

# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA NIÑAS Y NIÑOS  
MENORES DE 6 AÑOS

## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AVALOS SALDAÑA, Kihara Anghi  
BALLÓN GRANADOS, Aymé del Carmen  
GARRO DELGADO, Meysi Alison

ASESOR:  
Sánchez Cotrina, Ever

Lima, diciembre del 2023

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como propósito explicar el juego como estrategia base en el aprendizaje de niñas y niños menores de 6 años, reconocer la importancia de la misma y explicar las funciones que cumple dentro de esta estrategia. Es así que, dentro del análisis, se tomaron en cuenta las primeras teorías realizadas por pedagogos, psicólogos y expertos en la materia para comprender cuál es la raíz del juego y cómo este se vincula directamente con el desarrollo integral de las niñas y niños, para potenciar así diferentes habilidades y capacidades que los acompañarán en el descubrimiento del entorno en el que se desenvuelven. Este trabajo de investigación tiene el diseño no experimental, con enfoque cualitativo, pues lo que se pretende es buscar y analizar datos e información referente al juego como estrategia. Las conclusiones a las que se llega, es que el juego es una de las estrategias que ha permanecido en el tiempo ya que sus beneficios son múltiples; esto se ha detallado a lo largo de la investigación, y que aplicar estas estrategias en aula son fundamentales para lograr aprendizajes significativos en niñas y niños menores de 6 años.

*Palabras clave:* educación, aprendizaje, juego, infancia, estrategia

### **Abstract**

The purpose of this research work is to explain the game as a basic strategy in the learning of children under 6 years of age, to recognize its importance and to explain the functions it fulfills within this strategy. Thus, within the analysis, the first theories made by pedagogues, psychologists and experts in the field were taken into account to understand the root of play and how it is directly linked to the integral development of children, in order to enhance different skills and abilities that will accompany them in the discovery of the environment in which they develop. This research work has a non-experimental design, with a qualitative approach, since the aim is to seek and analyze data and information regarding the game as a strategy. The conclusions reached are that the game is one of the strategies that has remained in time since its benefits are multiple, this has been detailed throughout the research, and that applying these strategies in the classroom are essential to achieve significant learning in children under 6 years of age.

Keywords: education, learning, game, childhood, strategy

## Índice

Resumen	2
Abstract	3
Introducción	5
Delimitación y planteamiento del problema	6
Justificación	7
Objetivos	8
General:	8
Específicos:	8
<b>Capítulo I: Marco teórico conceptual</b>	<b>9</b>
Antecedentes Internacionales	9
Antecedentes Nacionales	10
1.1 El juego como estrategia de aprendizaje	11
1.2 Importancia del juego	13
1.3 Enfoques teóricos	14
1.4 Tipos de juegos	16
1.5 Funciones del juego	17
1.6 Aprendizaje basado en el juego para la educación infantil	17
1.7 Estrategias didácticas	18
<b>Capítulo II: Metodología de investigación</b>	<b>19</b>
2.1. Diseño y técnica de investigación	19
2.2 Análisis e interpretación de resultados	19
Conclusiones	21
Referencias	24
Anexos	29

## Introducción

Por muchos años, la educación estuvo enfocada en la transmisión de saberes culturales y sociales que pasaban del docente al alumno e iban de acuerdo con la época y el contexto. Debido a la evolución de la cultura y el pensamiento, se ha ido formulando un nuevo concepto sobre aprendizaje y enseñanza, convirtiendo al estudiante de un niño tranquilo y pasivo que no opina, a un niño que participa respetuosamente, se integra y es capaz de construir su propio aprendizaje desde su interés.

Hoy en día, se puede observar que existe una mayor preocupación por la educación, y este hecho está comprobado desde el Gobierno del Perú, pues anteriormente se tenía destinado un presupuesto total de 4.49% para el sector educación; y en este 2022, se ha destinado un 7.9%, demostrando que se desea mejorar el sector educativo. Rodríguez, H. (2021) comenta que la nueva generación está en busca de personas que puedan adaptarse fácilmente. Esto provoca cambios en el sistema educativo y convierte a los profesores en actores trascendentales”, por ello, los docentes tradicionales evolucionan para ser innovadores, sin embargo, durante nuestras prácticas se logró observar a diversos profesores, evidenciando que muchos de ellos tienen ánimos de dar lo mejor de sí mismos, pero así como existe este grupo, también existen docentes que no innovan y se mantienen en su rutina; y es desde aquí en donde surge la problemática a tratar en esta investigación.

Se observó que una de las principales causas de que la o el docente no innove o busque estrategias de aprendizaje, es por la falta de motivación y vocación docente. Por consiguiente, en esta investigación hablaremos sobre la principal estrategia para la enseñanza en la infancia: el juego.

## **Delimitación y planteamiento del problema**

El juego es una actividad divertida y entretenida en donde las personas deben usar distintas habilidades; es considerado como una estrategia didáctica en el nivel inicial, ya que su principal función es que pasen momentos agradables y aprendan por medio de este. No obstante, hoy en día, no se observa la importancia del juego como una estrategia didáctica, ante esto hemos identificado como situación problemática el poco uso del juego como estrategia en niños menores de 6 años.

Acorde a esto, se ha observado que algunos docentes, no hacen uso del juego como una estrategia de aprendizaje, como lo observaron las autoras en su centro de práctica docente. Entre sus causas están: el desconocimiento de la importancia del juego como estrategia didáctica; la falta de interés del docente para realizar juegos didácticos para la motivación de sus estudiantes. Y por último, se percibe poco apoyo por parte de los padres, puesto que pocos se ven interesados por reforzar en casa lo aprendido en la escuela, por el cansancio, poca paciencia, etc. A causa de lo que antes se ha mencionado, nos hemos planteado que, en la actualidad, el juego se ha convertido en una estrategia didáctica para muchos docentes, que favorece positivamente en la adquisición de nuevos aprendizajes y que, de no considerarlo como tal, puede evidenciar la falta de interés y motivación de las y los estudiantes por aprender. Es así que, diversos pedagogos mencionan y valoran al juego como una estrategia pedagógica en las niñas y niños menores de 6 años, sin embargo, no siempre es utilizado por todos los docentes, ya que no se promueve al máximo esta estrategia y por consecuencia se formula la siguiente pregunta investigativa, ¿qué importancia tiene el juego como estrategia de aprendizaje en niños menores de 6 años?

