



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

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

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

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:**

**CHINGUEL ALBERCA, María Antonia**

**CIEZA ALVA, Maira Melita**

**VÁSQUEZ MUÑOZ, Nátaly Romina**

**JAÉN – PERÚ**

**2025**

# REPORTE DE SIMILITUD

## EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

### Detalles del documento

Identificador de la entrega trn:oid::28915:513012575	20 páginas
Fecha de entrega 14 oct 2025, 10:31 p.m. GMT-5	5777 palabras
Fecha de descarga 14 oct 2025, 10:32 p.m. GMT-5	32.169 caracteres
Tamaño del archivo 73.6 KB	



Página 1 de 25 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::28915:513012575

## 11% Similitud general

### Fuentes principales

10%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
5%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"VICTOR ANDRÉS DELAUNDE" - JAÉN

Dr. Saúl M. Néñez Cieza  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

## **DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **TÍTULO:**

El juego en los niños de educación inicial.

### **AUTORAS:**

Chinguel Alberca María Antonia.

Cieza Alva Maira Melita.

Vásquez Muñoz Nátaly Romina

### **ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:**

Mg Naimés Pérez Cubas.

Código orcid: <https://orcid.org/0009-0009-5752-1687>

### **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:**

Fecha de inicio : 5 de mayo del 2025

Fecha de término : 22 de agosto del 2025

### **LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN:**

Pedagogía, Currículo y Didáctica

### **EJE TEMÁTICO:**

Didáctica aplicada en la educación básica

### **JURADO:**

Presidente : Dr. Eliverando Araujo Avellaneda

Secretario : Lic. Felix Encinas Aujtukai

Vocal : Mag. Erika del Rosio Saavedra Pastor

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Chinguel Alberca, María Antonia, identificada con DNI N° 47196273; Cieza Alva, Maira Melita, identificada con DNI N° 43272562; y Vásquez Muñoz, Nátaly Romina, identificada con DNI N° 73302022, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Victor Andrés Belaunde", Jaén, presentamos el trabajo de investigación monográfico titulado: "El juego en los niños de educación inicial".

Por ello, declaramos, en honor a la verdad, que el presente trabajo de investigación monográfico es producto de nuestra autoría. Todas las referencias y estudios previos han sido debidamente consultados y citados, respetando, en todo momento, los derechos de autor. Este documento constituye nuestro aporte a la realidad educativa investigada.

Asimismo, en calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u omisión de información, estampando nuestras firmas como constancia de ello.

Jaén, 25 de julio 2025



Chinguel Alberca María Antonia

DNI N°: 47196273



Cieza Alva Maira Melita

DNI N°: 43272562



Vásquez Muñoz Nátaly Romina

DNI N°: 73302022

## ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
DESARROLLO TEMÁTICO .....	10
1. TEORÍAS Y ENFOQUE DEL JUEGO.....	10
1.1. TEORÍA PIAGETIANA.....	10
1.2. TEORÍA DE VYGOTSKY .....	11
1.3. ENFOQUE DE MARÍA MONTESSORI.....	12
2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....	13
2.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	13
2.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	14
2.3. TIPOS DE JUEGO .....	14
2.3.1. El juego de construcción .....	14
2.3.2. Juegos simbólicos .....	15
2.3.3. Juegos cooperativos .....	16
2.3.4. Juegos dramáticos .....	17
2.3.5. Juegos tradicionales.....	18
2.4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DEL JUEGO.....	19
2.4.1. Principio de aprendizaje significativo .....	20
2.4.2. Principio lúdico .....	20
2.4.3. Principio de actividad .....	20
2.4.4. Principio vivencial.....	20
2.4.5. Principio de globalización .....	21
2.4.6. Principio de creatividad .....	21
2.5. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO .....	21
2.6. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE .....	22
2.7. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS .....	23
CONCLUSIONES .....	25
REFERENCIAS .....	26

## RESUMEN

El juego en la educación inicial se constituye en una actividad importante que genera aprendizajes, entretiene, enseña, forma y transforma. Para el docente se convierte en una estrategia didáctica fundamental para la enseñanza y el proceso formativo del estudiante. El presente trabajo de investigación monográfico tuvo como objetivo analizar y conocer la importancia del uso del juego en la educación inicial para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales. La metodología se basó en la revisión bibliográfica en artículos científicos, tesis, guías didácticas, repositorios de universidades, Google académico, Scopus, entre otros. Los resultados dan cuenta de la organización de la información en dos bloques temáticos: teorías y enfoques sobre el juego y el juego en la educación inicial. La conclusión señala que el juego utilizado como estrategia de enseñanza aprendizaje, es fundamental para el desarrollo integral de los niños, siendo para ello necesario que los docentes planifiquen las sesiones de aprendizaje incorporando una serie de juegos de construcción, simbólicos, de reglas, cooperativos, dramáticos, tradicionales y contemporáneos, para asegurar el desarrollo de habilidades comunicativas, de resolución de problemas y de construcción de aprendizajes activos y placenteros para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana de manera efectiva.

