

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA “LAMAS”**



**Trabajo de Investigación**

**El juego como método de aprendizaje en  
el proceso educativo infantil.**

**Bachiller en Educación**

**Oriana Mónica RuízRuíz**

**ORCID: 0009-0009-5946-7450**

**Asesor:**

**Lic. Francisco Ruiz Ramírez**

**ORCID: 0009-0007-3231-7562**

**Lamas – Perú**

**2025**

# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LAMAS”



## Trabajo de investigación

### El juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil.

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Mag. César Augusto Saldaña Cárdenas (Presidente)

Lic. Gregorio Orlando Sacha Soria (Secretario)

Lic. Leovina Tanchiva Mori (Vocal)

Three handwritten signatures in blue ink are positioned to the right of the names. Each signature is written over a horizontal dotted line. The top signature is for César Augusto Saldaña Cárdenas, the middle one for Gregorio Orlando Sacha Soria, and the bottom one for Leovina Tanchiva Mori.

Lamas – Perú

2025

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DE LA EESPP LAMAS

### 1. Identificación del documento

#### Autora

Apellidos	Nombre(s)	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
Ruiz Ruiz	Oriana Monique	71540342	ruizruizori13@gmail.com	

Programa de estudios del autor(es)
EDUCACIÓN INICIAL

#### Título del documento a publicar

El juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil
--

Modalidad	Grado o título
<input type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Título profesional - Licenciatura
<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de investigación	<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller

### 2. Docente asesor

Apellidos	Nombre	DNI	Correo electrónico
Ruiz Ramírez	Francisco	00900186	ziurkaym@gmail.com

### 3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software anti plagio utilizando		X
Otro mecanismo no software	X	
Trabajo de investigación supero el requisito de similitud máximo de 25% estipulada por la EESPP LAMAS.	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	<b>APROBADO</b>	

#### 4. Autorización de publicación

Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, **Oriana Monique Ruiz Ruiz** con DNI N° 71540342, en mi calidad de autora, faculto la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Lamas.

Reconozco estar informada que mantengo la propiedad intelectual del mismo. Además, tengo conocimiento de que soy libre de editarlo nuevamente en su forma presente o adaptarlo.

Fecha: 14 / 08 / 2025

Firma: \_\_\_\_\_



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La que suscribe **Oriana Monique Ruiz Ruiz** con DNI N° 71540342, egresada del **Programa de Estudios de Educación Inicial** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", declaro bajo juramento que:

1. Soy autora del trabajo titulado:

**El juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil.**

El mismo que presento bajo la modalidad de: **INVESTIGACIÓN** para optar el grado académico de: **BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

2. El texto del presente trabajo de Investigación respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto del presente trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para la cual he respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.
3. El texto del trabajo de investigación que presento no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico.
4. La investigación, los datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría, son veraces.
5. Declaro que el presente Trabajo de Investigación final cumple con todas las normas de la EESPP LAMAS.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de la declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la EESPP LAMAS y/o la Administración Pública, toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluida el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

*Fecha: 14 / 08 / 2025*

Firma:



## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Francisco Ruiz Ramírez docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", asesora del Trabajo de Investigación intitolado: El juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil. de la autora **Oriana Monique Ruiz Ruiz**, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de Investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la **Escuela de Educación Superior Pedagógica pública "Lamas"**. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Institución.

Lamas, 14 de agosto del 2025

Apellidos y nombre del Asesor:	Firma
Ruiz Ramírez, Francisco DNI: 00900186 ORCID: 0009-0007-3231-7562	

## Dedicatoria

A mi adorado abuelo Alfonso, por su apoyo y sabiduría. Su inquebrantable dedicación a mi educación ha sido la brújula que ha guiado cada paso en mi camino académico.

A Hoyle mi recordada mamita, que desde el más allá ilumina el camino y bendice nuestras acciones en el duro caminar de la vida. Gracias por todo lo que me diste, siempre vivirás en mí.

**Oriana Monique.**

## **Reconocimiento**

A la EESPP Lamas, institución de educación superior en Formación Inicial Docente, que genera las oportunidades a los jóvenes de la provincia de Lamas para profesionalizarnos en bien de la educación de las generaciones futuras

A todos maestros y maestras, que con paciencia y pasión han sembrado en mí el deseo insaciable de aprender y enseñar. Su influencia perdura en cada lección que comparto con mis pequeños estudiantes.

A mis amigos, quienes han compartido risas, desafíos y triunfos a lo largo de este viaje educativo. Su amistad ha sido un faro luminoso en los momentos más oscuros.

A todos aquellos que, de alguna manera, han contribuido a mi formación inicial docente. Este trabajo es el resultado de sus aportes generosos y de la inspiración que he encontrado en cada experiencia vivida.

**La autora.**

## **Presentación**

Distintos autores destacan que el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas. Para los niños, jugar se convierte en un medio esencial de aprendizaje, ya que a través de la imitación logran comprender y asimilar aquello que observan en su entorno. De este modo, el juego adquiere para el niño una importancia similar a la que el trabajo tiene para el adulto, pues constituye su principal forma de interactuar con el mundo y aprender de él.

