

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



**Trabajo de investigación**

**El juego como proceso educativo en el nivel inicial.**

**BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**Autora:**

**Allison Christhelle Vasquez Wilson (0000-0002-8089-7342)**

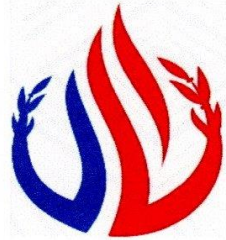
**Asesor:**

**Juan Carlos Rojas Cachay (0009-0009-1337-9754)**

**Lamas - Perú**

**2025**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA "LAMAS"**



El juego como proceso educativo en el nivel inicial

**Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:**

Mag. César Augusto Saldaña Cárdenas (Presidente)

Prof. Gregorio Orlando Sacha Soria (Secretario)

Lic. Francisco Ruiz Ramírez (Vocal)

.....  
.....  
.....

Three handwritten signatures in blue ink are positioned to the right of the names. The first signature is for César Augusto Saldaña Cárdenas, the second for Gregorio Orlando Sacha Soria, and the third for Francisco Ruiz Ramírez. Each signature is written over a dotted line.


**Lamas – Perú**

**2025**

## AUTORIZACION DE PUBLICACION EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

### 1. Identificación del documento

#### Autoras

Apellidos completos	Nombres Completos	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
Vasquez Wilson	Allison Christhelle	73201962	allisonvasquez@gmail.com	

#### Programa de estudios de las autoras

EDUCACIÓN INICIAL

#### Título del documento a publicar

El juego como proceso educativo en el nivel inicial.

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 completos	Nombres Completos	DNI	Correo electrónico
Rojas Cachay	Juan Carlos	00900963	Jcrojas54

### 3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software antiplagio 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

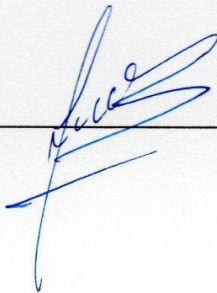
Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, **Allison Christhelle Vasquez Wilson** con DNI N° 73201962, en mi calidad de autora y en representación de mi coautora autorizo 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: 28-03-2025

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





## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Las que suscribe **Allison Christhelle Vasquez Wilson** con DNI N° 73201962, egresada del **Programa de Profesionalización Docente** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", declaramos bajo juramento que:

1. Somos autoras del trabajo titulado:

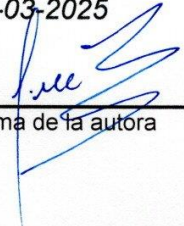
**El juego como proceso educativo en el nivel inicial.**

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

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

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de los declarantes, en consecuencia; a través del presente documento asumimos 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: 28-03-2025

  
Firma de la autora




### DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, **Juan Carlos Rojas Cachay**, docente de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas"**, asesor del Trabajo de Investigación intitulada: **El juego como proceso educativo en el nivel inicial** de la autora **Allison Christhelle Vasquez Wilson**, 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, 28 de marzo del 2025

Apellidos y nombres del Asesor:	Firma
DNI: 00900963 ORCID: 0009-0009-1337-9754	

## **DEDICATORIA**

A mis padres, por su amor inquebrantable y apoyo constante. A mis profesores, por su sabiduría y paciencia, a mis compañeros por su ánimo y compañía, a mi esposo por ser mi compañero incondicional, mi mayor defensor y quien ha sido mi fuente constante de amor, apoyo y motivación a lo largo de este proceso.

A todos aquellos que creyeron en mí cuando yo dudaba de mí misma. Esta monografía es un tributo a su confianza en mí y a su influencia en mi crecimiento. Gracias por ser parte de este viaje académico.

## RECONOCIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron a la realización de este estudio de investigación, a mi familia por su constante apoyo y amor incondicional que me han brindado a lo largo de mi vida y durante este proyecto y quienes siempre estuvieron ahí para escucharme y alentarme, su apoyo emocional fue un faro en los momentos más desafiantes.

A mi querido esposo, quien ha sido mi compañero incondicional en cada etapa de esta travesía, su amor, paciencia y apoyo incondicional han sido mi mayor fortaleza. A mis suegros, por su cariño y apoyo incondicional que me han brindado como parte de su familia.

A mis profesores y mentores, por su orientación, conocimiento y paciencia al guiarme en este viaje académico. Agradezco también a mis compañeros de estudio, con quienes compartí innumerables discusiones y experiencias enriquecedoras.

Finalmente, agradezco a todos aquellos que de una forma u otra, contribuyeron a este trabajo. Esta monografía es el resultado del esfuerzo colectivo de muchas personas, y estoy profundamente agradecida por su apoyo constante a lo largo de este proceso. A todos ellos mi más profundo agradecimiento.

## TABLA DE CONTENIDOS

FIRMA DE LOS JURADOS

DECLARACION DE AUTENTICIDAD DEL TRABAJO

DECLARACION DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO EESPP LAMAS

DEDICATORIA

RECONOCIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT/ UCHILLAYACHINA YUYAY

I. INTRODUCCION.....	12
II. CONTENIDOS: CAPÍTULO I. EL JUEGO .....	14
2.1 DEFINICIÓN DE JUEGO.....	14
2.2 LA REPRESENTACIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO, ¿POR QUÉ Y PARA QUÉ?.....	16
2.3 EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL.....	17
2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	19
2.5 EL JUEGO TRABAJO.....	19
2.5.1 El juego-trabajo como ejercicio de libertad.....	21
2.5.2 Juego–trabajo como resolución de problemas.....	22
2.5.3 Intervención del docente en el ejercicio del juego – trabajo.....	22
2.6 LOS JUEGO DE ROLES.....	22
2.6.1 Importancia de los roles que asumen los niños.....	23
2.6.1.1. Las acciones que realizan dentro de los roles.....	23
2.6.1.2. Los objetos que emplean al realizar las acciones.....	23
2.6.1.3. Las relaciones entre los participantes.....	23
2.6.2. Los juegos de roles y el Aprendizajes.....	24
2.6.2.1 Contextualización del Juego.....	25
2.6.2.2 Organización de la clase.....	25
2.6.2.3. Desarrollo del juego.....	25
2.6.2.4 Cierre de la clase.....	26
2.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL.....	26
2.8 TIPOS DE JUEGOS.....	27

2.8.1 Metodología Juego – Trabajo.....	28
2.8.2 Estrategia didáctica.....	28
<b>2.9 CAPÍTULO II. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS .....</b>	<b>28</b>
<b>2.10 CAPITULO III. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN LAS CUALIDADES QUE DESARROLLA.....</b>	<b>30</b>
<b>III.SINTESIS.....</b>	<b>31</b>
<b>IV.CONCLUSIONES.....</b>	<b>33</b>
<b>V. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>35</b>
<b>VI.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>36</b>
<b>VII.ANEXOS.....</b>	<b>37</b>
7.1 Fotos referenciales del juego como medio de aprendizaje en el sector educativo -nivel inicial.....	37
7.2 Analisis del contraste de hipotesis de una investigacion, el juego como estrategia didactica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial 2018.....	42
7.3 Resultados del analisis de datos de la investigacion realizada por Arteaga, M. (2022).....	48

## **Resumen**

La presente monografía explora cómo el juego funciona como eje metodológico en la educación inicial, partiendo de su consideración no solo como fuente de diversión, sino como un espacio de aprendizaje y desarrollo integral. A través de un recorrido teórico que incluye las aportaciones de Piaget, Vygotsky, Moyles y otros, se muestra cómo las distintas etapas del juego (sensorio-motor, simbólico, reglado y de roles) favorecen habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales. Se profundiza en la estrategia didáctica “juego-trabajo”, señalando sus características (resolución de problemas, planificación de proyectos, trabajo colaborativo y fomento de la autonomía) y el papel activo del docente en la mediación de estas experiencias. Además, se presentan evidencias empíricas que confirman correlaciones significativas entre dimensiones del juego (uso, funciones y juego simbólico) y el aprendizaje significativo en niños de cinco años, ilustrando cómo las prácticas lúdicas pueden transformar el ambiente de aula y potenciar la creatividad, la autoestima y la disposición al aprendizaje