**Palabras claves:** juego, educación inicial.

## **ABSTRACT**

Play in early childhood education is an important activity that generates learning, entertains, teaches, shapes, and transforms. For teachers, it becomes a fundamental teaching strategy for teaching and the student's development process. This monograph aimed to analyze the importance of play in early childhood education, identifying a set of cognitive, motor, and socioemotional skills linked to learning principles and strategies. The methodology was based on a bibliographic review of scientific articles, theses, teaching guides, university repositories, Google Scholar, Scopus, among others. The results reflect the organization of information into two thematic sections: theories and approaches to play and play in early childhood education. The conclusion indicates that play, used as a teaching-learning strategy, is fundamental for the comprehensive development of children. Therefore, it is necessary for teachers to plan learning sessions incorporating a series of construction, symbolic, rule-based, cooperative, dramatic, traditional and contemporary games, to ensure the development of communication skills, problem-solving skills, and the construction of active and enjoyable learning to effectively face the challenges of everyday life.

**Keywords:** Play – Early childhood education.

## INTRODUCCIÓN

El juego como actividad lúdica en los niños de educación inicial, se manifiesta como una acción libre, espontánea y voluntaria, que genera emoción y satisfacción, no solo por lo divertido que es, sino porque implica moverse, gritar, imaginar, crear, seguir reglas y participar de manera colectiva y socializadora. “El juego para el niño es como el agua y el sol para las plantas”.

En las manos del docente está la tarea de guiar el desarrollo integral de los niños, acompañándolos de manera activa y constante mediante el juego, donde la enseñanza cobra vida y el aprendizaje se convierte en una experiencia significativa y duradera.

En tal sentido, es de suma importancia que desde el primer encuentro con los niños en el centro educativo se establezca el juego como estrategia de aprendizaje, fomentando un clima saludable, en la cual se promuevan destrezas, habilidades y competencias. Por ello, resulta necesario acompañarlos oportunamente, es decir, sin prisas ni presiones a fin de lograr objetivos de forma imperiosa; en su lugar, recordando los acuerdos para una buena convivencia, hábitos de higiene personal y participando en su juego.

En la actualidad, se observa que, en las instituciones educativas, muchos docentes están presentes, sin embargo, no generan actividades encaminadas a desarrollar habilidades motoras básicas, por el contrario, dejan jugar sin acompañamiento a sus estudiantes, muchas veces interfiriendo de

manera inoportuna el bienestar socioemocional de los niños y el sentido mismo del juego que están realizando.

El objetivo principal del trabajo monográfico es analizar y conocer la importancia del uso del juego en la educación inicial para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales.

La metodología utilizada para la elaboración de esta monografía fue de tipo investigación bibliográfica. Para esto se recolectó, se analizó e interpretó información de diversas fuentes como libros, tesis, artículos científicos, revistas, de repositorios confiables. Se seleccionó información pertinente y relevante, la misma que fue organizada y analizada de manera sistemática, con el fin de comprender a profundidad el tema planteado y proponer posibles soluciones a la problemática identificada.

El desarrollo temático del presente trabajo ha sido organizado de modo que en la primera parte encontraremos las teorías, enfoques que sustentan la actividad del juego, importancia, el aporte al desarrollo infantil. La segunda parte aborda específicamente el juego en el contexto de la educación inicial, incluyendo su importancia, tipos, principios, su desarrollo en los niños como estrategia de aprendizaje, así como las orientaciones metodológicas para su implementación pedagógica.

Finalmente, se exponen las conclusiones a las que se ha arribado en la presente investigación, asimismo se encuentran las referencias que respaldan los aportes teóricos acogidos como fundamento principal de nuestra investigación.

## **DESARROLLO TEMÁTICO**

### **1. TEORÍAS Y ENFOQUE DEL JUEGO**

#### **1.1. TEORÍA PIAGETIANA**

Las distintas formas de juego que aparecen en la infancia reflejan directamente las transformaciones en la estructura del pensamiento del niño, ya que cada tipo de juego es un indicador del nivel de desarrollo cognitivo alcanzado nuevas estructuras mentales. En este sentido, el juego representa un predominio del proceso de asimilación, mientras que la imitación implica adaptarse al entorno modificando los la propia forma de pensar (acomodación), el juego permite al niño reinterpretar la realidad según su visión interna (asimilación), lo cual lo convierte en una actividad clave para el crecimiento intelectual.

Piaget clasificó el juego infantil en cuatro tipos principales: Los juegos de ejercicio, que aparecen en la etapa sensoriomotora (0-2 años) y se caracterizan por la repetición de acciones por el simple placer que producen, contribuyendo al desarrollo sensorial y motor.

Los juegos simbólicos, que surgen alrededor de los 2 años y aparecen en la etapa preoperacional, se extienden hasta los 6 o 7 años y se basan en el uso representativo de objetos o acciones que no están presentes, fomentando la imaginación, el lenguaje y la comprensión de roles sociales.

Los juegos de reglas, que inicia entre los 4 y 7 años y se vuelven más

complejos con el tiempo, promoviendo la cooperación, la competencia, el respeto por normas y el desarrollo del pensamiento lógico y social.

Los juegos de construcción, aunque no corresponden a una etapa específica, están presentes desde el primer año de vida y permite desarrollar la motricidad fina, la coordinación, la concentración, la creatividad y el pensamiento lógico, siendo fundamentales para un desarrollo integral en la etapa de educación infantil (Piaget, 1959).