Desde este enfoque y dentro del campo educativo, resulta fundamental que los docentes en general, y especialmente quienes trabajan en el nivel inicial, reconozcan el juego como un recurso clave dentro del aula. En esta línea, el presente trabajo se propone profundizar en la importancia de la lúdica, abordando sus distintas dimensiones, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, favorece la estimulación de las funciones cognitivas, fortalece las habilidades sociales y promueve el crecimiento emocional de los niños y niñas.

**La autora.**

## Tabla de contenidos

a	1
e firma del jurado	2
tación de publicación de repositorio	3
tación Jurada	5
tación de Autenticidad	6
itoria	7
ocimiento	8
tación	9
Tabla de contenidos	10
Resumen	11
Abstract	12
Introducción: objetivo general y específicos.	13
Capítulo. El juego en la educación	15
1.1. Definición y características del juego	15
1.2. Importancia del juego en el desarrollo infantil	16
Capítulo II: El juego desde la perspectiva teórica-científica	18
2.1. Teorías sobre el juego infantil	18
2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	18
2.3. Teoría sociocultural de Vygostky	19
2.4. Teoría sociocultural de Karl Gross	19
2.5 Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner	19
2.6 Enfoques contemporáneos	20
2.7 Tipos de juegos en el contexto educativo	20
Capítulo III. El rol y desafíos del docente en el juego educativo	23
3.1 Rol del docente	23
3.2 Desafíos en el sistema educativo inicial	24
3.3 Inclusividad en el juego educativo	26
Síntesis	26
Conclusiones y Recomendaciones	28
Referencias	30
Anexos	32

## Resumen

El presente trabajo de investigación se sumerge en la exploración profunda de *El juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil*, del cual tuvo como objetivo general de comprender la importancia del juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil; este trabajo de investigación está focalizado su aplicación en el contexto de la Educación Inicial. La documentación que se utilizó fue de tipo documental, desde las bases teóricas de diversos educadores y eruditos en la pedagogía hasta las prácticas más modernas, asimismo se desarrolló el rol del docente, los desafíos y perspectivas futuras del juego en la educación. Culminando con las conclusiones que sintetizan la integración en las experiencias de juego, la adaptación de juegos tradicionales y la utilización de la tecnología de manera equitativa, que buscó entender cómo el juego puede ser una fuerza transformadora en las aulas del nivel inicial. Este trabajo ofrece además recomendaciones prácticas para educadores, responsables de políticas y profesionales interesados en potenciar el juego como herramienta pedagógica en el entorno áulico.

**Palabras clave:** Juego, aprendizaje, educación infantil.

### **Abstract**

This research paper delves into an in-depth exploration of play as a learning method in early childhood education. Its overall objective is to understand the importance of play as a learning method in early childhood education. This monograph focuses on its application in the context of Early Childhood Education. Documentary documentation was used, ranging from the theoretical foundations of various educators and scholars in pedagogy to the most modern practices. It also explored the role of the teacher, the challenges, and future prospects of play in education. The paper culminates with conclusions that summarize the integration of play experiences, the adaptation of traditional games, and the equitable use of technology. This paper seeks to understand how play can be a transformative force in early childhood classrooms. This paper also offers practical recommendations for educators, policymakers, and professionals interested in promoting play as a pedagogical tool in the classroom setting.

**Keywords:** Game, learning, early childhood education.

## Introducción

En el amplio y diverso escenario de la educación, el diálogo constante entre la teoría y la práctica invita a repensar de manera crítica los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este entramado, emerge una mirada que cuestiona los enfoques tradicionales y resignifica el sentido de enseñar: el juego. Este trabajo, construido a partir de la experiencia educativa y el análisis investigativo, se propone como un estudio reflexivo y fundamentado sobre el rol del juego en la Educación Inicial, con el propósito de explorar sus alcances, retos y posibilidades dentro del contexto educativo.

La Educación Inicial se presenta como un ámbito en el que el juego, lejos de limitarse a una función exclusivamente recreativa, adquiere un significativo valor educativo y se consolida como un componente esencial del proceso pedagógico. Este análisis profundiza en dicha relación, explorando cómo el juego puede convertirse en un impulsor del aprendizaje significativo y del desarrollo integral de los niños y niñas. En este marco, UNICEF (2018) señala que el aprendizaje mediado por la lúdica resulta pertinente durante toda la primera infancia e incluso en etapas posteriores, al concebir el juego como una actividad inherente a la condición humana y como una herramienta pedagógica de alto valor educativo.

A nivel internacional, un estudio sobre los estándares de desarrollo y aprendizaje en 37 países reveló que solo un tercio se integra correctamente el concepto de juego lo que afecta negativamente el desarrollo infantil (UNICEF 2018). Esta situación se vincula a la falta de capacitación docente y al alto número de alumnos para aula, limitando la libertad del juego que sigue siendo un elemento esencial en la educación inicial.

En el Perú, según un artículo de opinión de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2022), la emergencia sanitaria provocada por la COVID-19 restringió significativamente las oportunidades de juego y exploración de los niños y niñas, tanto en programas de educación inicial escolarizados como no escolarizados. Esta situación no solo afectó la comprensión conceptual del juego, sino que también tuvo repercusiones directas en las prácticas pedagógicas implementadas en dichos niveles educativos

Frente a lo expuesto, se sustenta la realización del presente trabajo de investigación, el cual aborda la importancia del juego en el

desarrollo integral del niño. Este estudio busca comprender de qué manera los docentes pueden incorporar el juego de forma significativa dentro de sus estrategias didácticas, teniendo en cuenta las características propias del contexto educativo. Asimismo, se analizan los desafíos y las oportunidades que implica la integración del juego en la Educación Inicial, desde los fundamentos teóricos que respaldan esta visión hasta su puesta en práctica en el aula, destacando el rol del docente como mediador y guía del proceso educativo.