## **Palabras clave:**

- Juego
- Juego-trabajo
- Educación inicial
- Desarrollo cognitivo
- Teorías psicopedagógicas
- Juegos de roles
- Aprendizaje significativo
- Metodología lúdica

## ABSTRACT

This study investigates the role of **play** as an educational process in early childhood education in Peru. Drawing on theoretical insights from Piaget, Vygotsky, Moyles and others, it analyzes the definitions, stages (sensorimotor, symbolic, rule-based and role-play) and key characteristics of play that foster children's cognitive, motor and socio-emotional development. The monograph highlights the "**play-work**" methodology as a didactic strategy—emphasizing problem solving, project planning, collaborative work and the cultivation of autonomy—and examines the active role of the teacher in mediating these playful experiences. Empirical findings, based on Spearman correlation analyses, reveal strong positive relationships between dimensions of play (use, functions and symbolic play) and **meaningful learning** outcomes in five-year-old children. The results underscore the importance of designing play-based learning environments that enhance creativity, self-esteem and academic achievement. Finally, the study offers recommendations for integrating structured play activities into early childhood curricula to support holistic child development.

## UCHILLAYACHINA YUYAY

Kay yachayqa, Perú suyupi, yachaywasipi yachachiypi, yachay ruwayjina, yachay ruwayjina, yachay ruwayjina, mask'an. Piaget, Vygotsky, Moyles hukkunapas teóricas perspectivas nisqapi hapipakuspam, definicionkunata, etapakunata (sensoriomotor, simbólico, kamachikuykunaman hina hinaspa ruwaypa pukllayninta) qawarin, chaynallataqmi pukllaypa llalliq característicankunatapas, chaykunam warmakunapa cognitivo, motor hinaspa socio -emocional nisqa wiñayninta kallpanchan. Chay monografía nisqapiqa "juego-trabajo" nisqa metodología nisqatan resaltan, estrategia didáctica nisqa hina-aswan enfasiswan problemakuna allichaypi, planificación de proyectos nisqapi, llank'ay colaborativo nisqapi hinallataq autonomía nisqa ruwaypi-hinallataqmi examina el papel activo del profesor en la mediación de estas experiencias recreativas. Chay empírico tarikuykuna, Spearmanpa correlacionpa analisisninpi hapipakuspa, sinchi allin rimanakuykunata qawachin pukllaypa dimensionesninwan (uso, funciones y juego simbólico) chaynallataq pichqa -wata -wawa warmakunapi ancha riqsisqa yachaypa ruwasqanwan.

## I. INTRODUCCIÓN

Para los niños el jugar representa más que una diversión, parte de un aprendizaje, además se sienten más seguros, autónomos y tiene más placer de obtener nuevas habilidades en matemáticas, lenguaje, ciencias naturales entre otras por otro lado aptitudes sociales tales como confianza, comunicación, etc. La educación a través del juego, también conocida como entretenimiento educativo, es una combinación de educación y diversión, la idea es iluminar, incentivar e incorporar al niño a aprender con diversas formas de entretenimiento, como programas de televisión, juegos de computadora, y programas multimedia o incluso a través de la música.

La educación inicial pone la atención sobre juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños, ya en la actualidad, la educación se ha transformado y con ello las metodologías y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, este es el caso de la educación inicial, que propone la metodología juego-trabajo como una alternativa para generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras en los niños, evitando esquemas tradicionales enfocados en actividades dirigidas sin la posibilidad de la experimentación y movimiento. Por eso a nivel nacional dentro de las aulas de educación inicial se observan constantes prácticas tradicionales donde los niños permanecen largos periodos sentados sin experimentación y manipulación de objetos a través de sus sentidos. Lo cual varios autores plantean la necesidad de cambiar las estrategias de trabajo en las aulas, para potenciar las capacidades de los niños a través de las diferentes actividades lúdicas ofertadas en el salón de clase.

Además, se observan dificultades al momento de diseñar ambientes adecuados, acogedores y desafiantes como lo señala el Currículo de Educación Inicial, existen

limitaciones en cuanto a los recursos dependiendo de la realidad sociocultural de cada centro educativo. Esta situación afecta al desarrollo infantil integral, pues ha originado que muchas instituciones educativas se encuentren en un conflicto de cambio hacia la búsqueda de estrategias metodológicas que proporcionen un aprendizaje significativo en los niños. Con estos antecedentes se propone analizar la implementación de la metodología juego-trabajo como la posibilidad de mejorar el aprendizaje de los niños y potenciar las habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas y al mismo tiempo, que los docentes optimicen la aplicación de esta metodología para cumplir su función educativa de forma más creativa y pertinente. Estos elementos contribuirán al mejoramiento de la didáctica infantil.

Según Piaget (1955), presenta una teoría del desarrollo por estadios. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetana concibe el juego infantil en cuatro etapas: (a) etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años). (c) etapa operativa o concreta (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), estas cuatro etapas indican que este teórico concibe al juego ligado al pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia. Por lo tanto, el juego y sus intermediarios, se hallan entrelazados a la totalidad del pensamiento.

## II. CONTENIDOS: CAPÍTULO I. EL JUEGO

### 2.1 DEFINICIÓN DE JUEGO

Para el propósito de la investigación se ha tomado como referencia el siguiente concepto de juego: “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. (Real Academia Española, 2017)

La palabra juego, además de caracterizarse por ser una actividad lúdica, implica el ejercicio de desarrollar capacidades en el sujeto. En la definición que se ha presentado en el primer párrafo, no solo se está enfocando como una estrategia lúdica con el fin solo de entretener, sino también como una actividad transformadora que permitirá un aprendizaje en el educando de manera didáctica. La acción de jugar es una actividad propia del niño, ningún niño querría no jugar, pues es una forma de lograr ciertos conocimientos sobre el mundo, sin ser una actividad tan rigurosa y aburrida.

Moyles (1999) en su libro: “El juego en la educación infantil y primaria”, destaca los beneficios que hacen que el jugar sea una actividad enriquecedora en el niño:

“El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros” (p. 22).

Gregory Bateson (1972), el juego como desarrollo cognitivo, sólo puede originarse en cuerpos que ostenten la capacidad de crear un proceso meta comunicativo, el cual les admite diferenciar diferentes características de mensajes, no sólo literales.

Sutton Smith (1997), la recreación es una acción de grafía de nivel cognitivo que refuerza la habilidad para almacenar las representaciones del entorno aun cuando la persona se enfrente a incitaciones que no ha reconocido. Además, el juego se da a partir de las contemplaciones que el niño realiza y sus pertinentes significados, igualmente por la forma de organización que se exhibe de acuerdo con su oportuna experiencia. El juego como diligencia abierta y voluntaria que provee un innegable grado de alegría y quien lo practica tiene la capacidad de crear con autonomía, a pesar de los lineamientos que se logren generar para ejercerlo o desarrollarlo.

Para Piaget (1994), consideró que el juego es diligencia libre que cuenta con reglas. De otro lado, estableció cómo el niño percibe con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y prácticas. Piaget estableció sus axiomas en el estudio de las

renuencias circulares que transfiguran el cuerpo y el ambiente exterior para dar paso a la creatividad, el niño confunde las cosas y luego repite cuidadosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el objeto de ejercer su diligencia en la forma más completa posible, en síntesis, durante el presente circuito como en el antecedente el juego se presenta bajo la representación de una extensión de la función del aprovechamiento más allá de las metas de la a Juego en el desarrollo infantil-Etapas.