## Justificación

El presente trabajo de investigación se sustenta bajo la mirada de considerar al juego como un factor importante en el desarrollo integral de las niñas y niños menores de 6 años desplegando así destrezas y habilidades en los niveles: motriz, cognitivo, afectivo, social y comunicativo. Tomando en cuenta además su contribución en aportar a la infancia, una herramienta indispensable para conocer y reconocer el mundo que les rodea; les permite además identificarse como parte de una sociedad y adaptarse en los medios donde va a interactuar. Y consideramos que, a pesar de ello, no se evidencia en su totalidad, pues el uso de esta estrategia para el aprendizaje no siempre es tomado en cuenta en actividades cotidianas y experiencias de aprendizaje de aula. Es así como, a la luz de la situación actual y luego de haber atravesado dos años de clases remotas, el juego ha disminuido debido al bajo compromiso por parte de los padres y madres de familia, tanto por no compartir tiempo de calidad y dedicados exclusivamente al juego, sino también por la escasez de materiales que promuevan la exploración, manipulación y la necesidad de que las y los infantes aprendan mediante la interacción con materiales concretos. Este hecho se comprueba gracias al periodista Malax, A. (2021), que en una de sus publicaciones para el diario “El País”, recauda el manifiesto de una madre de familia, ella menciona que “Siente que la educación de sus hijos se ha visto un poco afectada y que desean que se retomen las clases presenciales y si no se puede en otro caso sería las semipresenciales. Además se ha dado cuenta que en esta etapa el niño aprende jugando e interactuando con los demás niños”

Es por lo que surge la necesidad de explicar y detallar que toda la comunidad educativa debe estar enfocada en destacar, fomentar y aplicar diferentes juegos como

una de las estrategias principales y básicas para concretar e interiorizar los procesos educativos en el nivel inicial. Y de tal manera, este trabajo de investigación, no solo nos hará comprender el cómo aplicar diversas estrategias relacionadas al juego favorece al aprendizaje y el desarrollo progresivo de niñas y niños menores de 6 años, sino también para contribuir en nuestra formación docente, y sea además, de gran ayuda para nuestros docentes, para que reconozcan e identifiquen esta problemática en aula, para que implementan esta estrategia con el uso de materiales concretos, espacios y condiciones adecuadas; para incentivarlos en su trabajo docente y compartir experiencias con los padres de familia y así fortalecer el trabajo articulado con todos los miembros de la comunidad educativa.

### **Objetivos**

#### **General:**

- Analizar la importancia del juego como estrategia de aprendizaje para niñas y niños menores de 6 años.

#### **Específicos:**

- Definir los diferentes enfoques teóricos del juego como estrategia de aprendizaje en niñas y niños menores de 6 años.
- Explicar las funciones del juego para el desarrollo del aprendizaje para niñas y niños menores de 6 años.
- Recopilar información del juego como estrategia de aprendizaje para la educación infantil en niñas y niños menores de 6 años.
- Identificar el juego como estrategia didáctica para las niñas y niños menores de 6 años.

## **Capítulo I: Marco teórico conceptual**

### **Antecedentes Internacionales**

De acuerdo con el artículo de investigación de Pillajo et al. (2021), “El juego - trabajo cómo estrategia de enseñanza - aprendizaje en Educación Inicial” desarrollado en la ciudad de Quito en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Esta investigación tuvo como objetivo proponer y demostrar cómo el juego - trabajo resulta ser una buena técnica didáctica para la enseñanza - aprendizaje del estudiante. Gracias a esta investigación y su metodología, identificaron la importancia del juego, esto se debe a que los niños son capaces de crear, relacionarse, y resolver problemas que surgen en la actividad lúdica y las actividades cotidianas. Dicho artículo se relaciona con esta tesina ya que ambos tienen como finalidad demostrar la importancia del juego.

Teniendo en cuenta el primer trabajo de investigación que realizó Ximena Chacha, (2022), y luego de haber observado su problematización, el cual se basa en que “a los educadores les resulta aburrido, tedioso o cansado el uso de estrategias o juegos para la aplicación del pensamiento lógico matemático en las aulas de clase”; se realizó la investigación en la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de Ecuador. Mediante la observación constante, se identificó que el principal propósito de este proyecto es motivar a los docentes al uso de juegos como estrategia de aprendizaje, así mismo con el uso de recursos que correspondan a su entorno, a fin de que cada estudiante pueda afianzar sus conocimientos. Podemos agregar que al realizarse esta investigación no solo se hará empleo de juegos como estrategias, sino que además hará que el niño pueda relacionarse con materiales que hay en su entorno. Este proyecto, fue

escogido ya que su principal objetivo es incorporar juegos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

### **Antecedentes Nacionales**

Durante la investigación nacional, se encontró el trabajo de investigación de Arias, A. & Huaynate, J. (2021), titulado “El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima -Yanacancha - Pasco”; en este trabajo de investigación, se tuvo la finalidad de precisar los efectos del juego como estrategia pedagógica en la mejora de los procesos de atención y concentración. Por ello, se encuentra la coincidencia que, el estudio demuestra que el juego funciona como estrategia pedagógica, mejorando así el proceso de atención y concentración, teniendo como resultado una gran mayoría de estudiantes con resultados positivos y que no presentan problemas de atención y concentración.

Ahora bien, el objetivo principal que menciona León en su investigación del 2021, nombrado “El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235”; es precisar al juego libre como una estrategia didáctica para los aprendizajes de los estudiantes, y así conseguir más información, mayor retención de lo aprendido y logren una participación activa en clase; pues de esta manera, los estudiantes podrán aprovechar mejor sus aprendizajes. De acuerdo con esto, se encuentra coincidencia en que, al aplicar el juego durante las sesiones, los estudiantes demuestran un gran avance progresivo en su rendimiento académico. Además, coincide en que los docentes del nivel inicial deben utilizar el juego

cómo estrategia didáctica para incentivar a los estudiantes a desarrollar sus aprendizajes.

### **1.1 El juego como estrategia de aprendizaje**

Muchos autores opinan que el juego es una actividad innata, surgiendo de manera natural. De acuerdo Ruiz (2017), el juego es un momento para explorar y aprender, en donde las niñas y niños se comunican con los adultos; siendo a su vez un espacio en donde se desarrolla la personalidad y se fomentan las capacidades intelectuales, las habilidades sociales y se resuelven conflictos. Queremos resaltar que, las niñas y niños al momento de jugar pueden establecer un intercambio de sus experiencias únicas, además desarrolla la expresión y comunicación de sus emociones y sentimientos, así mismo la comunicación de sus propios deseos al jugar.

De acuerdo a Ríos (2018), el juego es una actividad presente en todas las personas, además es una actividad que nos da diversión y descanso, a través del juego, incluso en las diferentes culturas, se educa, se transmiten valores, normas y se resuelven conflictos. Esta actividad puede poseer funciones complejas, lo cierto que a través de los años se han creado diversas explicaciones o definiciones del juego y el gran papel que desempeñó y sigue desempeñando en la vida cotidiana.

Como muchos sabemos, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo del aprendizaje, se considera como una experiencia de la humanidad, a través de este las personas aprenden a relacionarse con su familia y cultura. Así como las primeras investigaciones nos informan que la palabra juego es proveniente del latín “ludus-ludere y iocum” aludiendo a la expresión de una actividad lúdica y a la diversión. Autores

clásicos como Jean Piaget, Vigostky, Freud son aquellos que nos hablan desde su punto de vista y a través de sus teorías nos hablan sobre su definición y desarrollo.