En última instancia, el presente estudio no tuvo como único propósito contribuir al conocimiento académico, sino también promover una reflexión permanente sobre el valor del juego en la Educación Inicial, entendido como una herramienta fundamental para el aprendizaje y como un medio para construir vínculos entre diversas culturas y lenguajes. De este modo, el trabajo se consolida como un aporte académico orientado a impulsar prácticas pedagógicas innovadoras y transformadoras; en este marco, se plantean los siguientes objetivos:

#### **Objetivo General**

- Comprender la importancia del juego como método de aprendizaje en el proceso educativo infantil

#### **Objetivos específicos**

- Explicar los tipos de juegos y la contribución con el aprendizaje integral en la Educación Inicial.
- Analizar el rol del docente y la relación con el juego en la currícula educativa.
- Conocer los desafíos del juego educativo y la perspectiva futura como proceso de aprendizaje.

## Capítulo I

### El juego en la educación

#### 1.1 Definición y características del juego

Según Zavaleta, retomando a Martínez (2010), el juego se concibe como una necesidad esencial para el ser humano, ya que favorece el equilibrio personal a través de la exploración y la expresión libre dentro de límites socialmente aceptados. Asimismo, resulta fundamental para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del niño. Desde esta perspectiva, el juego se entiende como un proceso educativo que facilita la construcción de aprendizajes, la incorporación de conceptos y la adaptación a nuevas experiencias, en estrecha relación con el entorno social, donde los niños asimilan normas culturales y fortalecen su zona de desarrollo próximo. Diversas teorías se articulan para fortalecer la comprensión del juego, no únicamente como una forma de entretenimiento, sino como un medio esencial para la construcción activa del conocimiento y la socialización. En este sentido, se inicia el análisis abordando su definición y principales características desde un enfoque teórico, destacando los aportes de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, quienes conciben el juego como una actividad estrechamente vinculada al desarrollo cognitivo y social del niño (Ríos, 2013).

Respecto a las características del juego, elementos como la estructura lúdica, la participación voluntaria, la presencia de reglas y la creatividad se integran para dar lugar a una experiencia significativa y enriquecedora. A ello se suman otras cualidades, como la libertad de acción, la organización de actividades, el fortalecimiento del proceso de socialización y la posibilidad de desarrollarse en diversos contextos. En concordancia con lo expuesto por Zavaleta (2019), el juego no depende necesariamente del uso de materiales, ya que puede ser una actividad autodirigida que brinda oportunidades a los participantes para tomar decisiones, potenciar el desarrollo cognitivo y adquirir habilidades esenciales como cantar, bailar, entre otras. En esta misma perspectiva, los juegos no estructurados estimulan la creatividad y facilitan la comprensión de conceptos abstractos. Por su parte, los juegos de construcción, como el uso de bloques y rompecabezas tridimensionales, comúnmente asociados al juego simbólico, contribuyen al desarrollo del pensamiento.

Representativo, imaginativo, didáctico o estructurados pueden incluir rompecabezas, juegos de palabras y simulaciones educativas; los niños representan roles y escenarios, que promueven habilidades motoras, y despiertan el pensamiento lógico y espacial. Este análisis detallado permite a los educadores seleccionar y adaptar juegos según los objetivos educativos específicos que desean alcanzar.

## **1.2 Importancia del juego en el desarrollo infantil**

El juego en el desarrollo infantil se presenta como un entramado de experiencias e interacciones que favorecen de manera integral el crecimiento de los niños. Diversas teorías psicológicas y enfoques pedagógicos coinciden en resaltar la relevancia de este proceso dentro de la formación en la primera infancia. En este sentido, Putton y Cruz (2021) señalan que el juego constituye una actividad tanto mental como física que impulsa un desarrollo armónico e integral, contribuyendo de forma positiva y satisfactoria al crecimiento de los niños.

### **Como herramienta pedagógica.**

Como herramienta pedagógica, el análisis del juego se orienta a la identificación de estrategias eficaces que integran el acto lúdico con los procesos de enseñanza, con el fin de alcanzar objetivos educativos concretos. Este apartado no se limita a los planteamientos teóricos, sino que profundiza en experiencias prácticas, mostrando cómo el juego puede convertirse en un recurso dinámico para facilitar la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades fundamentales en el aula. Asimismo, se destacan algunos de los beneficios que el juego aporta al educando en la etapa preescolar (Putton y Cruz, 2021).

### **Como desarrollo emocional**

El niño comprende y entiende a controlar sus sentimientos, así como a solucionarlos, porque podrá aliviar emociones de alegría y satisfacción por la interrelación con otros niños.

**Como desarrollo físico**

En este proceso quizás el más notorio porque el avance es de motilidad, las actividades son experimentales, de correr, saltar, usar fuerza, trepar, aprende a Favorece el dominio corporal y la coordinación motriz, brindando al niño la oportunidad de conocer su propio cuerpo y explorar libremente sus movimientos.