Para Jean Piaget, el buen progreso cognitivo, físico y social tiene las siguientes etapas (Montero, 2017):

Sensorio-motriz, este comprende de 0 a 2 años de edad, hasta el segundo mes, el juego no va estar presente en el niño debido su asimilación, pero a partir del tercer mes el juego empieza aparecer con acciones que se realizan previamente, esto se va incrementando cuando el niño empieza a moverse un poco más, pudiendo realizar interacciones y relaciones con los objetos que se encuentran a su alrededor (los primeros meses el niño se le quita el juguete que tenía y el niño lo olvida y no lo busca esto cambia a partir del tercer mes cuando se le hace la misma acción y el niño empieza a buscar el juguete).

Juego simbólico, esta etapa comprende de 2 a 7 años de edad, en esta etapa al niño le permite recordar imágenes y poder codificar estas experiencias mediante símbolos, en este punto es recomendable usar el juego simbólico pues este favorece al perfeccionamiento del lenguaje así como, las destrezas cognoscitivas y sociales, favoreciendo a la imaginación y la creatividad (la imaginación es una particularidad fundamental y se confía simular situaciones, protagonistas y objetos que no se hallan presentes en el instante del juego).

Operaciones concretas, este período comprende de 7 a 12 años, en esta etapa aparecen las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte del juego, los niños van dejando su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión.

Operaciones formales, esta etapa comprende de 12 años hacia adelante, en este estadio lo juegos se presentan con un nivel de mayor dificultad donde los niños deben dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan (las actividades dejan de ser básicas para pasar a ser de una exigencia elevada que permita la atención de los participantes) Adaptación actual.

Asi mismo destaca el trabajo en equipo que desarrolla el juego, no solo le atribuye beneficios superficiales, sino que también hace que el juego sea un espacio en

donde más de una persona pueda relacionarse y saberse escuchar a fin de dar solución a un problema planteado. Dentro de la acción de jugar existe un componente muy importante al que se denominará componente social, en la se intercambiarán distintas ideas, opiniones y formas para dar solución y sacar adelante un fin en común. El juego propicia un ambiente en el que todos aprenderán a comunicarse y a escucharse. No obstante, caracteriza al juego como un ambiente donde no solo se trabajarán destrezas físicas sino también habilidades para desarrollar un problema es cuestión.

Durante la explicación, utiliza como ejemplo la teoría de Vigotsky como la de Piaget para ilustrar ambas posturas y establecer el ¿por qué y el para qué? de la acción de jugar y los beneficios que trae consigo en la tarea educativa en el nivel inicial.

Camacho (2014). En su investigación, considera a Piaget, que mediante sus aportes sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad. Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término “juego simbólico”, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones.

Así mismo, en Camacho (2014) describe que los juegos simbólicos van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental.

De igual manera, manifiesta (Camacho;2014) que: “Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar. Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional” (p.14).

Con respecto la inserción de los niños en las actividades sociales a los tres, cuatro años los infantes van a las escuelas (en este caso Jardín de niños) y son en estos espacios en donde empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores.

## **2.2 LA REPRESENTACIÓN DEL JUEGO EN EL NIÑO, ¿POR QUÉ Y PARA QUÉ?**

El Ministerio de Educación (2009) establece 7 principios del enfoque del nivel inicial, de los cuales existe uno que habla sobre el juego libre. Este principio le atribuye al juego la ventaja de que el educando logre aprendizajes. Es a partir del juego que el niño puede conocerse y puede ir construyendo su propia identidad, además del aspecto sensoriomotor que se da en los primeros años. Es a través del juego que el

niño aprende a manejarse dentro un grupo social, tomar sus decisiones, comunicarse, establecer vínculos con los demás, etc.

El niño juega porque eminentemente la acción de jugar es propia del ser; el niño es un ser activo y necesita demostrarlo a partir de una serie de acciones que implican jugar.

Pérez Sánchez (2009), en su libro *Psicología Educativa* explica a partir de la teoría de Piaget cómo es la estructura del pensamiento cuando el sujeto se enfrenta a una determinada realidad, es decir cómo puede adaptarse y tener control sobre ello: la asimilación y la acomodación.

En la asimilación, "...la inteligencia propone un esquema a la realidad y la somete a esos parámetros" (p. 138). Es decir, durante la interacción del sujeto con la realidad, el educando va adquiriendo nuevos esquemas, es decir acciones que permitirán hacer o dirigir algo y los va relacionando con la estructura que tiene el sujeto. En la acomodación, a diferencia de la asimilación, existe un desequilibrio, es decir la estructura que tiene el sujeto se deberá "ajustar" para recibir el nuevo conocimiento (esquemas). Es a partir de todo este proceso que explica Pérez Sánchez en su libro, cómo el sujeto se enfrenta a una realidad y en algunos casos la toma tal cual, y otras veces deberá "ajustar" para salir de los desequilibrios que presenta el tomar una decisión, desarrollar nuestra creatividad, por ejemplo.

### **2.3 EVOLUCIÓN DEL JUEGO INFANTIL**

Penchansky de Bosch en su libro sobre las novedades educativas, segmenta muy bien como la actividad del juego va evolucionando conforme a las capacidades que el niño va adquiriendo, ya sean físicas, cognitivas y sociales. Establece 3 categorías que se consideran esenciales para entender el comportamiento del niño en función al juego.

1. Juegos funcionales o de ejercicios
2. Juegos simbólicos
3. Juegos reglados

El juego como estrategia didáctica, tiene carácter social, es decir permite que los niños a partir de una tarea determinada puedan socializar y con ellos desarrollar sus capacidades. El maestro deberá ser facilitador, es decir orientar el trabajo cuando este lo requiera. El maestro no deberá darle automáticamente soluciones a determinadas preguntas en situaciones en las que el educando tenga una situación de conflicto.

Vygotsky tiene una idea muy significativa que envuelve el carácter social del juego con el desarrollo de capacidades en el niño. Pérez Sánchez (2009) en su libro Psicología Educativa desarrolla claramente el concepto del aprendizaje que tiene Vygotsky.

Para Vygotsky, el medio social es de suma importancia para el aprendizaje del educando. La interacción social y la mediación de otras personas serán clave para alcanzar aprendizajes. Ante ello, se plantea el concepto de la ley de la doble formación.

Esta ley describe el proceso de asimilación del conocimiento, detallando que existe dos etapas; la primera en la que la persona tiene contacto con el exterior, es decir, el aprendizaje se da a través de hechos concretos, destacando el medio social como fuente de aprendizaje y la segunda etapa en la que es la persona quien será la encargada de asimilar estos contenidos, pero con la ayuda de otra, es decir deberá existir una guía quien orientará a la persona.

Pues bien, durante todo este proceso existe una secuencia, unos niveles en la que el sujeto pasará y podrá interiorizar o no la información que reciba desde el exterior. Existen 3 niveles a los que Vygotsky denominó: zona efectiva, zona de desarrollo potencial y zona de desarrollo próximo; cada una con características particulares que ilustran el proceso de cómo llega el conocimiento a ser parte del sujeto, es decir a interiorizarlo. Durante la interacción del sujeto con el medio, este recibe una serie de información de la cual solo logrará interiorizar aquella que sea orientada, guiada por alguien. Ante ello se destaca la importancia de la mediación del docente o de un adulto durante el aprendizaje del niño. Pues bien, a toda esta explicación Vygotsky denomina a este nivel zona de desarrollo próximo. Ahora bien, todo conocimiento que no sea guiado, supervisado por un adulto y por consiguiente no pueda ser interiorizado por el sujeto, simplemente se quedará en la zona de desarrollo potencial.

Para lograr aprendizajes según Vygotsky descrito en el libro de Pérez Sánchez (2009), el sujeto deberá ser guiado por un adulto, es decir existirá una mediación para que el conocimiento pueda ser interiorizado y por ende comprendido. Cuando el sujeto pueda de manera autónoma utilizar y aplicar lo que ha aprendido se está hablando del nivel denominado zona efectiva, es decir el sujeto se hizo del conocimiento y ya le pertenece.