Froebel (citado por Soëtard, 2013) “el juego es la expresión más profunda de la existencia humana”. Asimismo, el juego durante la primera infancia es la etapa más valiosa del desarrollo del niño; porque es una representación libremente activa de lo interno; es el medio que vincula y relaciona el mundo interno del niño con el mundo exterior.

Freud señala que:

“entre las particularidades del juego se destacan: se basa en el principio del placer; logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma”, (Cañeque, 1993, como se citó en Torres (2014).

Para Jean Piaget (1956):

“el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades - sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego” (como se citó en Cuellar et al., 2018).

Según Vigotsky (1924), (como se citó en Uribe, 2018):

“el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas

individuales, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”.

Rousseau, menciona que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (como se citó en Reymundo, 2018). Para los adultos, el juego solo consiste en una herramienta útil para complementar la clase e intervenir en el aula, sin embargo, para los niños y niñas es la manera de disfrutar la vida, ya que por medio del juego, aprenden rápidamente, pues se manifiestan sus deseos, fantasía y emociones.

Chacón (2008) menciona que en referencia a la idea montessoriana, el juego se puede definir como una actividad lúdica y organizada para lograr intenciones específicas, (como se citó en Soto et al. 2017). Asimismo, Soto expresa que el juego es una vía para lograr competencias y desarrollar diversos desempeños. Como ya sabemos el juego es una de las formas más importantes en las que los niños van a adquirir conocimientos, por otra parte ellos juegan porque le dan sentido a su vida, además así obtendrán experiencias significativas y mediante los juegos los niños se van a expresar con las personas que lo rodean.

## **1.2 Importancia del juego**

El juego debe ser considerado como una actividad fundamental porque no solo propicia un mejor desarrollo de los aprendizajes en niñas y niños, sino que también va a aportar recreación, va a ampliar su vocabulario, empiezan a compartir, empezarán a resolver conflictos. Es así que Iturbe (2015), expresa que el juego va a ofrecer al infante diversas posibilidades para abarcar contenidos curriculares para la educación inicial; por

ello se usa como una estrategia que propicia la adquisición de los aprendizajes que se desarrollan en el aula de clases (como se citó en Gallardo & Gallardo, 2018).

De igual modo, va a permitir que el infante esté motivado al momento de realizar las actividades. Estas actividades deben producir emociones vivas, placenteras, armoniosas, con acciones combinadas, cooperación, respeto y tolerancia. El papel del docente también es crucial ya que es quien debe de tomar la iniciativa, hacer uso de esta estrategia lúdica, y que estas sean interesantes para el estudiante, pues deben responder a las necesidades, la edad, tiempo, espacio, el ritmo de cada uno de sus estudiantes y las competencias que se buscan desarrollar con la aplicación de estos. Es importante el uso de los juegos ya que propicia la construcción de sus conocimientos, además su aprendizaje será más significativo. También va a permitir que los estudiantes puedan conocer cómo se desarrollan, sus orientaciones, actitudes tomadas.

### **1.3 Enfoques teóricos**

#### **Teorías del juego**

En estas teorías presentadas, cada autor comunica y explica sus aspectos específicos del juego y la reacción que este influye en el desarrollo del niño.

#### **Teoría del juego del desarrollo de la inteligencia**

Las y los niños pueden crear experiencias y conocimientos nuevos a través del juego. Para Piaget, el juego es la asimilación constante de la información que recaudan las niñas y niños al momento de interactuar con su entorno. En las investigaciones del juego, Piaget (como se citó en Ríos, 2018) en su teoría nos habla sobre los estadios del desarrollo de los niños y niñas acorde a su edad. Entre ellos está: **el sensorio motor**: inicia desde los 0 hasta los 2 años, se caracteriza por los juegos funcionales. **El preoperacional** desde los 2 hasta los 6 años, se considera el juego simbólico.

Finalmente, en **operaciones concretas** desde los 6 hasta los 12 años, el niño hará uso del juego de reglas.

### **Teoría del juego de acuerdo al desarrollo afectivo - psicosexual**

Ante la investigación que realizó Freud (1905), nos habla acerca de la actividad psicosexual del ser humano y propone una sucesión de etapas que la clasifica de la siguiente manera (Freud, 1905, como se citó en Quispe, 2018): **Etapas 1 Oral (0 a 1 años)**: en el primer año de vida del infante se caracteriza porque su principal medio del niño es su cavidad bucal, por la boca podrá ingerir los alimentos además, se observa que el primer juego que realiza es tocarse de forma involuntaria. **Etapas 2 Anal (1 a 3 años)**: En esta edad el niño deberá de trabajar el control de esfínteres y la higiene personal. **Edad 3 Fálica (3 a 6 años)**: Los niños tendrán curiosidad por conocer los órganos sexuales, así mismo el infante empezará a compartir con las personas que lo rodean.

### **Teoría del juego de acuerdo con el desarrollo social**

La afirmación de esta teoría se basa en la sustentación de la idea principal de Vigotsky, él menciona que los infantes logran desarrollar la capacidad de conceptualizar el significado de los objetos, símbolos y señales. En sus estudios, describe al juego en cuatro niveles de desarrollo: en el primer nivel de 3 a 4 años, especialmente en esta edad esta actividad se puede dar entre dos personas, además se puede hacer uso de materiales u objetos. En el segundo nivel de 4 a 5 años, los infantes comparten funciones entre cada integrante. En el tercer nivel, de 5 a 6 años, el infante impone sus propias reglas, estas pueden ser cumplidas como también no. Finalmente, en el cuarto nivel de 6 a 7 años, las actividades que se realicen serán para beneficio del infante y a su gusto.

### **Teoría sociocultural Vigotskyana**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (como se citó en Castro & Pozú, 2015), certifica que existe un nexo entre el desarrollo humano y su interacción con el contexto socio histórico-cultural, de esta interacción el infante desarrolla sus potencialidades, las cuales se convertirán en base de su desarrollo como individuo. Por otro lado, también considera que el momento más significativo en la infancia se da cuando el lenguaje y la actividad práctica coinciden, ya que, a través del lenguaje racional, los seres humanos pueden comunicarse y establecer una diferencia importante en cuanto a los distintos seres vivos también llamados mamíferos. Gracias a la interacción de mensajes, el humano establece normas y leyes para que así pueda socializar con sus pares, respetando su proceso de evolución. Por lo tanto, el juego es una actividad constante en la vida de los seres humanos.

#### **1.4 Tipos de juegos**

Según Piaget, clasifica estos tipos de juegos en tres categorías:

**Juego de simple ejercicio:** son aquellos juegos cuya principal característica es imitar las conductas de los animales, no conlleva a tener reglas. Según Piaget este tipo de juegos es durante el periodo preverbal y en la fase de evolución de la inteligencia del niño y va desapareciendo en toda la infancia.