**Como desarrollo social**

El juego posibilita la participación activa del niño en su entorno social, ya que le permite integrarse a distintos grupos y relacionarse con otros niños con mayor facilidad, fortaleciendo así la confianza en sí mismo y favoreciendo el desarrollo del lenguaje, los valores y otras habilidades sociales. De acuerdo con Zavaleta (2019), el juego puede considerarse la actividad central de la infancia y, al extenderse a lo largo de la vida adulta, se convierte en un poderoso medio de socialización y en un elemento cultural de gran relevancia.

## Capítulo II

### El juego desde la perspectiva teórica-científica

#### 2.1 Teorías sobre el juego infantil

El estudio de las teorías sobre el juego infantil representa un recorrido profundo y enriquecedor que integra múltiples perspectivas psicológicas y pedagógicas esenciales. Este análisis permite apreciar la riqueza conceptual de los enfoques que han formado nuestra comprensión del juego en la infancia, ofreciendo una visión detallada y crítica. En este contexto, se destacan los siguientes enfoques teóricos:

##### 2.1.1 Teoría Schiller

Según Schiller (1990), “el hombre solo es verdaderamente humano cuando juega”, concibiendo el juego como una actividad que permite enfrentar las tensiones físicas y morales. A través del juego, el individuo puede expresar armonía, estimular la imaginación, disfrutar del entretenimiento y comprender la realidad. Esta experiencia se manifiesta en la autonomía de cada persona, dado que el juego se caracteriza por la libertad, sin la imposición de restricciones o reglas. De esta manera, el juego se convierte en un espacio compatible con la creatividad de los niños, facilitando la resolución de conflictos internos y evidenciando la complejidad del juego infantil.

#### 2.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget

El análisis se centra en la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1956), quien aborda el juego infantil desde una perspectiva cognitiva. Para Piaget, el juego funciona como un medio para asimilar nuevos conceptos y adaptarse a experiencias distintas, mostrando cómo evoluciona a lo largo de las diferentes etapas del desarrollo cognitivo. Este enfoque destaca que el juego no es solo una actividad lúdica, sino también un proceso mental que impulsa el progreso cognitivo y estimula las etapas de aprendizaje del niño. Ejemplos de esto incluyen juegos que desafían la lógica o la resolución de problemas, ya que permiten a los niños expresar su imaginación, transformar la realidad y adaptarla a sus propias necesidades, actuando de manera autónoma y auténtica.

### **2.3 Teoría Sociocultural de Vygotsky**

Vygotsky (1978) aporta una perspectiva social al estudio del juego infantil, considerándolo una actividad que refleja y se desarrolla dentro del contexto cultural y social del niño. Además, lo concibe como un espacio imaginativo que se construye a través del juego simbólico, donde el niño asigna a un objeto el significado de otro, diferenciándose así de la teoría de Piaget. Conceptos como la zona de desarrollo próximo y el juego simbólico se presentan como elementos fundamentales que influyen en la formación cognitiva y cultural del niño. Esta visión ha guiado la creación de estrategias pedagógicas centradas en el juego. Por ejemplo, cuando un niño utiliza un lápiz como si fuera un avión en su juego simbólico, se evidencia cómo internaliza conceptos y cómo la teoría de Vygotsky enriquece la comprensión del juego infantil.

### **2.4 Teoría de Karl Gross**

Gross (1902) presenta la teoría del juego como un fenómeno ligado al desarrollo del pensamiento y la actividad, subrayando su carácter social. Según esta perspectiva, el juego se convierte en un medio mediante el cual los niños interpretan su entorno y establecen un vínculo entre su mundo interior y la realidad que los rodea, preparándose así para la vida adulta y fortaleciendo habilidades esenciales para su supervivencia.

### **2.5 Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner**

Gardner (1993) amplía la comprensión del juego al reconocer que los niños poseen diversas formas de inteligencia. del cual revolucionó varias teorías monótonas, que se creía erradamente, abrió la posibilidad de la interacción mucho más dinámica y amplia del que se tenía conocimiento. Según lo señalado por Gisela Ernst-Slavit, (2001), señala que en el aprendizaje es impartir nuevas estrategias como la educación didáctica directa, centrándose en la necesidad y particularidad de cada escolar, entendiendo que anteriormente se tenía un concepto sobre el coeficiente intelectual (CI).

Sin embargo, aplica un conjunto de actividades como: la inteligencia musical, visual, interpersonal, corporal, juegos artísticos que fomentan habilidades individuales, es así que el juego es el sui génesis que promueven las diversas

inteligencias antes señaladas que convierte en un vehículo para el desarrollo de habilidades múltiples y la celebración de la singularidad de cada niño.