## **2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Al respecto, García y Llul (2009) consideran que el juego es importante en el desarrollo de los infantes, mediante el juego ellos empiezan a socializarse, a integrarse o a se debe tener en cuenta ciertas características como:

“Es libre y voluntario. El juego debe considerarse como una actividad espontánea y autónoma, de carácter gratuito y no obligatorio; en donde se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.

Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Implica actividad física y/o psíquica. Es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, ya que los niños viven y aprenden jugando.

Tiene una finalidad intrínseca. El placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso.

Esta cualidad se denomina “autotelismo” y es común a toda la actividad de ocio.

## **2.5 EL JUEGO TRABAJO**

Para establecer el significado al término juego-trabajo se ha tomado la información que propone el libro: “El juego” de Penchansky de Bosch, y otros (S/F)

“La didáctica lo caracteriza como: “el período en el cual los niños realizan en forma individual o grupal, distintas actividades que les permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades, el niño tiene posibilidades de crear, expresar, sentir, explorar, observar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar. Las actividades que se desarrollan en este período pueden surgir a través de los intereses espontáneos del niño y del grupo o responder al desarrollo de una unidad didáctica” (p. 20).

El juego-trabajo es tomado como estrategia para lograr aprendizajes partiendo de los intereses del niño. El docente deberá establecer objetivos dentro de su planificación para su acción educativa que permitan el trabajo tanto de manera conjunta como individual de los educandos.

Pues bien, juego-trabajo deberán ser entendidas como unidad, y no, como dos conceptos que trabajan indistintamente, puesto que tienen como finalidad potenciar al educando en sus capacidades.

La aplicación del juego-trabajo, además de tener la característica de entretener, es una herramienta metodológica para lograr aprendizajes en el niño.

Foster y Hardly citado en Penchansky de Bosch, y otros (S/F), establecen 6 características específicas que logra la aplicación del juego-trabajo en la acción educativa:

- a. Da oportunidad de resolver planteos problemáticos, que se presentan frecuentemente en forma concreta.
- b. Ayuda al niño adquirir habilidades de planificar y llevar adelante proyectos individuales y grupales.
- c. Estimula al niño completar una tarea una vez iniciada.
- d. Da la oportunidad de aprender a trabajar con otros niños en forma armónica, compartiendo ideas y materiales.
- e. Ayuda a establecer hábitos de orden y responsabilidad en el cuidado de los materiales.
- f. Brinda al niño el goce y la satisfacción que la experimentación y el logro de metas produce.

Cada una de estas características cumple un rol específico en la formación integral del educando. Las situaciones que el docente plantee, deberán ser realmente experiencias que generen el dominio de la realidad partiendo de una situación problemática.

Con las características antes mencionadas, es necesario conocer de qué manera el docente deberá estructurar una actividad con la estrategia de juego-trabajo.

En el libro "El juego", establece una característica que hace que el juego-trabajo se diferencia de otras estrategias. En el se establece que durante la actividad se enfrenta al niño a resolver y a entender un determinado problema que ellos han elegido. Para que el niño pueda solucionar la problemática planteada, es necesario que primero entienda que es lo que se le pide. Para dar solución es necesario comprender.

Malajovich (2008), en su libro: "Recorridos didácticos en la educación inicial", hace una recopilación en la sección "El juego en el nivel inicial" en el que se lee lo siguiente:

El juego – trabajo, "es consecuencia del centro de interés". Respetando los pasos decrolyanos, el centro de interés comienza con la experiencia directa, continua con el juego-trabajo (etapa de asociación) y culmina generalmente con una

dramatización (etapa de expresión). Cordeviola de Ortega. 1967 citado en Malajovich (2008 p. 279).

La acción del juego no debe ser entendida solamente como una actividad placentera, es decir sin fines establecidos. El binomio juego y trabajo encierran un gran significado, pues la tarea del docente durante la infancia, es decir dentro de la acción educativa, será la de utilizar el fin del juego que es el placer por si mismo y el trabajo como la acción de generar un cambio en la persona. Ambos conceptos se unifican para lograr aprendizajes en los menores reflejados en el enfrentamiento del educando con la realidad.

### **2.5.1 El juego-trabajo como ejercicio de libertad**

En las líneas anteriores, se ha explicado los beneficios del juego-trabajo en la formación del educando, resaltando algunas características que a través de la orientación del docente se podrán alcanzar. Sin embargo, este binomio permite ejercer desde muy corta edad la facultad de la libertad. Antes de seguir, es necesario conocer el significado de libertad, para ello se ha tomada la definición del diccionario de la lengua española: Facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos (Real Academia Española, 2017).

Todo ser humano tiene la posibilidad, sin excepción alguna de ejercer su libertad. Durante los primeros años, el infante también puede ser formado para que el a partir de sus propias decisiones pueda hacer uso de esta facultad.

Fritzche y Duprat, (1968) citado en Malajovich (2008), describen lo siguiente: ...la libre elección de los niños de sus lugares de juego, sectores donde se agrupa el material según el tipo de actividad. (p. 290).

Durante el ejercicio de la actividad, el educando decidirá qué es lo que quiere hacer dentro de las posibilidades que la maestra propone. Es la maestra quien establecerá los objetivos propuestos, pero será el educando quien tome sus propias decisiones sin dejar de lado la guía del docente, quien siempre estará encaminándolo.

El jugar implica una decisión libre, es decir, solo hay juego cuando los niños, en este caso los jugadores, toman la decisión de jugar y ser partícipes de una determinada propuesta originando la situación de juego. Existe una intencionalidad, hay un interés de por medio que hace que el educando se integre y se atreva.

## **2.5.2 Juego–trabajo como resolución de problemas**

Malajovich (2008), Para determinar el por qué este binomio de juego- trabajo, permite que el educando pueda enfrentarse y dar solución a un determinado problema, es necesario conocer que existe una situación de aprendizaje, es decir, el docente bajo ciertas normas y con un objetivo específico, permite que sus alumnos construyan un determinado conocimiento.

## **2.5.3 Intervención del docente en el ejercicio del juego – trabajo**

Sarlé, Garrido, Rosemberg, & Rodríguez Saez (2008), hace una breve descripción sobre cómo debe ser la actitud del docente frente a la acción del juego. Asegura que el docente no debe optar solamente con una actitud de espectador, puesto que durante la acción educativa no debe dejar vacío el espacio donde interactúan los educandos, a través de orientaciones, normas y de inquietudes que puedan alcanzar los alumnos.

En el libro “Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos”, se propone 3 formas en las que el educando puede intervenir durante el juego:

- a. El observar permitirá al educando tener una visión panorámica de sus alumnos. Conocerá cómo actúan frente a determinada situación de aprendizaje; por ejemplo, observar la actitud que muestran frente a una situación problemática, de qué manera logran resolverla. Si bien el docente observa el ambiente donde interactúan sus alumnos, éste no dejará de intervenir en alguna orientación o ayuda que requieran los niños.
- b. La intervención del educando en la actividad misma, le permitira establecer lazos de confianza.
- c. Enseñarle juegos que luego ellos por sí solo podrán realizarlo

## **2.6 LOS JUEGO DE ROLES**

Franco (2011) en sus aportes con respecto al estudio del juego de roles, este se ha considerado como juego simbólico, juego con argumentos, juego en donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, de esta manera:

los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario, donde pueden ser "maestros", "educadoras", "constructores", "dependientes de tiendas", "médicos", "agricultores", en fin, pueden realizar de una manera simbólica cualquier actividad de los adultos (p.23).

Además, utilizan los objetos como si fueran otros, en el caso de los niños y niñas cuando

simulan al jugar la comida reemplazan los objetos reales por algo simbólico; por ejemplo, si se utilizan cuchara emplean un palito, semillas por frijoles, papeles por caramelos, etc.