**Juegos de reglas:** son aquellos juegos o actividades que conllevan o contienen un conjunto de normas que se debe de seguir durante el juego. Este juego es un proceso estructurado y pueden darse dos tipos de reglas: transmitidas, las reglas siguen siendo las mismas a pesar de todos los años; espontáneas; son creadas por el grupo.

**Juegos simbólicos:** es aquel juego que permite al niño imitar o realizar una copia de acciones observadas de su contexto social. Este juego hace que el niño pueda desarrollar su capacidad intelectual.

### **1.5 Funciones del juego**

Ruiz (2017), en su trabajo de investigación, menciona que existen múltiples funciones del juego: una de las principales determina al juego como el motor principal del desarrollo humano, a través de este aprendemos a conocer el mundo que nos rodea y poco a poco, definimos nuestras habilidades y capacidades; a la vez es establecido como una herramienta que potencia el aprendizaje, pues se convierte en un medio óptimo, ya que se puede incluir la motivación que garantice aprendizajes significativos; también es comprendido como medio de adaptación entre lo afectivo y lo emocional, debido a que durante el desarrollo del juego, tanto los sentimientos y emociones se ven involucrados, permitiendo que estos se exterioricen y comprendan; por último, otra de las funciones que menciona, es la de ser una actividad beneficiadora de la socialización y comunicación, pues les brinda a los infantes la valiosa oportunidad de establecer lazos comunicativos y de tener contacto con sus pares y otros adultos.

### **1.6 Aprendizaje basado en el juego para la educación infantil**

Este aprendizaje va a ser fundamental en el desarrollo de los conocimientos de los estudiantes, pero esto se podría dar a través de la implementación y uso de juegos. Como ya sabemos, el juego en la vida del infante es muy importante, pues así se pueden desarrollar distintas capacidades, habilidades y destrezas.

En el trabajo de investigación de Zabala et al. (2020), toman como referencia lo que Chen y Wang (2009) investigaron, ellos comentan que el aprendizaje basado en juegos es

considerado como una manera eficiente que permite a los estudiantes construir conocimientos mientras juegan, además que mantienen mayor motivación y aplican el conocimiento alcanzado para solucionar problemas en la vida real. Por consiguiente, el aprendizaje basado en juegos es un método prometedor que genera situaciones de aprendizaje altamente motivadoras a los estudiantes; por medio de una serie de juegos, resolución de problemas, aprendizajes situados y desafíos, dicho aprendizaje le permite a los estudiantes conceptualizar conocimientos desde el más complejo al más ambiguo.

### **1.7 Estrategias didácticas**

Los docentes debemos emplear estrategias didácticas, pues son una gran herramienta a favor que debemos implementar y usar en las experiencias de aprendizaje. En torno a ello, Vargas (2014) en su artículo “Estrategias didácticas”, menciona que estos son una serie de acciones ordenadas y secuenciadas por un docente, el propósito debe ser pedagógico con la intención de mejorar el proceso de aprendizaje, en base a la reflexión y al uso de recursos que se encuentren en el contexto en el que los estudiantes se desenvuelven.

Por su parte, Contreras (2015), en su artículo menciona que el desarrollo del juego como una estrategia didáctica, va a permitir que el estudiante construya sus conocimientos por medio de la exploración, la experimentación, investigación e indagación, y es de esta manera en que se logran los aprendizajes significativos. Por otro lado, tal como se expresa en este mismo artículo, el proceso de creación de juegos didácticos, implica plantear el juego teniendo en cuenta como punto de partida los objetivos, conocimientos, habilidades y capacidades que se desea lograr.

## **Capítulo II: Metodología de investigación**

### **2.1. Diseño y técnica de investigación**

Este diseño de investigación acerca del juego como estrategia de aprendizaje para niñas y niños menores de 6 años, presenta un enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo). ¿Qué es lo que se dice de los datos cualitativos? Estos consisten en la descripción detallada de las situaciones, eventos, pensamientos, interacciones, etc. La técnica que se emplea en este proyecto es la recopilación o recojo de información de teorías, revistas académicas, artículos y tesis. La investigación documental hace referencia al proceso de alineamiento entre la problemática y la posible explicación de esta, haciendo uso de la búsqueda de información y posterior análisis y selección de documentos y datos.

De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2005), la investigación documental se realiza basándose en revisión de documentos, manuales, revistas, periódicos, actas científicas, conclusiones y seminarios y /o cualquier tipo de publicación considerado como fuente de información (como se citó en. Chiquillo et al., 2016).

#### **Enfoque de investigación**

De acuerdo con Mejía, citado por Sánchez (2019), se comprende por enfoque cualitativo al procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. La investigación cualitativa estudia diferentes elementos para poder entender la vida social del sujeto por medio de los significados que se han desarrollado.

### **2.2 Análisis e interpretación de resultados**

Partiendo del análisis e interpretación de resultados, la elaboración del presente trabajo de investigación tiene como tema principal “La importancia del juego como

estrategia de aprendizaje para niños y niñas menores de 6 años". A partir de lo observado se plantea las siguientes problemáticas, la falta de conocimiento por parte de los docente del uso del juego como una estrategia didáctica, la importancia que tiene el juego como estrategia, desinterés por parte de los docente para la motivación de los niños, poco apoyo por parte de los padres de familia y el actual impacto que se observa en las familias, donde los padres no son capaces de reforzar los aprendizajes en casa ya que tienen su jornada de trabajo muy largas y por ellos llegan muy cansados, por consiguiente a falta del empleo de estas estrategias se podrá observar en los niños y niñas un bajo rendimiento en sus aprendizajes.

Ríos (2018) hace referencia a Piaget y su teoría del juego del desarrollo de la inteligencia, revelando que el juego es la asimilación constante de la información que recaudan las niñas y niños al momento de interactuar con su entorno, a la vez que se establece una relación entre los estadios del desarrollo y los grupos de juego que se realiza acorde a la edad de cada niño; Quispe (2018) menciona a Freud y su teoría del juego en base al desarrollo afectivo - psicosexual, también enfatiza el juego evoluciona de acuerdo a las etapas del ser humano, y este tiene relación con la actividad psicosexual; tal como se afirma en la teoría del juego de acuerdo con el desarrollo social de Vigotsky, el juego se desarrolla en cuatro niveles y estos se logran cuando el infante conceptualiza el significado de los objetos, símbolos y señales.

Ruiz (2017) menciona cuatro funciones del juego, como motor principal del desarrollo humano; como herramienta que potencia el aprendizaje; como medio de adaptación entre lo afectivo y lo emocional; y como una actividad que beneficia la socialización y comunicación. De acuerdo con lo mencionado, se interpreta que por

medio del juego se definen diversas habilidades sociales y capacidades, a la vez que es utilizado como motivación, comprendiendo y garantizando aprendizajes significativos.