## **1.2. TEORÍA DE VYGOTSKI**

Plantea que, durante el juego, los niños utilizan representaciones para sustituir elementos del entorno real creando situaciones ficticias donde lo importante no es el objeto en sí, sino su significado lo cual influye directamente en su conducta. Vygotsky destaca que el niño no juega para simbolizar, sino para desear y satisfacer ese deseo canalizando sus emociones a través del juego que le permite explorar aspectos fundamentales de la realidad. Además, señala que una característica esencial del juego es la presencia de reglas que se transforman en elementos cargados de emoción.

Desde su perspectiva, el juego permite al niño situarse por encima de su nivel de desarrollo real creando lo que denomina una zona de desarrollo próximo. En otras palabras, cuando se encuentra inmerso en el juego pone en práctica habilidades y comportamientos que aún no domina por completo, pero que está en proceso de adquirir. Por ello, el juego representa una fuente muy valiosa para su desarrollo integral.

La actividad lúdica está profundamente influenciada por el entorno sociocultural donde el niño interactúa y crece. En el acto de jugar los niños reproducen las actividades de los adultos, ensayando los roles y valores de su cultura, de este modo el juego actúa como un adelanto de la participación del niño en la vida social. Este proceso solo puede realizarse de manera efectiva con la orientación y acompañamiento de los adultos y otros niños. Asimismo, señala que la imitación funciona como un principio interno en el juego simbólico, mediante el cual el infante incorpora el contenido sociocultural presente en las acciones humanas (Vygotsky, 1960).

### **1.3. ENFOQUE DE MARÍA MONTESSORI**

Afirma que, el juego activa los sentidos, fomenta la creatividad y la imaginación, permitiendo canalizar la energía física y mental de forma divertida y provechosa. Esta perspectiva resalta el valor del juego como medio para desarrollar las capacidades creativas e innovadoras, además de dar la posibilidad de vivir experiencias gratificantes, como al narrar historias o participar en representaciones dramáticas donde los niños interpretan personajes y dan vida a sus ideas.

El enfoque propuesto por la autora, permite ofrecer un entorno de juego debidamente planificado, preparado, ordenado, estético, sencillo y realista, donde cada elemento del espacio tiene propósitos claros que permite el desarrollo integral del niño. En el ambiente escolar, de comunidad y de casa, los niños generalmente conviven con compañeros, amigos, familiares de distintas edades durante buen espacio de tiempo, lo que fomenta la socialización, colaboración, el respeto mutuo, el desarrollo cognitivo y la ayuda entre pares.

Este entorno, sus relaciones de grupo, les permite elegir libremente las actividades lúdicas que más les interesan, promoviendo así una concentración profunda y prolongada. Aquí son los momentos que encuentran secuencias de actividades que les permite dar libertad de acción, también existen límites y normas claras que enseñan a convivir en armonía y a respetar a los demás.

El juego tiene un significado especial para los infantes, donde no solo se encuentra fuentes de diversión, sino también una herramienta esencial para un desarrollo saludable. A través de este medio como lo es el juego, los niños aprenden en y sobre su entorno, experimentan y adquieren nuevas habilidades, estimulan su capacidad creativa e imaginativa y establecen vínculos con quienes los rodean.

El jugar se convierte en momentos ideales para establecer los lazos afectivos entre los niños y su entorno adulto. Compartir tiempo de juego permite también a las personas de mayor edad conectarse emocionalmente con los pequeños, mostrando lo mejor de sí mismos en un ambiente lleno de cariño y aprendizaje mutuo (Montessori, 1912).

## **2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

El juego para el niño es una actividad libre y placentera donde al interactuar crean reglas que el grupo los acepta, se desarrolla en tiempos y espacios bien definidos, que se realiza por sí misma, generando alegría y una sensación de estar en una realidad distinta de la cotidiana (Huizinga,1990).

De acuerdo con el autor, el juego es una actividad que va más allá de ser una simple actividad recreativa, representa una dimensión profunda del ser humano, en donde se manifiestan la libertad, la creatividad y la capacidad de imaginar realidades distintas.

El autor plantea que es muy importante mencionar que en momento que el niño juega encuentra un espacio simbólico en el que aceptan reglas el cual se aceptan de manera voluntaria y se las respeta con entusiasmo. Por ello es que el juego se vive sin necesidad de ser una obligación, sino una forma de expresión libre que nos permite vivir emociones intensas y experimentar roles o situaciones distintas a nuestra vida cotidiana. En ese sentido, el juego no solo entretiene, sino que educa, forma y transforma.

Cabe recalcar el juego en el niño es un acto natural e inherente a su forma de ser y que cada actividad que inician la ven como una oportunidad para jugar, no persigue fines externos ni objetivos impuestos, sino que se caracteriza por el autotelismo, es decir, que su valor reside en la actividad misma y no en los resultados que pueda producir. Por esta razón, el juego permite a los niños mejorar cada vez niveles de exploración, descubrimiento y de desarrollo integral.