Del mismo modo, Franco (2011) recomienda que en los juegos de roles de considerar cuatro elementos básicos:

### **2.6.1 Importancia de los roles que asumen los niños**

Cuando se habla del ROL, esta es una función que asume los participantes dentro de un grupo, siempre teniendo en cuenta una participante que se encarga de distribuir los roles, así mismo determina las acciones a realizar por los niños en el juego y las relaciones que deben establecer.

#### **2.6.1.1 Las acciones que realizan dentro de los roles**

Las acciones o actividades se relaciones mediante los roles permiten que el juego tenga un argumento un sentido y una finalidad. De tal manera que en los juegos de roles los participantes deben de transmitir un mensaje o un caso de la vida diaria; es decir si se representa a la familia, esto da entender el mensaje de la formación del núcleo familiar.

#### **2.6.1.2. Los objetos que emplean al realizar las acciones**

Los objetos son considerados aquellos que sirve para representar las herramientas o para representar las cosas dentro del juego lúdico, pues el niño utiliza "algo" imaginario que puede identificarse por los gestos que hace o los sonidos onomatopéyicos que los acompañan.

Esteva (1999) citado en Camacho (2014) describe que los objetos son representativos, así como por ejemplo un "músico" y el niño "toca la guitarra", o "capitanea un barco", moviendo sus brazos como si maniobrara con el timón, de esta manera el niño empieza a simular las actividades o acciones en que se representan.

#### **2.6.1.3. Las relaciones entre los participantes.**

Mediante las relaciones, los niños y niñas son ellos lo que fijan las reglas del juego, son ellos los que toman las decisiones si se realizan o no, tal es así que se desprenden reglas y relaciones de subordinación durante el juego:

Por ejemplo: Al jugar la escuelita estará representado por la "la maestra" y los "alumnos", entre el "jefe de brigada" y los "trabajadores", la "mamá" y los "hijos"; es decir, son las relaciones entre roles principales y secundarios.

Así mismo, Franco (2011), manifiesta que:

“Las relaciones reales no forman parte de la situación imaginaria dentro del juego, pero pueden tener relación directa con el argumento. Estas relaciones casi siempre se presentan al inicio del juego, cuando los niños se quieren poner de acuerdo para jugar; cuando están decidiendo qué roles asumir cada uno” (p.19).

Al respecto, ante la disertación por el autor se dice que se pueden manifestar una vez que ya están jugando: se llaman la atención, sugieren otra variante, rectifican una acción.

A lo manifestado por Cobo & Valdivia (2017). El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional.

Del mismo modo, Martín (1992) citado en Cobo y Valdivia (2017). Manifiesta que es una de las maneras de “llevar la realidad al aula”, hace una sugerencia que los juegos de roles deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan.

Al respecto, Cobo & Valdivia. (2017). Describe que las simulaciones y dramatizaciones que se realiza en los juegos de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

### **2.6.2. Los juegos de roles y el Aprendizajes**

Siguiendo a Cobo & Valdivia. (2017), manifiesta que se debe promover y por lo menos debe cumplir ciertas características básicas como:

promueve ciertas características como:

- Estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.
- Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada.
- Reconocer formas alternativas de pensar y actuar.
- Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.
- Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional.

### **2.6.2.1 Contextualización del Juego**

El docente dentro del proceso se convierte como un guía es quien que tiene que dar las pautas, señala el contexto en la cual se desarrollará el juego, así mismo, es importante señalar las condiciones que caracterizan a la situación, distinguiendo aquellas condiciones que los personajes pueden cambiar aquellas sobre las cuales no tienen influencia. (Cobo & Valdivia;2017).

Para el desarrollo del juego de roles se debe tener en cuenta ciertas condiciones básicas como: el contexto que sea adecuado y pertinente en el caso de querer representar ante un público selecto (realizar actuaciones mediante el teatro), contar con los recursos necesarios y presentar las reglas del juego.

Al respecto, la escenificación de un teatro es diferente a desempeño o la ejecución del juego de roles, en el caso de juego de roles es espontáneo pero se debe de dar algunas pautas para su realización, tener reglas definidas por el grupo, del mismo modo, si el juego está orientado a un logro educativo, esto es importante no perder de vista cuáles son las competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de las mismas.

### **2.6.2.2 Organización de la clase**

Es importante establecer quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores, se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte.

El desarrollo del Juego comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él; es decir vivir el personaje, de esta manera es necesario que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente definir o evaluar las cualidades de los personajes (niños /niñas) evaluar el contenido, el mensaje o tal vez evaluar la expresión oral de los participantes.

### **2.6.2.3. Desarrollo del juego**

En esta fase, es importante que el docente recuerde que quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa, es necesario considerar el tiempo y el espacio que maneja.

#### **2.6.2.4 Cierre de la clase**

Después de la fase de juego, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario. Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego.

Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. También podría preparar una guía de preguntas que orienten la discusión.

El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad.

### **2.7 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL**

El juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas, afectivas. Por ello, autores como Fröebel, creador del primer jardín infantil, otorga un especial valor al juego señalando que es la forma típica en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. Por su parte Vygotsk afirma que el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos.

**Creatividad:** Con respecto a la creatividad se puede mencionar que se ha considerado, desde muchos puntos de vista, como una concepción de orden empírico–social hasta la científica. Se le asocia con descubrimiento o acto creador; con revelación o inspiración; con el progreso científico en la investigación y, otras veces, se relaciona con la capacidad personal de generar productos de utilidad social. Desde otro ángulo, la creatividad ha sido considerada, para su definición y medición, como característica personal, producto y proceso del pensamiento. Los que están de acuerdo con el primer enfoque, describen rasgos de la creatividad que se ponen de manifiesto en la persona creativa o el nivel de abstracción que necesita el sujeto para manifestarla. El estudio de la creatividad, como producto, se centra en la búsqueda de criterios y maneras de evaluar la calidad y valor de una obra de arte, un descubrimiento, una invención. Quienes han analizado la creatividad como proceso, han tratado de definir las fases o etapas del fenómeno

**La creatividad en relación con el juego, como componente esencial del pensamiento:** Las bases de la creatividad son innatas y, como todos los potenciales innatos, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agradaría lograr. En algunos centros educativos, aun se tiene una cultura donde las condiciones escolares afectan en gran medida el desarrollo de la creatividad, esto se evidencia en el énfasis de actividades relacionadas con el hemisferio izquierdo del cerebro, cuyo comportamiento es analítico, lógico y racional; es contrario al hemisferio derecho, cuyas habilidades y funcionamiento se corresponden con el ritmo, color, percepción visual, imágenes, visualización, requisitos indispensables para el desarrollo del potencial creativo. Es en este contexto en donde se observa que el docente no le brinda al estudiante la oportunidad para desarrollar su potencial creativo, quizás por la posible falta de información que posee al respecto, por el desconocimiento de metodologías que involucran este tipo de aprendizaje, o tal vez, por la poca noción de las implicaciones de éste para el desarrollo potencial creador. En este aspecto se puede destacar, la importancia que tiene el juego, el cual contribuye considerablemente al desarrollo motriz, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad.

La autoexpresión en los niños se puede dar a través de diferentes actividades, iniciando así el deseo por crear y descubrir su entorno mediante juegos creativos. No se debe olvidar, cuando un niño juega se involucra de manera integral, está plenamente activo e interactúa con sus pares, con los adultos y por ende con el medio que le rodea.

## **2.8 TIPOS DE JUEGOS**

Los juegos tradicionales han existido durante varios años, conocida durante generaciones y practicadas al mismo tiempo, son juegos que tienen continuidad en el crecimiento del ser humano, entre los más conocidos son: Juego de la pelota, la gallinita ciega, las escondidas y la rayuela; cada vez van desarrollando nuevos juegos a nivel tecnológico como didáctico lo cual se convierte en la motivación, alegría, socialización y diversión para muchos niños y niñas. Son actividades, métodos o herramientas que permiten al maestro pueda guiar o conducir los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de lograr el objetivo establecido. Asimismo, cada docente planifica el aprendizaje que planteara en el aula como

estrategia didáctica para que los niños y niñas logren aprender en su ambiente educativo conjuntamente con sus compañeros y así participen de las distintas actividades que interactúan docente – alumno.

