Robleda, G. (2019). Uso del juego como instrumento evaluador en estudios superiores de ciencias de la salud. *Revista d'Innovació Docent Universitària*. Núm. 11 (2019), pp. 1-11.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1344/RIDU2019.11.1>
- Idrogo, S. (2016). los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del vii ciclo de la institución educativa “Glicerio David Villanueva Medina” [Tesis de maestría en ciencias, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio UNC.
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/1263/LOS%20JUEGOS%20MATEM%C3%81TICOS%20Y%20SU%20INFLUENCIA%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DEL%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jona K., y Bailey, S. (2017). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. *Montana State University*. <https://maguarded.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- López, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *INNOVAGOGIA*.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lumbreras Editores (5 de junio del 2021). Importancia de los juegos lúdicos en la matemática. *Lumbreras*.

<http://www.elumbreras.com.pe/content/importancia-de-los-juegos-ludicos-en-la-matematica#:~:text=Favorece%20la%20comprensi%C3%B3n%20y%20uso,nivel%20en%20que%20se%20encuentre.>

Martín, C. (2019). El juego y teorías del juego. [Título de bachillerato, Best notes for high school - ES]. Repositorio *STUDOCU*: <https://www.studocu.com/es/document/best-notes-for-high-school-es/psicologia-y-sociologia/caracteristicas-del-juego/8436173>

Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Gráfica Navarrete S.A. <file:///C:/Users/JORDY/Downloads/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ADa%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20menores%20de%206%20a%C3%B1os.pdf>

Miralles, C., Botella, M., López, F., Prieto, N., Gutiérrez, C., Torres, J., y Sánchez, C. (2006). Talleres y juegos matemáticos. *Ayuntamiento de ASPE*. <https://docplayer.es/10689795-Talleres-juegos-matematicos.html>

Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*. <https://www.studocu.com/cl/document/pontificia-universidad-catolica-de-chile/psicologia-del-desarrollo-i/dialnet-la-importancia-del-juego-en-los-ninos-7186932/26830240>

- Peñalver, E. (2018). EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA. *macmillan education*. <https://www.macmillaneducation.es/formacion-profesional/grado-superior/educacion-infantil/el-juego-infantil-y-su-metodologia/>
- Pina, J. (15 de diciembre de 2014). Seis Etapas de la Enseñanza-Aprendizaje de las Matemáticas Según Zoltan P. Dienes. <https://www.pinae.es/seis-etapas-de-la-ensenanza-aprendizaje-de-las-matematicas-segun-zoltan-p-dienes/>
- Robledo, P. (2016). Juegos matemáticos: una experiencia lúdica y motivadora en el proceso de aprendizaje [Tesis de especialista en pedagogía lúdica, fundación universitaria los libertadores]. Repositorio los libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/907/RobledoP-inillaXiomara.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Sariego, N., Terceño, P. y Martín, J. (2011). Juegos Didácticos. *docplayer*. <https://docplayer.es/67891183-Juegos-didacticos-tema-transversal-grupo-11-nieves-leonor-sariego-piqueras-pilar-terceno-bouza-jose-luis-martin-cuervo.html>
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31 (1), pp. 39-55.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.