### **2.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.**

El Juego se caracteriza por ser una actividad libre, voluntaria, innata, espontánea, donde el niño tiene la posibilidad de elegir qué y cómo jugar, en relación a sus motivaciones e intereses. Es placentero por naturaleza, brindando momentos de alegría, diversión y disfrute personal. Se produce en espacios determinados sin buscar resultados concretos. Se ha manifestado a lo largo del tiempo y en todas las culturas. Transforma lo cotidiano en fantasía. Es una actividad que fortalece la autoestima y construye la identidad. Favorece la socialización, facilita la comunicación, la creación de lazos afectivos, el desarrollo motor y cognitivo en los niños (Del Castillo, 2018).

## **2.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo afectivo y emocional del niño, pues permite el manifestar sus alegrías, sus temores y sus deseos, que en muchas ocasiones no lo puede expresar en palabras.

Mediante el juego, el niño puede llegar a experimentar sensaciones corporales agradables que van contribuyendo a su maduración y autonomía. Asimismo, le permite conocer el esquema corporal, desarrollar la coordinación y el equilibrio potenciando las capacidades sensoriales, lo que se traduce en una mayor destreza física, agilidad y progreso intelectual lo que estimula la creatividad, la expresión corporal, estimulación del lenguaje, la invención, cumplimiento de reglas establecidas y la socialización con sus pares. Muchas conductas cognitivas se originan en la repetición de acciones que el niño realiza por puro placer, lo cual impulsa la observación, el análisis y el razonamiento (Violante, 2018)

## **2.3. TIPOS DE JUEGO**

### **2.3.1. El juego de construcción**

Es una actividad que los niños manipulan y ensamblan piezas o materiales ya sea estructurados o no estructurados con el propósito de crear, construir objetos, espacios o escenarios simulados.

Este juego aparece aproximadamente al cumplir el primer año de vida, se desarrolla simultáneamente con otros tipos de juegos y se va evolucionando a medida que pasan los años. Al inicio lo realizan de manera individual tanto en plano horizontal y en vertical con el interés de armar y desarmar sin importar logro de un producto concreto.

Entre los dos y cinco años las construcciones cambian y los niños arman escenarios para jugar ya sea con muñecos o autos, con sus pares o solos, usando telas, sillas, cajas entre otros, si el material lo permite fabrican objetos de juego de acuerdo a sus situaciones reales a veces las creaciones son comunes como el avión, casas, maquinaria de construcción, en otros casos reflejan el saber de los elementos del espacio natural en el que viven. Conforme van comprendiendo las características de los materiales y retos que enfrentan se incrementan (Piaget, 1959).

En la educación inicial estos juegos promueven diversos tipos de aprendizajes relacionados al desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa, coordinación óculo-manual, sincronización y calidad de movimientos. Adquiriendo conocimientos con la exploración de los materiales que facilitan reconocer y diferenciar formas, texturas, espesores, propiedades de los objetos y su relación con lo que se desea construir. A la par desarrollan distintas asociaciones entre las características de los materiales, que les genera una serie de reacciones producto de variar la posición en el espacio. Actúan ante distintas circunstancias, involucrando el equilibrio, la estabilidad, conocimientos vinculados al pensamiento lógico y a la organización de ideas para agrupar, seriar, ordenar, comparar cantidades, establecer correspondencia, utilizar el conteo, cuantificadores, expresa el peso y la posición del material (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022).

Se recomienda que al momento de interactuar con los materiales ya sea bloques, juguetes, telas o el propio cuerpo, el tamaño y la cantidad, hay que tener en cuenta que su uso puede orientar acciones favorables u obstaculizar la construcción que realizan los niños solos o con sus compañeros.

Los niños requieren probar sus ideas y disponer de tiempo necesario para desarrollar sus construcciones, si no les resulta lo que quieren construir intentan nuevas formas, cuanto menos conocido sea el material, el niño necesita dedicar más tiempo a explorar otros materiales antes de comenzar a jugar nuevamente. El docente en la institución educativa debe evitar dirigir o intervenir en el desarrollo del juego que el niño intenta realizar.

### **2.3.2. Juegos simbólicos**

Es una forma de juego en la que los niños representan situaciones, personajes u objetos a través de la imaginación, fingiendo ser alguien más o recreando escenas de la vida cotidiana. En este tipo de juego expresan vivencias originada en su vínculo emocional de placer o displacer que experimentan con la figura que les brinda cuidado desde la etapa inicial, dando hilo a su imaginación y construyen, destruyen, agrupan y dispersan, llenan y vacían, juegan al equilibrio, deslizan, trepan, saltan, caen, dan vueltas, se mecen, se envuelven o se esconden, se persiguen, se atrapan juegan al agresor y al agredido esto se da en las instituciones educativas en educación inicial.

Promueve la interacción social, potencia el pensamiento imaginativo, desarrolla la capacidad creativa, facilita la comunicación de emociones, estimula la convivencia y fomenta la actividad crítica (Aucouturier, 2018).