### **2.8.1 Metodología Juego – Trabajo**

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016) dice que las estrategias metodológicas es un conjunto de métodos e instrucciones en las que el docente actúa de mediador de los niños y niñas lo cual favorece al desarrollo de las habilidades y destrezas en aprendizaje inicial. Mediante la guía metodológica de implementación en la educación inicial formula, juegos, el contacto con la naturaleza, la lectura y el arte, a través de las cuales se puede lograr prácticas de enseñanza-aprendizaje de tal manera que así los niños y niñas empleen un aprendizaje eficaz y eficiente. Las distintas estrategias y actividades que se establecen dentro del aula brindan una experiencia de aprendizaje único ya que los niños y niñas logran adquirir nuevos conocimientos de juego, técnicas de aprendizaje que relacionan en su día a día como parte de interés para su enseñanza. Es importante mencionar que el material que se utilice en clases a los niños y niñas les fomente curiosidad con el fin de aprender y adquirir conocimiento, desarrollar sus habilidades y destrezas no solo de manera tradicional si no a base de juegos para que no dificulte su proceso de enseñanza

### **2.8.2 Estrategia didáctica**

Son actividades, métodos o herramientas que permiten al maestro pueda guiar o conducir los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de lograr el objetivo establecido. Asimismo, cada docente planifica el aprendizaje que planteara en el aula como estrategia didáctica para que los niños y niñas logren aprender en su ambiente educativo conjuntamente con sus compañeros y así participen de las distintas actividades que interactúan docente – alumno. Los juegos permiten a los niños y niñas compartir diversión, curiosidad e interacción con sus compañeros ya que al momento de relacionarse son capaces de mostrar las habilidades y destrezas que poseen ya que cada día van aprendiendo cosas nuevas tanto en el entorno educación como en el hogar mencionando con sus propias palabras la realización del juego.

## **2.9 CAPITULO II. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS**

Dentro de los fundamentos Psicopedagógicos, encontramos los siguientes:

**Teoría del juego (Freud).** “Freud atribuye gran importancia al jugar para el desarrollo de los niños y niñas, porque a través del juego, ellos tienen motivos inconscientes y significativos de actos y deseos prohibidos o la manifestación ante necesidades como la protección y seguridad. Mediante el juego, la ansiedad y los conflictos se pueden resolver. La regresión a menudo se producirá en el juego, como una defensa contra la inseguridad y ansiedad. Consideramos esta teoría interesante porque la práctica de los juegos le ayudara a los niños y niñas resolver ciertas frustraciones, ya que ellos liberan energías corriendo, saltando además genera sentimiento de alegría y satisfacción.”

**Teoría del juego (Ericsson).** “En su mayor parte Erickson comparte puntos de vista con Freud sobre el juego. Sin embargo, enfatiza que el juego cumple su función más importante en el marco de desarrollo psicosocial del niño y la niña, en particularidad desempeña el yo del niño (que contribuye al desarrollo lo de la identidad). Al igual que Freud, Erickson también sintió que el juego es de gran importancia en el procesamiento de ansiedad. De esta manera el juego se convierte en una herramienta importante para el niño que está viviendo las inevitables “crisis del desarrollo” en forma exitosa. Además, Erickson compara el juego de los niños con las actividades de los adultos, vinculadas, por ejemplo, para investigación y actividades artísticas, que abre el camino para interpretar el juego como un 18 proceso creativo. El juego da una dimensión interesante en relación a jugar, como un proceso de limpieza, catarsis en el psicoanálisis tradicional Ericsson (1977).

**Teoría Sociocultural.** (Vygotsky, 1896-1934). “Vygotsky, creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores.” En esta teoría se tienen en cuenta dos aspectos importantes.

a. **El juego como valor socializador.** “El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.”

b. **El juego como factor de desarrollo.** “El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos, abstractos y simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

**ZDP:** “Es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zonas de Desarrollo Potencial).

**Teoría de la relajación** (Moritz Lazarus, 1883). “Lazarus, propuso la teoría de la relajación, indica que el juego no produce gasto de energía, sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga. Lazarus en su teoría ve el juego como medio de descanso activo, donde la alternabilidad del trabajo intensivo con el juego puede efectivamente favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central. Según Lazarus el juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas, esto pensado desde los adultos, ya que para los niños el juego es como un trabajo bajo circunstancias especiales sin ser orientadas hacia un fin.

## **2.10 CAPITULO III. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN LAS CUALIDADES QUE DESARROLLA**

Existen diversos tipos de clasificaciones del juego, entre las más destacadas se presentan las siguientes:

1. **JUEGOS SENSORIALES:** Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos.
2. **JUEGOS MOTRICES:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. **JUEGOS ORGANIZADOS:** Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. **JUEGOS DEPORTIVOS:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

### III. SÍNTESIS

Un estudiante del nivel inicial es una persona que va construyendo su personalidad y su proceso cognitivo, estas personitas conocen el mundo gracias a las nociones que le sirve como instrumento de conocimiento y a las operaciones que realizan, por otro lado el infante en su ejecución, la proyección y la nominación le permite llevar a una estructura cognitiva de la realidad, la proyección busca desde su cerebro presentar cosas, objetos, personas, el mundo que para él es novedoso.

Es por ello que yo como investigadora, me interese mucho en el proceso de Jean Piaget donde hace referencia sobre el juego simbólico, esta etapa comprende de 2 a 7 años de edad, en esta etapa al niño le permite recordar imágenes y poder codificar estas experiencias mediante símbolos, en este punto es recomendable usar el juego simbólico pues este favorece al perfeccionamiento del lenguaje así como, las destrezas cognoscitivas y sociales, favoreciendo a la imaginación y la creatividad (la imaginación es una particularidad fundamental y se confía simular situaciones, protagonistas y objetos que no se hallan presentes en el instante del juego).

Por eso nosotros como maestras del nivel inicial debemos promover este tipo de formación, donde el estudiante pueda ser crítico, analítico, reflexivo, generando un espacio favorable y seguro para la construcción de su aprendizaje.

Por otro lado, en la parte de la investigación es también este autor Foster y Hardly citado en Penchansky de Bosch, y otros (S/F), establecen 6 características específicas que logra la aplicación del juego-trabajo en la acción educativa:

- a. Da oportunidad de resolver planteos problemáticos, que se presentan frecuentemente en forma concreta.
- b. Ayuda al niño adquirir habilidades de planificar y llevar adelante proyectos individuales y grupales.
- c. Estimula al niño completar una tarea una vez iniciada.
- d. Da la oportunidad de aprender a trabajar con otros niños en forma armónica, compartiendo ideas y materiales.
- e. Ayuda a establecer hábitos de orden y responsabilidad en el cuidado de los materiales.
- f. Brinda al niño el goce y la satisfacción que la experimentación y el logro de metas produce.

Que hace incapié a como nosotros como debemos favorecer un espacio seguro entre los estudiantes, favoreciendo estos 6 puntos que son sumamente importantes y que podrían complementarse muy bien con la teoría de Jean Piaget.

Para finalizar con esta síntesis no podemos dejar pasar este punto importante para el educador, donde nos hace referencia el autor Vygotsk afirmando que el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, Por ello Fröebel, creador del primer jardín infantil, otorga un especial valor al juego señalando que es la forma típica en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria.

Bajo todos estos autores que fueron aplicando el juego como método de aprendizaje significativo en los estudiantes, me uno a ellos en su mirada por construir una educación de calidad, enfocadas en la construcción de sus propios aprendizajes, y que hasta la actualidad lo vienen efectuando, como futura docente del nivel inicial estoy convencida de aplicar estos enfoques teóricos en la vida cotidiana todo bajo la única finalidad, mejorar la calidad educativa de mi estudiantes. .