## **2.6 Enfoques contemporáneos**

Otras teorías consideran el juego como herramienta de regulación emocional hasta aquellas como una expresión cultural, las corrientes actuales que han aportado nuevas perspectivas al estudio del juego infantil. Las estadísticas muestran que la cantidad de niños tienen tiempo para jugar, siendo el método más adecuado de aprendizaje como los juegos estructurados que revelan mejor razonamiento matemático. (Revista Froebel Trust, 2020)

Por su parte, Alonso (2021) señala las perspectivas de diversos pedagogos sobre el juego infantil. Steiner resalta la gran relevancia del juego durante los primeros siete años, considerándolo fundamental en la vida cotidiana del niño. Montessori, por su parte, institucionalizó la educación infantil y defendió la enseñanza desde el nacimiento del niño, reconociendo la importancia del juego en sus primeros aprendizajes. Finalmente, Freinet ve el juego principalmente como una actividad que despierta el interés y la motivación del niño, liberando energías que de otro modo se canalizarían en el trabajo.

## **2.7 Tipos de juegos en el contexto educativo**

Según Zavaleta (2019), algunos tipos de juegos se destacan como herramientas muy efectivas para favorecer el aprendizaje y promover un desarrollo integral enriquecedor en los estudiantes.

- **Juegos didácticos.**

Se trata de juegos que facilitan la transmisión de conocimientos de manera lúdica, como rompecabezas, bloques de colores o figuras geométricas, los cuales estimulan la resolución de problemas. También incluyen juegos de palabras que fortalecen las habilidades lingüísticas. Estas actividades funcionan como herramientas pedagógicas efectivas, promoviendo la creatividad y el desarrollo de destrezas para enfrentar distintos desafíos. Por ejemplo, el uso de juegos

didácticos para enseñar conceptos matemáticos o históricos demuestra la versatilidad y el valor educativo de este tipo de juego enriquecedor.

- **Juegos cooperativos**

La dinámica social se convierte en el foco central al explorar los juegos cooperativos, en este tipo de juego se analiza aquellas actividades que fomentan la colaboración y la comunicación influyendo en el desarrollo social y general y como es relevante en fortalecer habilidades interpersonales, y de comunidad en el aula. Ejemplo: juegos de resolución de problemas en equipo o actividades de construcción conjunta, ilustran la aplicación práctica de los juegos cooperativos para promover un ambiente de aprendizaje colaborativo y aprende a valorarse así mismo.

- **Juegos de Simulación**

También conocidos como juegos imaginativos, y estrechamente relacionados con el juego creativo, este tipo de actividades se centra en la representación y la creatividad, especialmente a través de juegos de simulación. El juego de roles y las simulaciones no solo fomentan la imaginación, sino que también brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar y comprender diversas situaciones. Por ejemplo, la realización de juegos de simulación que recrean eventos históricos o contextos científicos demuestra cómo esta modalidad de juego puede convertirse en una valiosa herramienta para el aprendizaje experiencial, estimulando la capacidad imaginativa de los niños.

- **Juegos de Construcción**

El juego de construcción adquiere gran relevancia porque permite a los niños interactuar con materiales simbólicos. El uso de bloques u otros objetos tridimensionales no solo fortalece las habilidades motoras, sino que también estimula el pensamiento lógico y espacial. Por ejemplo, la implementación de juegos de construcción o actividades estructuradas para enseñar conceptos de geometría o ingeniería demuestra cómo este tipo de juego combina de manera efectiva la diversión con el aprendizaje intelectual, en línea con la teoría de Gardner.

- **Juegos de Imitación**

Este tipo de juego profundiza en cómo los juegos requieren planificación y toma de decisiones estratégicas que puedan cultivar habilidades cognitivas superiores y seguir modelos exteriores, estas acciones son para niños en Preescolar, Además, este tipo de juego fortalece la capacidad de análisis y fomenta la toma de decisiones informadas. Por ejemplo, cuando los niños y niñas juegan con muñecas o adoptan roles como el de madre, enfermera o constructor, están practicando habilidades que les permiten interiorizar comportamientos y destrezas que les serán útiles en la vida adulta.

En ese contexto, existen otros tipos de juego como de descubrimiento, psicológicos, de colores, musicales, motores, naturales o no estructurados entre otros, que tendrán los mismos objetivos ser parte del desarrollo educativo del niño, que ilustran la riqueza y diversidad de estrategias lúdicas que pueden enriquecer la experiencia educativa.

## Capítulo III

### EL rol y desafíos del docente en el juego educativo

#### 3.1 El Rol del Docente

La investigación se centra en la figura del docente, destacando su papel fundamental en la planificación, ejecución y facilitación de experiencias de juego educativo dentro del aula. Los maestros de primera infancia desempeñan un rol clave en la provisión de servicios preescolares de calidad, gracias a las competencias y la disposición necesarias para implementar un aprendizaje basado en el juego (Unicef, 2018). En este capítulo se analiza cómo el docente actúa como guía y mediador, potenciando el juego como una valiosa herramienta pedagógica. La observación activa, la retroalimentación constructiva y la orientación estratégica se identifican como habilidades esenciales para conducir las actividades lúdicas, integrando de manera efectiva la preparación docente con la práctica educativa.

Ante ello, los docentes necesitan constante formación basada en el entorno para adaptarse con facilidad y entender al modo que comprenden los niños, es así, que el resultado de ese cambio también ayudará a cambiar de mentalidad la labor del docente, en concordancia a Ccahuana & Cuarez (2020), El docente motiva, participa, recopila información en el proceso del juego, por lo que el niño corresponde con la seguridad y mejor flexibilidad en el momento del aprendizaje. En este sentido el docente debe enfrentar retos como lo que citamos:

- **Diseño de experiencias lúdicas**

La capacidad del docente para crear experiencias lúdicas efectivas se considera fundamental, ya que al comprender los objetivos pedagógicos y las necesidades particulares de los estudiantes, puede diseñar actividades de juego que no solo sean entretenidas, sino que también favorezcan un aprendizaje significativo. Es importante destacar que los juegos educativos contribuyen al

desarrollo de tres áreas clave: el conocimiento de uno mismo, del entorno y de la comunicación (Alonso, 2021).