Así mismo, en las instituciones se observa que los niños comparten con sus pares, las situaciones significativas, comunicando sus desacuerdos, tratando de resolverlos, aprendiendo a enfrentar y a superar obstáculos, promoviendo la autonomía. En el juego exploran los materiales y reconocen sus características y las situaciones que representan, las relacionan con conocimientos anteriores y construyen nuevos significados. A partir de ello, recrean experiencias vividas en el centro educativa y en la comunidad, que plasman en los juegos simbólicos que realizan. De este modo, el pensamiento simbólico se desarrolla de forma progresiva y se fortalece con el tiempo (Piaget, 1959).

Es necesario precisar que los niños en la edad de 3 años prevalecen la modalidad de juegos paralelos utilizando elementos de forma imaginativa para simular diversas situaciones como por ejemplo modelar alimentos con plastilina o usar una madera para representar una cuchara. En esta edad aparece la capacidad de construir con bloques o piezas.

En las aulas de 3 y 4 años los niños se reúnen para participar en juegos en equipo, atribuyendo acciones y diálogos a objetos durante la representación lúdica, tanto ellos como los muñecos que utilizan para el juego representan diversos roles como por ejemplo de cocinera, de policía, maestra, barrendero, médico, enfermero, entre otros. En las aulas de 4 y 5 años comienza a manifestarse la habilidad para utilizar objetos ficticios en el juego, son capaz de edificar figuras con profundidad y altura empleando una serie de materiales que se encuentran a su alcance. Los niños de 5 años se muestran colaborativos con sus compañeros, se organizan para el juego en grupo, inventan situaciones nuevas, juego de roles, desarrollando su imaginación relacionando vivencias, hechos reales o ficticios, estableciendo reglas, incorporando elementos imaginarios, realizan sociodramas empleando la espontaneidad.

### **2.3.3. Juegos cooperativos:**

Son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común y permite relacionarse e interactuar con sus pares, a adquirir conocimientos,

contenidos según el tipo de juego que se realice. Se adapta de manera respetuosa a las características propias de los niños, donde la participación y la interacción entre pares se vuelve más accesible y enriquecedora se priorizan los ritmos individuales y la autogestión del grupo.

Son actividades lúdicas en la que los participantes llevan a cabo el juego brindando y recibiendo apoyo de forma colectiva y no competitiva, evitando la confrontación entre los participantes, uniendo esfuerzos para lograr un propósito independientemente el papel que asuman sin importar el rol que desempeñen, todo ello los lleva hacia la meta común (Camacho, 2012).

El propósito de estos, es optimizar el diálogo, la cohesión, la confianza, la cooperación, la autonomía, la solidaridad y mayor sensibilidad entre los integrantes de las aulas promoviendo la aceptación y las destrezas interpersonales; reducir el miedo al error y la angustia por la derrota, ya que el fin no es ganar, si no fortalecer la confianza en sí mismos de los participantes del juego, como seres reconocidos, estimados, sujetos con integridad y mérito, lo que contribuye a una buena autoestima. El valor de los niños no es afectado por la puntuación y ello fomenta que las actividades y los integrantes del equipo se valoren de manera positiva (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Promueve la intervención de todos los integrantes, prevaleciendo los objetivos grupales frente a los intereses personales; por lo que los niños juegan con otros y no contra otros; al no surgir el deseo de ganar o perder, la motivación se centra en participar para lograr lo planificado, sin la exigencia que genera la competición para alcanzar un resultado. Los participantes actúan para resolver problemas o superar obstáculos, no para sobrepasar a los demás, con el fin de lograr una meta compartida. Este tipo de juego busca la incorporación de todos los participantes, propicia que todos actúen en conjunto, cumpliendo funciones y roles, evitando promover la eliminación. Además, estas son iniciativas que pretenden reducir las conductas agresivas durante el juego, las cuales los niños van interiorizando de manera positiva conforme avanza en la experiencia del juego y su madurez social y afectiva (Velásquez, 2013).

#### **2.3.4. Juegos dramáticos**

Son una forma de juego donde los niños utilizan su imaginación y

representan personajes o situaciones usando su cuerpo, su voz y su propia creatividad, permiten el desarrollo de la expresión oral, gestual, corporal y habilidades sociales. Asimismo, los juegos dramáticos son mucho más que actividades simples, se requiere de estrategias avanzadas de pensamiento, comunicación y habilidades sociales. Aprenden a hacer cosas como proponer acuerdos, tener en cuenta las perspectivas de otros y transferir conocimiento de una situación a otra, equilibrar sus propias ideas, desarrollar un plan y actuar, explorar el simbolismo, expresar y escuchar pensamientos, asignar tareas y roles que sintetizan información e ideas diferentes (Ruiz, 2019).

Es importante que, en los niños de 3 años, los juegos dramáticos reflejan un desarrollo social que tienen una buena comprensión de asumir roles. Entre los 3 o 4 años, permiten a los niños mayor madurez en el desarrollo social ya que es paralelo en su contexto. En esta edad, se observa interés por los resultados que pueden tener sus actos en el mundo que les rodea y experimentan gran alegría al enseñar a los otros lo que ellos realizan. Dichas experiencias permiten favorecer la comunicación, la expresión verbal y no verbal, a través de un ambiente confiable que ofrezca seguridad, para desarrollar la función simbólica y asumir roles, dramatizando con naturalidad.