#### **IV. CONCLUSIONES**

4.1 Después de haber realizado el soporte teórico nos encontramos, que existen autores que en sus investigaciones lograron encontrar resultados afirmando la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, por ejemplo, Sandoval, J. (2022), realizó en su investigación con el tema Juego como proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una institución educativa Tambogrande,, refiere que se ha logrado conseguir que los estudiantes aprendan a representar los diferentes papeles en el juego de roles ya que este fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de inicial de una Institución Educativa Tambogrande; 2020, A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. considerando que, el 88% de niños analizados de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande se adaptaron, con esta investigación queda claro que el juego tiene un impacto significativo en los estudiantes de nivel inicial, del mismo modo como lo manifiesta, Juego simbólico, esta etapa comprende de 2 a 7 años de edad, en esta etapa al niño le permite recordar imágenes y poder codificar estas experiencias mediante símbolos, en este punto es recomendable usar el juego simbólico pues este favorece al perfeccionamiento del lenguaje así como, las destrezas cognoscitivas y sociales, favoreciendo a la imaginación y la creatividad (la imaginación es una particularidad fundamental y se confía simular situaciones, protagonistas y objetos que no se hallan presentes en el instante del juego). Ante ello es importante el aporte de este autor para la construcción de un aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo, es por ello que nosotros como futuras docentes nos encargaremos de que el aprendizaje se base en un aprendizaje constructivista, donde el niño explore, manipule, indague, describa, sobre todo aprenda de manera divertida.

4.2 Los juegos en el proceso educativo en nivel inicial son esenciales para el desarrollo integral del niño, ya que involucran aspectos físicos, mentales, emocionales y sociales. A través de actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades motoras, cognitivas y emocionales de manera simultánea. Estos juegos proporcionan un entorno seguro y estimulante para que los niños exploren, experimenten y aprendan de manera activa y significativa.

4.3 Los juegos en grupo en el nivel inicial son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los niños aprenden a comunicarse, a colaborar, a resolver conflictos y a desarrollar empatía mientras juegan con sus compañeros. Además, los juegos también les brindan oportunidades para expresar emociones, aprender a manejar la frustración y desarrollar habilidades de autocontrol, lo que contribuye a su desarrollo emocional y social.

4.4 Los juegos en el nivel inicial fomentan el pensamiento creativo y crítico de los niños. A través del juego imaginativo, como el juego simbólico, los niños pueden crear escenarios y situaciones, lo que estimula su imaginación y creatividad. Además, muchos juegos implican la resolución de problemas, lo que promueve el pensamiento crítico y la habilidad para tomar decisiones informadas desde temprana edad.

4.5 La inclusión de juegos educativos en el proceso educativo en nivel inicial está vinculada a mejoras en el rendimiento académico. Los juegos que se diseñan para enseñar conceptos básicos como números, letras y habilidades matemáticas de forma lúdica y divertida pueden aumentar la retención del conocimiento. Los niños son más propensos a recordar información aprendida a través del juego, lo que establece una base sólida para el aprendizaje futuro.

4.6 Los juegos en el nivel inicial no solo proporcionan conocimientos y habilidades inmediatas, sino que también cultivan un interés positivo por el aprendizaje a largo plazo. Los niños que experimentan el aprendizaje como algo divertido y emocionante tienen más probabilidades de mantener esa actitud positiva hacia la educación a medida que crecen. Este interés intrínseco puede llevar a un aprendizaje autónomo y continuo a lo largo de la vida.

## **V. RECOMENDACIONES**

Para llevar la riqueza del juego a la práctica diaria en el aula de nivel inicial, construyendo ambientes de aprendizaje donde el juego y el desarrollo integral de los niños vayan siempre de la mano.

- **Planificar experiencias de juego-trabajo centradas en los intereses de los niños:** Diseñar actividades que partan de situaciones problemáticas reales para los pequeños, permitiéndoles resolverlas mediante proyectos individuales y grupales. Esto estimulará su autonomía y las habilidades de planificación que destaca la estrategia juego-trabajo.
- **Fortalecer la mediación docente en cuatro momentos: observar, intervenir, modelar y reflexionar:** No hay espectador: acompañar a los niños mientras juegan, ofréceles pistas sutiles cuando lo necesiten, muéstrales ejemplos y cierra cada sesión invitándolos a comentar qué aprendieron... así se consolidan los aprendizajes .
- **Integrar sistemáticamente juegos de roles con normas claras y espacio para la creatividad:** Proponer contextos (tienda, consultorio, familia) donde cada niño asuma un rol y negocie reglas con sus pares. Esta dinámica refuerza la empatía, la comunicación y el pensamiento crítico que caracterizan a los juegos de roles .
- **Equilibrar recursos y ambientes:** Combinar lo tradicional con lo innovador. Alterna juegos de patio (rayuela, escondidas) con materiales sensoriales (texturas, sonidos) o tecnologías sencillas. Esto potencia tanto el desarrollo motriz como la exploración multisensorial .
- **Involucrar a las familias y a la comunidad en proyectos lúdicos:** Invitar a los padres a participar en “talleres de juego” o ferias de roles. Compartir estas experiencias fortalece el vínculo escuela-hogar y enriquece la identidad cultural de los niños .
- **Evaluar el proceso de juego, no solo sus resultados:** Emplear listas de cotejo o portafolios donde los niños registren sus exploraciones, bocetos o dramatizaciones. Así valoramos su creatividad, su capacidad de autoexpresión y su progreso sociocomunicativo .
- **Promover espacios de intercambio y formación continua para docentes:** Organizar encuentros periódicos donde los profesores compartan buenas prácticas, materiales y reflexiones sobre cómo el juego impulsa el aprendizaje significativo. De este modo, la innovación lúdica trasciende un solo aula y enriquece a toda la institución.

## VI. REFERENCIAS

- Malajovich, A. (2008). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires : Paidós.
- Ministerio de Educación . (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular* . Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación . (2015). *Rutas del aprendizaje- Personal Social* . Lima, Perú : Ministerio de Educación.
- Penchansky de Bosch, L., de Szulanski, S. G., Cañique, H., Castro, C., Haydée, G., Clotilde Sardon, M., . . . Rogozinski, V. (S/F). *El juego*. S/C: Novedades Educativas.
- Pérez Sánchez, P. (2009). *Psicología Educativa*. Lima, Perú: San Marcos.
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). *El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial* . *The game-work as a teaching-learning strategy in Early Childhood Education* . 6(3), 69–78. <https://doi.org/10.24133/vinculospe.v6i3.1811>
- Quinteros, D. (2020). Universidad Técnica de Ambato Universidad Técnica de Ambato. *Repositorio Institucional de La Universidad Técnica de Ambato*, 153. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Real Academia Española. (14 de Enero de 2017). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de *Diccionario de la lengua española*: <http://dle.rae.es/?id=MaeD6rF>
- Sánchez Chiclayo, B. Y. (2020). Universidad Nacional De Tumbes Facultad. *Universidad Nacional de Tumbes*, 1–40. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1486>
- Sarlé, P., Garrido, R., Rosemberg, C., & Rodríguez Saez, I. (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires : Publicaciones Educativas y Material Didáctico.

## VII. ANEXOS

**7.1 FOTOS REFERENCIALES DEL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE  
EN EL SECTOR EDUCATIVO -NIVEL INICIAL**











## 7.2 ANALISIS DEL CONTRASTE DE HIPOTESIS DE UNA INVESTIGACION, EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL 2018

### CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### a) Hipótesis General

Ho El juego como estrategia didáctica no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

H<sub>1</sub> El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018.