Soëtard (2013) expresa que el juego es un medio que vincula y relaciona el mundo interno y externo del niño, debido a que es una representación libremente activa de lo interno, a la vez, Reymundo (2018) hace referencia a Rousseau, mencionando que el juego es un modo de expresión entre el pequeño y su felicidad, convirtiéndose en una herramienta para disfrutar la vida, continuando, Uribe (2018), hace mención a Vigotsky, afirmando que por medio del juego, se presentan escenas que van más allá de los instintos. Esto significa que el juego surge desde la expresión innata del niño, convirtiéndose también en una necesidad social de interactuar con los demás. La infancia es la etapa con mayor desarrollo del niño, ya que es durante este periodo donde representan libremente todos sus pensamientos.

Vargas (2014) manifiesta que las estrategias didácticas son una serie de acciones secuenciadas por el docente, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje; por otro lado, Contreras, G. (2015) afirma que el juego como estrategia didáctica, permite que el niño construya sus propios conocimientos por medio de la exploración, es por ello que usar el juego como estrategia didáctica permite que el niño logre un aprendizaje significativo por lo que aprende desde su propia experiencia.

### **Conclusiones**

De la presente investigación, la cual está direccionada a la explicación del juego como estrategia del aprendizaje para niños y niñas menores de 6 años, se logró llegar a las siguientes conclusiones:

Según los diferentes enfoques teóricos que se han mencionado en el presente trabajo de investigación se puede decir que el juego como estrategia de aprendizaje propicia la adquisición de nuevos aprendizajes, pues brinda la oportunidad al infante de explorar, manipular y experimentar con diversos materiales y que mediante estos, resulten nuevos conocimientos sobre su entorno.

En el caso de las funciones, se puede decir que el juego potencia los diferentes aspectos del desarrollo y ayuda a comprender el entorno cercano del infante, y es que el juego no se queda solo en una actividad netamente placentera, pues también una de sus características es garantizar aprendizajes significativos.

Ahora bien, en cuanto a la información recopilada del juego como estrategia de aprendizaje para la educación infantil, se ha podido compilar datos sobre el provecho que resulta del uso de esta, tomando en cuenta que es un método bastante favorable para asumir retos y desafíos, y una mayor motivación para aplicar la información que surge de los juegos en situaciones provocadoras. Además, es considerado un método que contribuye en el desarrollo de distintas capacidades, habilidades y destrezas; asimismo propicia espacios de aprendizaje motivadores, permitiéndole al niño aplicar sus conocimientos para la resolución de problemas durante su crecimiento.

Finalmente podemos afirmar, a través de la identificación de todo lo observado, que el juego como estrategia didáctica tiene vital importancia durante todo el proceso de enseñanza, pues la niña o niño irá construyendo sus propios conocimientos a partir de la intervención y de cómo se involucra en dicha estrategia. Asimismo, el empleo del juego tiene gran impacto en el desarrollo de la personalidad, identidad y construcción de

intereses individuales y grupales. Y es de este último concepto en donde los infantes irán adquiriendo habilidades sociales que le permitan interactuar e integrarse con sus pares.

Todo lo mencionado, logrará que la niña o niño pueda desenvolverse con las diferentes personas que los rodean y les dará más confianza al momento de realizar diversas actividades. Es por ello que, hacer uso del juego como estrategia de aprendizaje, desglosa diferentes aportes positivos para el desarrollo integral de las niñas y niños menores de 6 años.

## Referencias

- Arias, A., Huaynate, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" - Yanacancha - Pasco*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].  
[http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026\\_48021964\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf)
- Castro, G., Pozú, J. (2015). La Teoría Sociocultural y su implicancia en la Planificación Didáctica. <https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%20afirma%20que%20el%20desarrollo%20del,desarrollo%20como%20individo%20y%20aprendiz>
- Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Chiquillo, K. et al. (2016). *Análisis de las políticas públicas para detener y prevenir la violencia de niños, niñas y adolescentes en Venezuela*.  
<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0102326/>

Contreras, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Repositorio del Ministerio de Cultura.

<https://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/311?show=full>

Cuellar, M. et al. (2018). *El juego en la educación preescolar*. Fundamentos históricos.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7334691>

León, N. (2021). *El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235 - distrito Jamalca Amazonas - 2021*. [Tesis para optar el título de licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APREN-DIZAJE ESTRATEGIA LEON TORO NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Malax, A. (2021). Perú, el país que no quiere aprender. Diario *El País*.

<https://elpais.com/planeta-futuro/3500-millones/2021-11-08/peru-el-pais-que-no-quiere-aprender.html>

Pillajo, E., et al. (2021) *El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial*

<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>

Quispe, M. (2018). *Aportes de la teoría psicosexual para la educación de los niños de*

*preescolar*. Facultad de Ciencias Sociales. Escuela Profesional de Educación.

Universidad Nacional de Tumbes.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/602/Quispe%20Quiroz%2C%20Maria%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reymundo, L. (2018). *El juego de los niños de educación inicial*.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/496/CARMEN%20REYMUNDO%2C%20LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ríos, M. (2018). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Inicial*.

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Bruner%20afirma%20que%20el%20juego,de%20acuerdo%20a%20nuestros%20deseos.](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Bruner%20afirma%20que%20el%20juego,de%20acuerdo%20a%20nuestros%20deseos.)

Rodríguez, H. (2021). *Docente innovador: De qué se trata, guía y más*. Educalink.

<https://www.educalinkapp.com/blog/docente-innovador/>

Ruíz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Cantabria.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

Sánchez, F. (2019). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos*. Revista Digital de Investigación de Docencia Universitaria.

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008)

- Soëtard, M. (2013). Friedrich Fröbel. Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, (350), 45-48. Recuperado de:  
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002>
- Soto, J. et al. (2017). El juego como estrategia para el mejoramiento de las competencias y la motivación de los estudiantes: caso de aplicación en circuitos electrónicos.  
<https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/573/577>
- Tejada, M. (2021). *Guía Metodológica de Investigación*.  
<https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view>
- Torres, C. (2014). El juego cómo estrategia de aprendizaje en el aula (II).  
<https://saravia.wordpress.com/2014/11/27/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula-ii/>
- Uribe, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación cómo estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición*. [Tesis para optar el título de licenciatura en Pedagogía Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios].  
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI\\_UribeUrsolaLorensabel\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorensabel_2018.pdf)
- Vargas, C. (2014). *Estrategias didácticas para la identidad cultural*. Departamento Académico de Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.  
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10519>
- Zabala, S. (2020). *Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura*.