A partir de los 5 años en adelante, los niños asumen roles y desarrollan su creatividad, expresión oral y corporal, la socialización, su imaginación y función simbólica. Además, se sienten más seguros de sí mismos que les permitirá la resolución de conflictos (Muñoz, 2016).

### **2.3.5. Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son actividades que han pasado de generación en generación, pero siguen teniendo un gran valor, porque se adaptan a la realidad de los niños y al lugar donde viven. Estos juegos no solo entretienen, sino que también ayudan a los pequeños a aprender de forma divertida, promoviendo un aprendizaje significativo desarrollando diferentes habilidades como moverse, pensar, hablar y convivir con otros, socializarse, asumir reglas fortaleciendo así su desarrollo integral.

Además, los juegos tradicionales están muy ligados a nuestra cultura. Muchas familias los conocen porque los jugaron alguna vez, lo que facilita su

participación en las actividades escolares. Padres, madres e incluso abuelos pueden compartir estos juegos con los niños, lo que permite crear momentos especiales que fortalecen los lazos entre la escuela y el hogar. Así, el juego se convierte en un puente afectivo que une generaciones y enriquece la experiencia educativa.

Es más, estos juegos se caracterizan por ser sencillos, repetitivos y dinámicos, lo que llama la atención de los niños y los motiva a participar. A través de ellos, los niños aprenden a trabajar en equipo, a respetar las reglas, a tomar acuerdos y a resolver conflictos, ayudando a construir una buena convivencia en el aula y en la comunidad escolar.

Sin embargo, con el paso del tiempo, los juegos tradicionales han ido perdiendo espacio dentro del currículo educativo. Muchas veces se ven solo como momentos de recreación, sin considerar los beneficios físicos, emocionales y sociales que aportan. Esta falta de reconocimiento ha hecho que se les reste valor dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, es importante que los docentes comprendan que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica que, al incluirlos en las actividades diarias promueven la actividad física, el desarrollo emocional, social, fortalecen la identidad cultural y fomentan una educación más cercana, alegre y significativa para los niños. Los juegos tradicionales no solo son parte de la cultura, sino que también cumplen un rol educativo esencial, ya que permiten al niño aprender mientras se divierte, ejercita su cuerpo y se relaciona con los demás (Caicedo, 2021).

En conclusión, se debe señalar que durante el desarrollo de los distintos tipos de juegos se cumplen un conjunto de reglas o normas que los jugadores deben conocer y respetar en su calidad de participantes. Además, durante el desarrollo del juego en las instituciones educativas pueden surgir variantes u otros juegos reglados que también requieren el cumplimiento de nuevas instrucciones.

#### **2.4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DEL JUEGO**

Se orientan a la intervención pedagógica del docente. Según Ortega (1992), presenta seis principios metodológicos fundamentales para favorecer un

aprendizaje integral:

#### **2.4.1. Principio de aprendizaje significativo**

Se basa en crear vínculos entre los conocimientos y vivencias anteriores del niño y los nuevos aprendizajes. Se pretende que los niños asimilen y vinculen la información nueva con sus vivencias anteriores, de modo que el juego estimule el conocimiento que requieren para vincularse de forma significativa con los desafíos que enfrentan.

#### **2.4.2. Principio lúdico**

Se considera que el juego constituye un pilar en el crecimiento del niño, pues actúa como un medio en el proceso de enseñanza ya que facilita el aprendizaje. La labor del educador consiste en fomentar el progreso global de los aprendizajes mediante la actividad lúdica, la cual debe convertirse en una herramienta educativa centrada en el proceso formativo integral de los niños.

#### **2.4.3. Principio de actividad**

Es una característica esencial de todo juego, por el cual se considera que los niños deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Por ello, es esencial ofrecerles actividades que les resulten motivadoras y que les permitan aprender mediante la acción directa, la manipulación de materiales, exploración y reflexión. Ya sea mental o física, los niños aprenden y retienen mejor la información que si únicamente leen, escuchan o ven. Esta es la base del aprender haciendo y debe ser esencial en toda propuesta educativa independientemente de la modalidad que sea desarrollada.

#### **2.4.4. Principio vivencial**

Brinda la oportunidad de adquirir conocimientos mediante experiencias concretas, en contacto directo con situaciones reales, ya sea dentro o fuera del aula. El niño es quien genera su propio aprendizaje y evoluciona en constante interacción, lo que influye en sus características, necesidades y sus diferencias. Las experiencias que vive son valiosas para su crecimiento y adquiere las habilidades de dar, recibir y socializarse.

#### **2.4.5. Principio de globalización**

El conocimiento debe organizarse partiendo de una visión amplia del

entorno para luego abordar aspectos más específicos. Enfatiza la conexión entre las diferentes áreas de desarrollo y aprendizaje, integra aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos en las diferentes actividades educativas.

#### **2.4.6. Principio de creatividad**

Se considera como la habilidad de imaginar diversas soluciones ante diferentes situaciones. Es muy necesario que los docentes en el aula, puedan fomentar actividades lúdicas que den pie a explorar nuevas ideas, desarrollar su pensamiento crítico, creativo y resolver problemas de manera más innovadora.