- **Adaptación de estrategias pedagógicas**

En relación con lo mencionado anteriormente, se observa la importancia de las áreas específicas del juego lúdico como herramienta para el aprendizaje de los niños en edad preescolar. Aunque los niños poseen diversas habilidades que facilitan la asimilación y cooperación durante el juego, la adaptabilidad del docente se vuelve un aspecto central, ya que es necesario ajustar las estrategias pedagógicas para integrar el juego de manera efectiva. En este sentido: i) si no existe un compromiso claro, el niño no podrá descubrir el significado de las actividades ni desarrollar autonomía personal; ii) el docente debe involucrar al entorno, fomentando la conexión con la naturaleza y el juego al aire libre; y iii) la comunicación permite fortalecer las relaciones interpersonales con la comunidad, los padres y los niños. Todo esto considerando que el docente puede identificar los estilos de aprendizaje individuales y adaptar las estrategias de juego para atender diversas necesidades.

- **Integración de elementos culturales en el juego**

La formación docente, ha estado en proceso constantemente, por lo cual estar conformado en un modelo educativo con formación integral desarrolla una relevancia social muy significativa para un país, similar señala involucrar al juego en la educación bilingüe o cultural, se involucra reconociendo sus propios valores y creencias profundizando la importancia del juego tradicional, no pierde su esencia.

Como señalan Ccahuana y Cuarez (2020), la enseñanza de los juegos tradicionales contribuye a mantener viva la identidad cultural en los niños y niñas, alentándolos a practicar activamente juegos transmitidos por generaciones anteriores. En este sentido, se destaca la importancia del docente como mediador cultural, ya que su papel fortalece la identidad de los estudiantes y fomenta la comprensión y apreciación mutua, así como la empatía y la construcción de vínculos interculturales dentro del entorno educativo.

### **3.2 Desafíos en el sistema educativo inicial**

Existen muchos desafíos del docente en el juego educativo tales, como la falta de tiempo, infraestructura educativa o la resistencia a la implementación del

juego, evidenciando que quizás sea el desafío más importante actualmente en las instituciones educativas la falta de presupuesto equitativo a las zonas rurales; por lo cual demandaría la ausencia en la incorporación del juego por parte del niño.

### **3.2.1 Desafíos actuales en la integración del juego**

Se analizan los retos actuales que enfrentan los educadores al incorporar el juego en sus prácticas pedagógicas, considerando aspectos como la resistencia institucional, la carencia de recursos adecuados y la percepción de que el juego es algo secundario frente a las exigencias académicas. Tello (2024) destaca que la infraestructura escolar es un factor clave para garantizar igualdad de oportunidades en la educación de niños y niñas. Además, la falta de tiempo en el currículo para dedicar al juego y la visión de algunos padres sobre la incompatibilidad entre juego y aprendizaje serio ejemplifican los obstáculos prácticos y perceptuales que pueden dificultar la integración efectiva del juego en el contexto educativo.

### **3.2.2 Desafíos y perspectivas futuras**

Los retos actuales y las posibles direcciones futuras en la implementación del juego en contextos educativos representan desafíos que han surgido hasta ahora, pero también ofrecen oportunidades para mejorar el horizonte educativo. Entre las posibles vías para el desarrollo del juego educativo se incluyen la integración del juego en entornos de educación en línea, la expansión de plataformas digitales de aprendizaje lúdico y la investigación continua sobre su impacto a largo plazo en el desarrollo de habilidades. Un ejemplo concreto fue durante la pandemia de COVID-19, cuando se empleó la realidad virtual como recurso para el juego educativo, tal como se mencionó en la introducción. Este análisis crítico de los desafíos y perspectivas futuras no solo identifica los obstáculos presentes, sino que también invita a reflexionar sobre cómo el juego puede evolucionar y consolidarse como un elemento clave en la educación del futuro, incluyendo el aporte del Estado (PUCP, 2020).

La tecnología y el juego educativo, destacando tanto los desafíos como las oportunidades, porque por un lado enriquece las experiencias educativas, pero también presenta desafíos en términos de acceso equitativo y riesgos asociados al uso excesivo. Como, por ejemplo, el uso de aplicaciones educativas centradas en

El uso del juego y la incorporación de plataformas en línea para fomentar la colaboración y el aprendizaje a distancia reflejan la complejidad de esta relación y sus posibles implicaciones para el desarrollo futuro del juego educativo.

### **3.3 Inclusividad en el juego educativo**

En este apartado se analiza el reto de asegurar la inclusividad en el juego educativo, especialmente en contextos diversos y multiculturales. Se examina cómo ciertos juegos pueden, de manera involuntaria, excluir a algunos estudiantes debido a limitaciones físicas, culturales o lingüísticas. Por ejemplo, es necesario adaptar actividades para incluir a niños con discapacidades y seleccionar juegos que reflejen la diversidad cultural y lingüística del alumnado. Estos ejemplos subrayan la importancia de enfrentar este desafío para garantizar que el juego educativo sea accesible, equitativo y enriquecedor para todos los estudiantes.