*Universidad Santo Tomás.* [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&script=sci_arttext)

## Anexos

### Anexo 01

#### Matriz de coherencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Qué importancia tiene el juego como estrategia de aprendizaje en niños menores de 6 años?	<p><b>General:</b> Analizar la importancia del juego como estrategia de aprendizaje para niñas y niños menores de 6 años.</p>	El juego como estrategia de aprendizaje en niños menores de 6 años	El juego como estrategia de aprendizaje	<p>DOCUMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficheros electrónicos</li> <li>- Registro de páginas web</li> </ul>
	<p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir los diferentes enfoques teóricos del juego como estrategia de aprendizaje en niñas y niños menores de 6 años.</li> <li>- Explicar las funciones del juego para el desarrollo del aprendizaje para niñas y niños menores de 6 años.</li> <li>- Recopilar información del juego como estrategia de aprendizaje para la educación infantil en niñas y niños menores de 6 años.</li> <li>- Identificar el juego como estrategia didáctica para las niñas y niños menores de 6 años.</li> </ul>		Importancia del juego	
			Enfoques teóricos	
			Tipos de juegos	
			Funciones del juego	
			Aprendizajes basados en el juego para la educación infantil	
Estrategias didácticas				

## Anexo 02

### Ficheros electrónicos

Ficha N° 01

#### **El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años**

Dicho trabajo de investigación planteó el objetivo principal de precisar los efectos del juego como estrategia pedagógica en el mejoramiento de los procesos de atención y concentración. Por ello, se encuentra la coincidencia que, el estudio demuestra que el juego funciona como estrategia pedagógica, mejorando así el proceso de atención y concentración, teniendo como resultado una gran mayoría de estudiantes con resultados positivos y que no presentan problemas de atención y concentración.

Arias, A. Huaynate, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" - Yanacancha - Pasco*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

[http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026\\_48021964\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf)

Ficha N° 02

#### **La Teoría Sociocultural y su implicancia en la Planificación Didáctica**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (como se citó en Castro & Pozú, 2015), certifica que existe un nexo entre el desarrollo humano y su interacción con el contexto socio histórico-cultural, de esta interacción el infante desarrolla sus potencialidades, las cuales se convertirán en base de su desarrollo como individuo.

Castro, G., Pozú, J. (2015). La Teoría Sociocultural y su implicancia en la Planificación Didáctica.

<https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%20afirma%20que%20el%20desarrollo%20del,desarrollo%20como%20individuo%20y%20aprendiz>

Ficha N° 03

**El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues.**

Teniendo en cuenta el primer trabajo de investigación que realizó Ximena Chacha, (2021), y luego de haber observado su problematización, el cual se basa en que “a los educadores les resulta aburrido, tedioso o cansado el uso de estrategias o juegos para la aplicación del pensamiento lógico matemático en las aulas de clase”; se realizó la investigación en la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel, de la ciudad de Azogues. Mediante la observación constante, se identificó que el principal propósito de este proyecto es motivar a los docentes al uso de juegos como estrategia de aprendizaje, así mismo con el uso de recursos que correspondan a su entorno, a fin de que cada estudiante pueda afianzar sus conocimientos.

Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues*. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Ficha N° 04

**Análisis de las políticas públicas para detener y prevenir la violencia de niños, niñas y adolescentes en Venezuela.**

De acuerdo con Tamayo y Tamayo (2005, p. 182), “la investigación documental es la que se realiza con base en revisión de documentos, manuales, revistas, periódicos, actas científicas, conclusiones y seminarios y /o cualquier tipo de publicación considerado como fuente de información”. (Como se citó en. Chiquillo et al., 2016, cap. 3).

Chiquillo, K. et al. (2016). Análisis de las políticas públicas para detener y prevenir la violencia de niños, niñas y adolescentes en Venezuela. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0102326/>

Ficha N° 05

**El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.**

Contreras (2015) en su artículo afirma que el juego como estrategia didáctica, permite que el niño construya sus propios conocimientos por medio de la exploración, es por ello que usar el juego como estrategia didáctica permite que el niño logre un aprendizaje significativo por lo que aprende desde su propia experiencia.

Contreras, G. (2015). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. Repositorio del Ministerio de Cultura.

<https://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/311?show=full>

Ficha N° 06

**El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos.**

De acuerdo con como citó Cuellar et al. (2018), Jean Piaget (1956) menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño pues representa la asimilación reproductiva o funcional de la realidad de acuerdo a las etapas evolutivas de cada persona. Las capacidades simbólicas, de razonamiento o sensorio-motrices, como elementos primordiales del desarrollo humano, son aquellas que van a condicionar el origen y la evolución del juego”.

Cuellar, M. et al. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)

Ficha N° 07

### **Teorías sobre el juego como recurso educativo.**

El juego va a ofrecer al infante diversas posibilidades para abarcar contenidos curriculares para la educación inicial; por ello se usa como una estrategia que propicia la adquisición de los aprendizajes que se desarrollan en el aula de clases.

Gallardo, J., Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7334691>

Ficha N° 08

### **El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235 - distrito Jamalca Amazonas - 2021.**

Como menciona León en su investigación del 2021, titulado “El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235 - Distrito Jamalca Amazonas - 2021”; este estudio menciona que su objetivo principal es determinar el juego libre como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, de modo que consigan mayor conocimiento, retención de lo aprendido y logren participar en clase; de esta manera, los estudiantes obtendrán una mejor enseñanza y así podrán desarrollar sus aprendizajes.

León, N. (2021). El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235 - distrito Jamalca Amazonas - 2021.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APRENDIZAJE\\_ESTRATEGIA\\_LEON\\_TORO\\_NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APRENDIZAJE_ESTRATEGIA_LEON_TORO_NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ficha N° 09

### **Perú, el país que no quiere aprender**

Este hecho se comprueba gracias al periodista Malax, A. (2021), que en una de sus publicaciones para el diario “El País”, recauda el manifiesto de una madre de familia, ella menciona que “Siente que la educación de sus hijos se ha visto un poco afectada y que desean que se retomen las clases presenciales y si no se puede en otro caso sería las semipresenciales. Además se ha dado cuenta que en esta etapa el niño aprende jugando e interactuando con los demás niños”

Malax, A. (2021). Perú, el país que no quiere aprender. Diario El País. <https://elpais.com/planeta-futuro/3500-millones/2021-11-08/peru-el-pais-que-no-quiere-aprender.html>

Ficha N° 10

### **El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial**

De acuerdo con el artículo de investigación de Pillajo et al. (2021), "El juego - trabajo como estrategia de enseñanza - aprendizaje en Educación Inicial" desarrollado en la ciudad de Quito en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Esta investigación tuvo como objetivo proponer y demostrar cómo el juego - trabajo resulta ser una buena técnica didáctica para la enseñanza - aprendizaje del estudiante.

Pillajo, E., et al. (2021) El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.

<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>

Ficha N° 11

### **Aportes de la teoría psicosexual para la educación de los niños de preescolar.**

Ante la investigación que realizó Freud (1905), nos habla sobre la relación que existe entre la actividad psicosexual del ser humano y encontró una sucesión de etapas que las clasifica de la siguiente manera (Freud, 1905, como se citó en Quispe, 2018):

**a) Etapa 1 Oral (0 a 1 año):** Se llamó así porque el principal medio que existe entre la niña y el niño con el mundo externo es a través de la cavidad bucal, es decir por donde el bebé ingiere sus alimentos, de modo que los primeros juegos que realiza son con él mismo al tocarse de forma involuntaria puesto que aún sus movimientos son primitivos. **b) Etapa 2 Anal (1 a 3 años):** Se relaciona con el placer que siente la niña y el niño a través de un juego interior de expulsión y sujeción de los esfínteres, es decir, a esta edad es preciso trabajar el control de esfínteres y la higiene personal. **c) Etapa 3 Fálica (3 a 6 años):** Los niños durante esta etapa van descubriendo las diferencias en los órganos sexuales tanto femenino como masculino que posee cada uno. En esta etapa desaparece el egocentrismo porque tienen que aprender a compartir el cariño de los padres con los demás miembros de su familia, principalmente con sus hermanos.