### **2.5. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO**

El juego aporta diversión y momentos de distracción a los niños, es una actividad que permite impulsar diversos componentes del desarrollo de los estudiantes de educación inicial. Es un espacio donde los niños pueden ejercitar y poner a prueba sus propias posibilidades en distintas áreas de la vida.

El juego fortalece las habilidades cognitivas como la concentración, la memoria, el proceso imaginativo, creativo y el pensamiento abstracto. Así mismo, mejora los procesos comunicativos y cooperativos fortaleciendo la interacción entre estudiantes ya que el juego permite crear, negociar y respetar las normas establecidas. Mediante estas, el niño puede empezar a familiarizarse con los adultos, ejerciendo y comprendiendo poco a poco ciertos roles, responsabilidades y dinámicas sociales; de esta manera aprenden a asumir compromisos, practicar los valores, la unión entre compañeros, cultivar la confianza en sí mismos, trabajar en equipo y afrontar retos que le servirán como preparación para su vida futura.

Dentro de lo emocional, permite al niño vivenciar su mundo interior y su subjetividad, ayudándolo a comprender mejor sus emociones y sentimientos, refuerza su bienestar, autoestima, actúa como una herramienta para regular la ansiedad, brindándole un espacio seguro donde puede expresar y canalizar sus tensiones internas facilitando la resolución de conflictos, ya que al interactuar con otros, el niño aprende a compartir, esperar turnos y encontrar soluciones pacíficas a los desacuerdos que surgen durante la actividad.

Finalmente, juega un papel decisivo en el desarrollo motriz del niño, ya que favorece múltiples habilidades físicas y sensoriales que son fundamentales

para su crecimiento integral, mejora su equilibrio, aprendiendo a conservar el movimiento como el descanso, realizar actividades como correr, saltar, trepar o mantenerse firme en superficies inestables, del mismo modo, aprende a discriminar entre diferentes estímulos visuales, auditivos, táctiles y espaciales, mejorando así la capacidad para interpretar y responder adecuadamente al entorno (Chamorro, 2010).

## **2.6. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE**

En las propuestas educativas, la actividad lúdica debe de ocupar un lugar muy preferente para que los docentes puedan promover el desarrollo de capacidades y competencias en los niños, ya que este crea un ambiente placentero de trabajo, propio de su edad, desarrolla habilidades cognitivas, creativas, reflexivas y críticas. El maestro debe de entender que el juego produce niveles inventivos e imaginativos y a la vez produce alegría y mucho placer, les permite descubrir y experimentar nuevas vivencias.

La utilización del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje ha de estar supeditado a los logros que se espera alcanzar en los niños, al papel activo que deben tener al adquirir sus aprendizajes y que los lleve a resolver situaciones problemáticas de su entorno.

Según la Convención sobre los Derechos del Niño en 1959, estipula que el juego es un derecho esencial para todo niño, plantea que se debe transmitir y fortalecer en el trabajo cotidiano de la escuela, pues desarrolla y estimula la solidaridad y todo el desarrollo integral y natural de su personalidad.

El juego es una de las actividades más importantes en la etapa inicial, les ayuda a crecer de manera equilibrada, fortaleciendo su cuerpo, su mente, sus emociones y su capacidad para relacionarse con los demás.

En la infancia, el juego surge de manera natural y espontánea. A través de actividades lúdicas, los docentes pueden despertar el interés por nuevos temas y facilitar que los niños aprendan de forma activa, relacionando lo aprendido con sus propias experiencias.

El modelo lúdico en la educación inicial, parte de la idea de que los niños aprenden mejor cuando se involucran en actividades que les resultan atractivas, por lo que debe ocupar un lugar importante en la planificación de clases,

promoviendo el desarrollo de capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, fomentando la exploración, la curiosidad y la interacción con el entorno. Lo importante que se debe tener en cuenta es que cada actividad lúdica se adapte a la edad, intereses y necesidades de los niños, asegurando que todos participen y se beneficien de la experiencia (Bañeres, 2008)

En tal sentido, el rol del maestro es fundamental, ya que guía, observa y orienta las interacciones, asegurando que el aprendizaje ocurra de forma natural y efectiva.

En conclusión, aprender jugando es una de las formas más efectivas de enseñar en la educación infantil. El juego, además de ser una actividad placentera, es una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo integral de los niños, fortalece la convivencia en el aula y contribuye a que el aprendizaje sea significativo, activo y lleno de sentido para ellos.

## **2.7. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

Es recomendable garantizar que las actividades planificadas respondan a las necesidades, intereses y particularidades propias de cada niño, fomentando aprendizajes significativos mediante experiencias vivenciales, activas y lúdicas. Violante (2018), propone orientaciones claras que permiten entender que el educador es quien organiza su intervención de manera flexible y reflexiva, fomentando un entorno afectivo y estimulante que favorezca el desarrollo integral; menciona las siguientes:

Los recursos y materiales deben ser utilizados con la finalidad de invitar al juego, despertar la curiosidad, motivar la exploración y manipulación. Además, promueven el desarrollo de habilidades sensoriales, motoras, cognitivas y emocionales. Es indispensable que estos, se adecuen a la edad, intereses y necesidades del niño y que cumplan con todas las normas de seguridad, promoviendo hábitos de cuidado y conservación de los materiales, haciéndoles saber que después de jugar, deben de recoger todo y colocar en su lugar designado para tenerlo a su disposición siempre que quieran volver a jugar.