De esta manera, mediante actividades lúdicas y la manipulación de materiales especialmente diseñados, como los bloques de construcción estructurada, se brinda a los niños un espacio para la expresión creativa y la exploración libre. Esto les permite dar rienda suelta a su imaginación, experimentar con formas y colores, y fortalecer sus habilidades motoras finas (Vilchis, 2012, p.21).

## Síntesis

El juego se ha consolidado como una herramienta esencial dentro del aprendizaje, capaz de transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento y con su propio desarrollo. Más allá de ser una actividad recreativa, el juego permite que los niños y jóvenes exploren, experimenten y construyan aprendizajes de manera activa y significativa. Cuando se integra de manera estratégica en el aula, no solo facilita la adquisición de contenidos, sino que también fomenta habilidades sociales, emocionales y cognitivas, promoviendo un desarrollo integral que acompaña al estudiante en múltiples dimensiones. Sin embargo, su implementación enfrenta desafíos importantes. La falta de formación docente específica y la necesidad de garantizar la inclusión en contextos diversos son obstáculos que, a su vez, abren oportunidades para repensar y fortalecer la educación. Aprovechar estas oportunidades implica crear ambientes donde todos los estudiantes, sin importar su origen cultural, lingüístico o social, puedan participar plenamente y sentirse valorados, descubriendo así el aprendizaje como una experiencia enriquecedora y equitativa. El papel del docente es clave en este proceso. Para que el juego cumpla su potencial educativo, los educadores necesitan contar con una preparación sólida que combine teoría y práctica, así como con recursos y estrategias que les permitan diseñar actividades que sean al mismo tiempo divertidas y formativas. La capacitación continua, con programas que incluyan módulos especializados sobre el juego educativo, se vuelve indispensable para superar los retos del aula y asegurar que la innovación se traduzca en resultados reales para los estudiantes.

Mirando hacia el futuro, la integración del juego en la educación presenta perspectivas muy prometedoras. La tecnología y la colaboración entre escuelas e industrias del juego ofrecen nuevas posibilidades para crear experiencias de aprendizaje más interactivas, motivadoras e inclusivas. La apuesta por estas estrategias requiere políticas educativas que respalden la formación docente, promuevan la diversidad y fomenten la creatividad en la enseñanza. Al consolidar estas prácticas, el juego no solo contribuye al logro de los objetivos académicos, sino que también impulsa el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo con pensamiento crítico, imaginación y confianza en sus propias capacidades.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

Primera: La relevancia del juego como proceso educativo, especialmente en el

contexto de la Educación Inicial, se mantiene vigente a lo largo del tiempo, demostrando que su esencia se ha fortalecido incluso frente a ciertas limitaciones, como las presentes en instituciones bilingües. Sin embargo, estas barreras no son insuperables gracias a la diversidad de tipos de juegos disponibles. A lo largo de este análisis, se han abordado múltiples aspectos, desde la fundamentación teórica que respalda el juego educativo hasta su aplicación práctica en aulas caracterizadas por la diversidad cultural y lingüística.

*Segunda:* Uno de los hallazgos más relevantes es que la diversidad de juegos contribuye significativamente al desarrollo integral y al aprendizaje de los niños, ya que pueden realizarse en cualquier entorno. Incluso en espacios con acceso limitado a juegos estructurados, se pueden combinar con la naturaleza o con actividades como el canto, la carrera u otros juegos motores, incorporando además elementos culturales. Esto resalta la importancia de planificar y alinear las actividades lúdicas dentro de la Educación Inicial

Tercera: La intersección entre la tecnología y el juego educativo ha emergido como un terreno fértil para la innovación, sin embargo el juego es pieza fundamental en el currículo docente, a pesar que pueda verse como un desafío, los docentes deben estar capacitados y entrenados para los diferentes juegos lúdicos que complementan el aprendizaje porque la inclusión de aplicaciones o plataformas en línea ha ampliado las posibilidades, de plantear interrogantes sobre los riesgos asociados con la tecnología educativa.

**Recomendaciones:**

1. Al Estado por intermedio del Ministerio de Educación, garantizar de manera sostenible los Programas de Formación Docente Especializados por cual aborden específicamente la teoría y práctica del juego educativo, estos programas equiparán a los educadores con las habilidades necesarias para diseñar, implementar y evaluar experiencias de juego efectivas, como culturales, permitiendo la adaptación y participación de todos los estudiantes, sin distinción, lo que demuestra el impacto positivo en la educación.
2. Se recomienda a la Dirección Regional de Educación aprovechar la diversidad de tipos de juegos y fortalecer en los docentes sus capacidades formativas e innovadoras, sin perder la esencia del juego. Esto permitirá evitar actividades monótonas, recordando que el aprendizaje del niño ocurre a través del juego. No es necesario limitarse a juegos modernos o tecnológicos; también es fundamental incluir aquellos propios del entorno y de la tradición sociocultural.
3. A los docentes si bien es cierto la Integración de la Tecnología aporta significativamente la comprensión educacional, sin embargo, debe ser de manera equitativa, dado que actualmente difiere de la realidad sobretudo en zona rurales, no está disponible para todos los estudiantes, por lo contrario de contar con estas herramientas deben ser respetuosas con la diversidad cultural y lingüística; deben adoptar enfoques pedagógicos que aseguren el aprendizaje, indistintamente de sus habilidades o trasfondos culturales, sean partícipes de las experiencias de juego educativo.
4. A las instituciones formadoras de educación, fomentar la investigación continua sobre el impacto del juego en la formación profesional, especialmente en contextos interculturales y bilingües, formar parte de políticas educativas y profesionales interesados en potenciar como