Quispe, M. (2018). Aportes de la teoría psicosexual para la educación de los niños de preescolar.

Facultad de Ciencias Sociales. Escuela Profesional de Educación. Universidad Nacional de Tumbes.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/602/Quispe%20Quiroz%2C%20Mari%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ficha N° 12

### **El juego de los niños de educación inicial.**

Rousseau (como se citó en Reymundo, 2018), menciona que "el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad". Para los adultos, el juego solo consiste en una herramienta útil para complementar la clase e intervenir en el aula, sin embargo, para los niños y niñas es la manera de disfrutar la vida, ya que por medio del juego, aprenden rápidamente, ya que manifiestan sus deseos, fantasía y emociones.

Reymundo, L. (2018). El juego de los niños de educación inicial.  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/496/CARMEN%20REYMUNDO%20C%20LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ficha N° 13

### **El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil.**

De acuerdo a Ríos (2018), el juego es una actividad presente en todas las personas, además es un actividad que nos da diversión y descanso, pero a través del juego las culturas transmiten valores, normas, resuelven conflictos, educan. Esta actividad puede poseer funciones complejas, lo cierto que a través de los años se ha creado diversas explicaciones o definiciones del juego y su gran papel que desempeñó y sigue desempeñando en la vida cotidiana.

Ríos, M. (2018). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil.  
[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ficha N° 14

### **Docente innovador: De qué se trata, guía y más.**

Rodríguez, H. (2021) afirma que “La nueva era busca ciudadanos con un alto grado de adaptación en todas direcciones. Esto provoca cambios en el sistema educativo y convierte a los profesores en actores trascendentales”

Rodríguez, H. (2021). Docente innovador: De qué se trata, guía y más. Educalink. Recuperado de:  
<https://www.educalinkapp.com/blog/docente-innovador/>

Ficha N° 15

### **El juego como herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.**

Ruiz (2017), en su trabajo de investigación, menciona que el juego tiene las siguientes funciones:

- Es uno de los motores principales para el desarrollo humano.
- Como una herramienta que potencia el aprendizaje,
- Como medio de adaptación entre lo afectivo y lo emocional,
- Y, por último, otra de las funciones que se menciona

Ruiz, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Cantabria.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

Ficha N° 16

### **Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos.**

De acuerdo con Mejía, citado por Sánchez (2019), se comprende por enfoque cualitativo al procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. La investigación cualitativa estudia diferentes elementos para poder entender la vida social del sujeto por medio de los significados que se han desarrollado.

Sanchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. Revista Digital de Investigación de Docencia Universitaria. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008)

Ficha N° 17

### **Friderich Fröebel**

Fröebel (citado por Soëtard, 2013), expresó que “el juego es la expresión más profunda de la existencia humana”. A la vez, es la etapa más alta del desarrollo del niño en este momento; porque es una representación libremente activa de lo interno, la representación de lo interno a partir de la necesidad de lo interno mismo.

Soëtard, M. (2013). Friderich Fröebel. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (350), 45-48. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002>

Ficha N° 18

### **El juego como estrategia para el mejoramiento de las competencias y la motivación de los estudiantes: caso de aplicación en circuitos electrónicos.**

En su artículo, Paula Chacón (2008) menciona que “para Montessori, el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

Soto, J. et al. (2017) El juego como estrategia para el mejoramiento de las competencias y la motivación de los estudiantes: caso de aplicación en circuitos electrónicos. <https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/573/577>

Ficha N° 19

### **Guía Metodológica de Investigación.**

De la guía se tomaron referencias en cuanto al modelo, formato y organización para la elaboración de la tesina.

Tejada, M. (2021). Guía Metodológica de Investigación. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. <https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view>

Ficha N° 20

### **El juego cómo estrategia de aprendizaje en el aula (II)**

Freud señala que entre las características del juego se destacan el principio del placer, que logra el cambio entre lo pasivo a lo activo, por lo cual el infante obtiene la experiencia de dominio de sus vivencias traumáticas; satisface el impulso a la repetición por el aprendizaje que se logra y por el placer procedente de la repetición misma (Cañeque, 1993, como se citó en Torres (2014).

Torres, C. (2014). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula (II).

<https://saravia.wordpress.com/2014/11/27/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula-ii/>

Ficha N° 21

### **Sistematización de la práctica: El juego y la recreación cómo estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición.**

Según Vigotsky (1924), (como se citó en Uribe, 2018):

“el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”.

Uribe, L. (2018). Sistematización de la práctica: El juego y la recreación cómo estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición.

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI\\_UribeUrsolaLorenalsabel\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf)

Ficha N° 22

### **Estrategias didácticas para la identidad cultural**

En torno a ello, Vargas (2014) en su artículo “Estrategias didácticas”, menciona que estos son una serie de acciones ordenadas y secuenciadas por un docente, el propósito debe ser pedagógico con la intención de mejorar el proceso de aprendizaje, en base a la reflexión y al uso de recursos que se encuentren en el contexto en el que los estudiantes se desenvuelven.

Vargas, C. (2014). Estrategias didácticas para la identidad cultural. Departamento Académico de Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de:

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10519>

Ficha N° 23

### **Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior**

En el trabajo de investigación de Zabala et al. (2020), toman como referencia lo que Chen y Wang (2009) investigaron, ellos comentan que el aprendizaje basado en juegos es considerado como una manera eficiente que permite a los estudiantes construir conocimientos mientras juegan, además que mantienen mayor motivación y aplican el conocimiento alcanzado para solucionar problemas en la vida real. Por consiguiente, el aprendizaje basado en juegos es un método prometedor que genera situaciones de aprendizaje altamente motivadoras a los estudiantes; por medio de una serie de juegos, resolución de problemas, aprendizajes situados y desafíos, dicho aprendizaje les permite a los estudiantes conceptualizar conocimientos desde el más complejo al más ambiguo.