El docente debe considerar un ambiente adecuado que le brinde un entorno cálido y seguro, donde el niño se sienta aceptado y valorado. En el cual

deben sentirse libres para poder jugar y desarrollar su imaginación y solo lo podrán conseguir si el adulto les proporciona el espacio suficiente para hacerlo.

Acompañar en el juego desde la escucha y la observación participante, conociendo los intereses y las expectativas, esto va permitir evitar adelantar a aquello que el niño está descubriendo por sí mismo, más bien, reconocer el momento preciso que el acompañante debe intervenir o mantenerse a distancia. Todo esto le va propiciar, sin lugar a duda, una confianza, una sensación de capacidad sumamente intensa y decisiva para que esos aprendizajes significativos propuestos se den, encontrando una respuesta adecuada a las diversas situaciones, atendiendo así, a las necesidades específicas que se percibe.

Practicar la empatía, compartiendo desde una sonrisa en ese juego que entenece, que hace vibrar, esa capacidad de asombro con los pequeños descubrimientos y demostrar al niño que puede reconocer sus emociones, favorecer ese desarrollo emocional, donde el adulto encuentre la satisfacción de verlos felices.

El papel del educador, es hablar con palabras claras, sin diminutivo, con un buen pronunciamiento, utilizando un lenguaje sencillo, fácil de entender y aprender; evitando las groserías e insultos. Por lo tanto, los niños sienten que se puede respetar también sus opiniones, ellos se dan cuenta todo lo que tienen para decir y compartir, entonces, pueden sentir verdaderamente que son tomados en cuenta. Por ende, es sumamente importante tener presente el tono de voz que se emplea, las palabras que se expresa y el momento en que lo dice.

## **CONCLUSIONES**

- Los teóricos consideran al juego como una estrategia fundamental para el proceso de desarrollo integral de los niños, ya que estimulan las dimensiones cognitivas, emocionales, motrices, sociales, y favorecen el desarrollo autónomo, creativo, armónico y saludable.
- El juego es una actividad voluntaria y libre que brinda situaciones reales o simuladas donde se establecen sus propias normas, desarrollando capacidades como resolver problemas de manera concreta y vivencial.
- El juego constituye una herramienta pedagógica cuando los docentes los incorporan en su planificación curricular, con el fin de permitirles la exploración, el descubrimiento de forma espontánea, activa y sin interrupciones.

## REFERENCIAS

Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar*. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica (Vol. 45). Graó. Barcelona. España.

Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.

Caicedo, P. Narváez, J. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad* [Trabajo de titulación, Universidad Central del Ecuador].

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8817edf7-47bd-4482-8c72-7e870c018d0b/content>

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades*. [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, Universidad Católica de Perú].

<https://produccioncientifica.ugr.es/documentos/65da4584e10b13294796d11e?lang=gl>

Chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Del Castillo, A. (2018). Macmillan Education, el juego. *Revista educativa*. México.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria* ResearchGate (Vol. 4). Ministerio de Educación.

[https://www.researchgate.net/profile/MaiteGaraigordobil/publication/31838923\\_El\\_juego\\_cooperativo\\_para\\_prevenir\\_la\\_violencia\\_en\\_los\\_centros\\_escolares\\_M\\_Garaigordobil\\_Landazabal\\_JM\\_Fagoaga\\_Azumendi/links/09e4150ebc9472935c000000/El-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares-M-Garaigordobil-Landazabal-JM-Fagoaga-Azumendi.pdf](https://www.researchgate.net/profile/MaiteGaraigordobil/publication/31838923_El_juego_cooperativo_para_prevenir_la_violencia_en_los_centros_escolares_M_Garaigordobil_Landazabal_JM_Fagoaga_Azumendi/links/09e4150ebc9472935c000000/El-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares-M-Garaigordobil-Landazabal-JM-Fagoaga-Azumendi.pdf)

Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Ed.

Ministerio de Educación. (2022). *Juego trabajo*. República del Ecuador.

<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

- Montessori, M. (1912). *El niño: El secreto de la infancia* (15.<sup>a</sup> ed.). Editorial Diana.
- Muñoz, L. (2016) *Uso de estrategias de dramatización para mejorar la expresión oral en niños de tres años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Cesar Vallejo].
- <https://hdl.handle.net/20.500.12692/528>
- Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. <https://www.ohchr.org/es/instrumentsmechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Piaget, J. (1959). *Formación del símbolo en el niño*. Edición Delachaux y Niestlé S. A. Neuchâtel.
- Ruiz, C. (2019). *Me divierto expresándome a través de los juegos dramáticos* [Pontificia Universidad Católica del Perú]
- <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dd5f801b-05ad-44fd-8419-0a432efc07f5/content>
- Valdés, C. A. y Flórez, J. A. (1996). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. Asturias: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Velázquez, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física* [Tesis Doctoral, Universidad de Valladolid].
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2823/TESES312-130521.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(1), 131-150.
- Vygotski, L. (1960). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores.pdf>