herramienta pedagógica porque dependerá enormemente en el desarrollo del niño, y la adaptabilidad del docente cuando tenga que impartir sus conocimientos en el salón de clases, es así que podrá solucionar a los diversos desafíos que pueden presentarse a la hora de demostrar sus conocimientos.

## Referencias

- Alonso Arija, N. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: Teorías y Autores de renovación pedagógica*. Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TF-G-L3005.pdf>
- Ccahuana Illisca, C. K., & Cuarez Sauñe, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7ee5bf4-16ac-40e4-83d7-817a8d764d7f/content>
- Gisela Ernst-Slavit. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *XIX*, 2, 322. Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/3633/3613>
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias Múltiples: La Teoría en la Práctica*. Nueva York: Basic Books.
- Gros, K. (1902) *Les jeux des animaux*. Félix Alean Editor. París.
- Partida Valdivia, J. M. (enero a abril de 2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *Scielo*, 52(1). doi:ISSN 0185-1284
- Pontífica Universidad Católica del Perú. (31 de 05 de 2022). 01. <https://facultad-educacion.pucp.edu.pe/noticia/por-que-es-importante-promover-el-juego-y-el-descubrimiento-en-las-propuestas-de-aprendizaje-para-ninos-de-educacion-inicial/>
- Powell, S., & Louis, S. (marzo de 2020). *Froebel Trust*. <https://www.froebel.org.uk/about-us/the-power-of-play>
- Putton, Gisele Mariotti & Cruz, Pollyanna Santos da. (2021) La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica*

Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Año 06, Ed. 05, Vol. 11, págs. 114 y 125. ISSN: 2448-0959.  
acceso:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

- Rios Quilez, M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación infantil*. Madrid. [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)
- Schiller, F. (1990) *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Universidad Nacional del Cuyo. Mendoza, Argentina.
- Tello Rodríguez, O. W. (25 de marzo de 2024). *La importancia de la infraestructura escolar en la inclusión educativa en el Perú*. <https://idehpucp.pucp.edu.pe/boletin-eventos/la-importancia-de-la-infraestructura-escolar-en-la-inclusion-educativa-en-el-peru/>
- UNICEF. (Octubre 2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Paula López. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vilchis García, M. I. (2012). *Federico Froebel y el surgimiento del jardín de niños durante el porfiriato*. México D.F. doi:<http://200.23.113.51/pdf/28607.pdf>
- Zavaleta Reyna, M. M. (2019). *El juego como enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial*. [https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/817ZA\\_VALETA%20REYNA%20MILENI%20MARDELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/817ZA_VALETA%20REYNA%20MILENI%20MARDELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vygotsky, L.S. (1978) *El papel del juego en el desarrollo. En la mente de la sociedad*. Cambridge, MA: Imprenta de la Universidad de Harvard.

**Anexo**  
**Reporte Turnitin**

# Turnitin TRABAJO INV ORIANA - TRABAJO INVESTIGACION

 Task011

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3618:124810207

Fecha de entrega

18 dic 2025, 18:02 GMT-5

Fecha de descarga

18 dic 2025, 18:12 GMT-5

Nombre del archivo

ORIANA - TRABAJO INVESTIGACION.docx

Tamaño del archivo

194.5 KB

33 páginas

6617 palabras

38.694 caracteres

# 20% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe




- Bibliografía

## Exclusiones

- N.º de fuente excluida

---

## Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
  - 4%  Publicaciones
  - 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-

## Fuentes principales

- 16% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	hdl.handle.net	3%
2	Internet	renati.sunedu.gob.pe	2%
3	Internet	repositorio.monterrico.edu.pe	2%
4	Trabajos del estudiante	Universidad de Nebrija on 2025-05-21	1%
5	Internet	www.coursehero.com	<1%
6	Internet	issuu.com	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad del Rosario on 2022-03-22	<1%
8	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2025-11-12	<1%
10	Internet	revistas.upel.edu.ve	<1%
11	Internet	www.slideshare.net	<1%

12	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad San Jorge on 2025-05-19	<1%
14	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
15	Internet	sedici.unlp.edu.ar	<1%
16	Internet	www.pinterest.com	<1%
17	Trabajos del estudiante	AULA VIRTUAL on 2025-09-28	<1%
18	Internet	doaj.org	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2023-11-22	<1%
20	Internet	biblio3.url.edu.gt	<1%
21	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
22	Trabajos del estudiante	Caribbean University on 2025-11-04	<1%
23	Trabajos del estudiante	FUNIBER on 2025-12-04	<1%
24	Trabajos del estudiante	UNIVERSIDAD LATINOAMERICANA CDMX on 2025-07-18	<1%
25	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-06	<1%