Zabala, S. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. Universidad Santo Tomás.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&script=sci_arttext)

### Anexo 03

#### Registro de páginas web

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página	Información encontrada
Google Web	Juego, estrategia	El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" - Yanacancha - Pasco	Arias, A., Huaynate, J.	2021	<a href="http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf">http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf</a>	Antecedentes
Google WEb	Didáctica	La Teoría Sociocultural y su implicancia en la Planificación Didáctica	Castro, G., Pozú, J.	2015	<a href="https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%20afirma%20que%20el%20desarrollo%20del%20individuo%20y%20aprendiz">https://faedu.cayetano.edu.pe/noticias/785-la-teoria-sociocultural-y-su-implicancia-en-la-planificacion-didactica.html#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20sociocultural%20de%20Vigotsky%20afirma%20que%20el%20desarrollo%20del%20individuo%20y%20aprendiz</a>	Teoría sociocultural Vigotskyana

Google Web	El juego como estrategia didáctica	El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues	Chacha, X.	2022	<a href="https://dspace.upe.edu.ec/bitstream/123456789/2670/1/UPS-CT009813.pdf">https://dspace.upe.edu.ec/bitstream/123456789/2670/1/UPS-CT009813.pdf</a>	El juego como estrategia didáctica
Google Web	Investigación documental	Análisis de las políticas públicas para detener y prevenir la violencia de niños, niñas y adolescentes en Venezuela.	Chiquillo, K.	2016	<a href="https://virtual.urb.edu/tesispub/0102326/">https://virtual.urb.edu/tesispub/0102326/</a>	La investigación documental
Google Web	Juego, estrategia didáctica, aprendizaje	El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. Repositorio del Ministerio de Cultura.	Contreras, G.	2015	<a href="https://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/311?show=full">https://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/311?show=full</a>	El juego como estrategia didáctica
Google Web	Juego, educación	El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos.	Cuellar, M. et al.	2018	<a href="https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UrbeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf">https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UrbeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf</a>	El juego como estrategia de aprendizaje

Google Web	Teorías sobre el juego	Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.	Gallardo, J. Gallardo, P	2018	<a href="https://www.bing.com/ck/a?!&amp;&amp;p=02c84e599c55be9f1cddc1dbc4ef42abdec14b4168f0929b2d11fe562a90952bJmltdHM9MTY1ODEyNDQ5NSZpZ3VpZD1jYjkzNWY1Yi04NTg2LTQ5Y2YtOTEwNS1hZTIyZDhmMDQ4OTcmaW5zaWQ9NTE1NA&amp;ptn=3&amp;fclid=0282470e-0660-11ed-8940-edd5712251f1&amp;u=a1aHR0cHM6Ly9kaWFsbmV0LnVuaXJpb2phLmVzL2Rlc2NhcmdhL2FydGljdWxvLzY1NDI2MDIucGRm&amp;ntb=1">https://www.bing.com/ck/a?!&amp;&amp;p=02c84e599c55be9f1cddc1dbc4ef42abdec14b4168f0929b2d11fe562a90952bJmltdHM9MTY1ODEyNDQ5NSZpZ3VpZD1jYjkzNWY1Yi04NTg2LTQ5Y2YtOTEwNS1hZTIyZDhmMDQ4OTcmaW5zaWQ9NTE1NA&amp;ptn=3&amp;fclid=0282470e-0660-11ed-8940-edd5712251f1&amp;u=a1aHR0cHM6Ly9kaWFsbmV0LnVuaXJpb2phLmVzL2Rlc2NhcmdhL2FydGljdWxvLzY1NDI2MDIucGRm&amp;ntb=1</a>	Importancia del juego
Google Web	El juego libre como estrategia	El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa 235 - distrito Jamalca Amazonas - 2021.	León, N.	2021	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APRENDIZAJE ESTRATEGIA LEON T ORO NERY%20.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APRENDIZAJE ESTRATEGIA LEON T ORO NERY%20.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	Antecedente Nacional
Google Web	juego libre, clases, presencial	Perú, el país que no quiere aprender.	Malax, A.	2021	<a href="https://elpais.com/planeta-futuro/3500-millones/2021-11-08/peru-el-pais-que-no-quiere-aprender.html">https://elpais.com/planeta-futuro/3500-millones/2021-11-08/peru-el-pais-que-no-quiere-aprender.html</a>	Clases presenciales

Google Web	El juego trabajo como estrategia	El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.	Pillajo, E., et al	2021	<a href="https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820">https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820</a>	Antecedentes
Google Web	Educación , teoría	Aportes de la teoría psicosexual para la educación de los niños de preescolar.	Quispe, M.	2018	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/602/Quispe%20Quiroz%2C%20Maria%20Carmen.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/602/Quispe%20Quiroz%2C%20Maria%20Carmen.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	Teoría del juego en base al desarrollo afectivo - psicosexual
Google Web	Educación , juego	El juego de los niños de educación inicial.	Reymundo, L.	2018	<a href="https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/496/CARMEN%20REYMUNDO%2C%20LUZ.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/496/CARMEN%20REYMUNDO%2C%20LUZ.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	El juego como estrategia de aprendizaje
Google web	Juego. Estrategia de aprendizaje	El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil	Ríos, M.	2018	<a href="https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	El juego cómo estrategia de aprendizaje.
Google Web	profesores trascendentes	Docente innovador: De qué se trata, guía y más	Rodríguez, H.	2021	<a href="https://www.educalinkapp.com/blog/docente-innovador/">https://www.educalinkapp.com/blog/docente-innovador/</a>	profesores trascendentes

Google Web	Juego, estrategias, educación	El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil	Ruíz, M	2017	<a href="https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence">https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence</a>	Funciones del juego  El juego y su importancia
Google Web	Investigación cualitativa, investigación cuantitativa	Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos.	Sanchez, F.	2019	<a href="http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S2223-2516201900010008">http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S2223-2516201900010008</a>	Enfoque de investigación
Google Web	El juego como estrategia	El juego como estrategia para el mejoramiento de las competencias y la motivación de los estudiantes: caso de aplicación en circuitos electrónicos.	Soto, J. et al	2017	<a href="https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/573/577">https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/573/577</a>	Definición del juego según Montesorri
Google Web	Juego, estrategia	Friederich Frebel (1782 - 1852).	Soëtard, M.	2013	<a href="https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002">https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002</a>	El juego como estrategia de aprendizaje
Google Web	Guía Metodológica	Guía Metodológica de Investigación. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico	Tejada, M.	2021	<a href="https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view">https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view</a>	Guías metodológicas

Google Web	El juego como estrategia	El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.	Torres, C.	2014	<a href="https://saravia.wordpress.com/2014/11/27/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula-ii/">https://saravia.wordpress.com/2014/11/27/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula-ii/</a>	Punto de vista del autor Freud
Google Web	Práctica, juego, estrategia, aprendizaje	Sistematización de la práctica: El juego y la recreación cómo estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición.	Uribe, L.	2018	<a href="https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf">https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf</a>	El juego como estrategia de aprendizaje.
Google Web	Estrategias didácticas, juego	Estrategias didácticas para la identidad cultural.	Vargas, C.	2014	<a href="https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10519">https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10519</a>	Estrategias didácticas.
Google web	Aprendizaje, juego	Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura.	Zabala, S.	2020	<a href="https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&amp;script=sci_arttext">https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100013&amp;script=sci_arttext</a>	Aprendizaje basado juego