Tabla 10. *Correlación de las variables juego como estrategia didáctica y aprendizaje significativo*

			Juego como estrategia didáctica	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego como estrategia didáctica	Coefficiente de correlación	1,000	,913**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,913**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación muy alta positiva,

estadísticamente significativa ( $r = 0,913$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

### b) Hipótesis Específica 1

Ho El uso del juego no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H<sub>1</sub> El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 11. *Correlación de las variables uso del juego y aprendizaje significativo*

Rho de Spearman			Uso del juego		Aprendizaje significativo
		Coeficiente de correlación	1,000		,881**
	Uso del juego	Sig. (bilateral)	.		,000
		N	22		22
		Coeficiente de correlación	,881**		1,000
	Aprendizaje significativo	Sig. (bilateral)	,000		.
	N	22		22	

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,881$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

### c) Hipótesis Específica 2

Ho Las funciones del juego no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H<sub>1</sub> Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 12. *Correlación de las variables funciones del juego y aprendizaje significativo*

			Funciones del juego	Aprendizaje significativo
Rho de	Funciones del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,894**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,894**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,894$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

### d) Hipótesis Específica 3

Ho El juego simbólico no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

H<sub>1</sub> El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto.

Tabla 13. *Correlación de las variables juego simbólico y aprendizaje significativo*

			Juego simbólico	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,881**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,881**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,881$ ,  $p_{\text{valor}} = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial.

## CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto, año 2018; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación muy alta positiva  $r = 0,913$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica y en la ficha de observación de aprendizaje significativo.
- Segunda.-** El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,881$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión uso del juego.
- Tercera.-** Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,894$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión funciones del juego.

**Cuarta.-** El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional “Goretti” en el distrito de Lagunas – Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,881$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como estrategia didáctica en su dimensión juego simbólico.

### 7.3 RESULTADOS DEL ANALISIS DE DATOS DE LA INVESTIGACION REALIZADA POR ARTEAGA, M. (2022)

#### RESULTADOS

##### 7.3.1 Presentación

Los resultados que se muestran a continuación, son a consecuencia de la aplicación de una lista de cotejo aplicado a los alumnos del nivel inicial de la I.E. N.º 1341 CP8 Malingas -Tambogrande, lo que me permitió obtener los siguientes resultados.

##### 7.3.2 Análisis e interpretación

Tabla 1

Descriptivos fortalecimientos del juego en la educación inicial

Dimensión	n=43	fi	FI
Adaptación a su entorno	14	14	33%
Trabajo en equipo	12	26	28%
Colabora con los demás	12	38	28%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

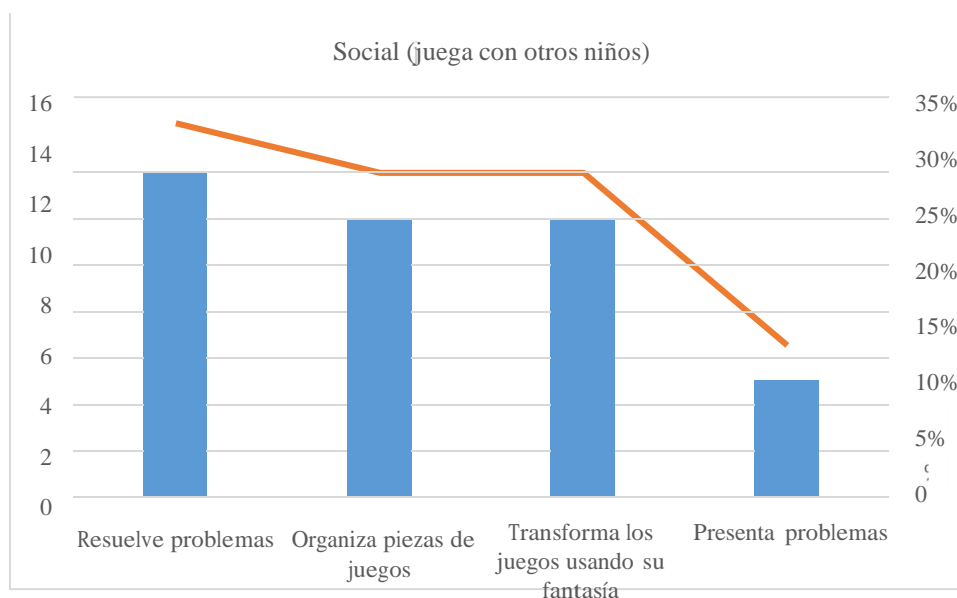


Figura 1. Histograma fortalecimientos del juego en la educación inicial instrumento aplicado a los escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande

En la tabla 1 se demuestra que el fortalecimiento del juego en los escolares de educación inicial de la I.E. Malingas -Tambogrande, presentan dificultades solo en un 12%, tienen una muy buena adaptación en su entorno se encuentran en un 33%, un buen trabajo en equipo 28% y en colaboración con los demás niños un 28%.

Tabla 2

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel cognitivo.

Dimensión	n=43	fi	FI
Resuelve problemas	14	14	33%
Organiza piezas de juegos	12	26	28%
Transforma los juegos usando su fantasía	12	38	28%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

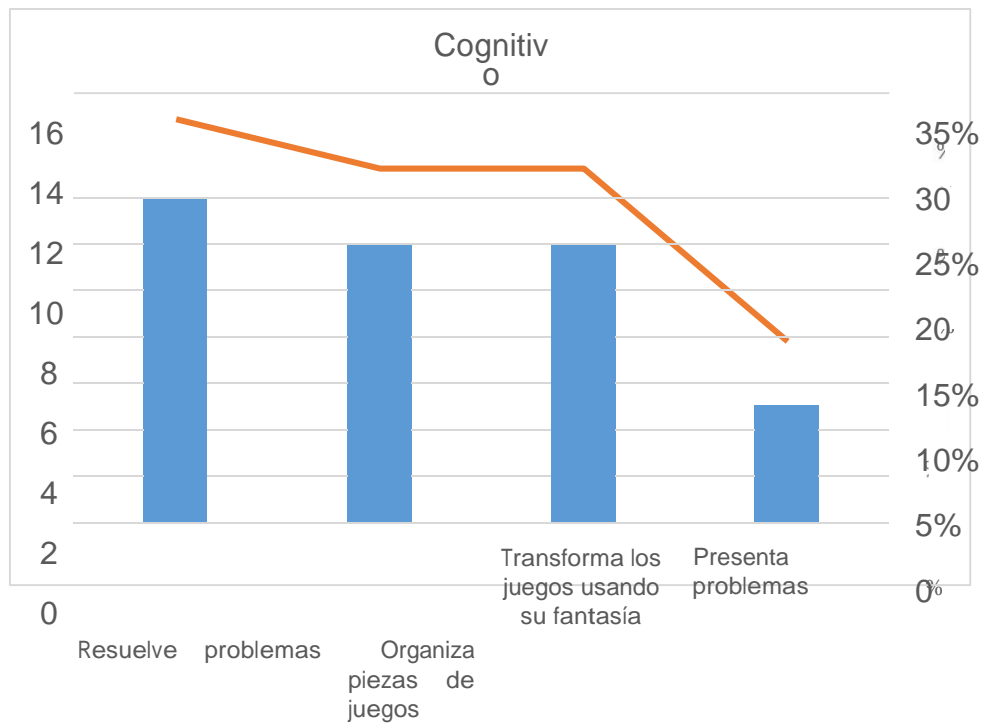


Figura 2. Instrumento aplicado a los escolares de educación inicial CP8 Malingas -Tambogrande.

En la tabla 2 se demuestra los escolares de educación inicial de la I.E. CP8 Malingas Tambogrande, presentan problemas solo en un 12%, resuelve problemas en un 33%, organiza muy bien las piezas de juego 28% y transforma los juegos usando su fantasía un 28%.

Tabla3

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en la organización y control de movimientos.

Dimensión	n=43	fi	FI
Cambios posturales	10	10	23%
Tono	9	19	21%
Coordinación	10	29	23%
Equilibrio	9	38	21%
Presenta problemas	5	43	12%

Fuente: lista de cotejo aplicado a estudiantes de I.E. Tambogrande; 2020

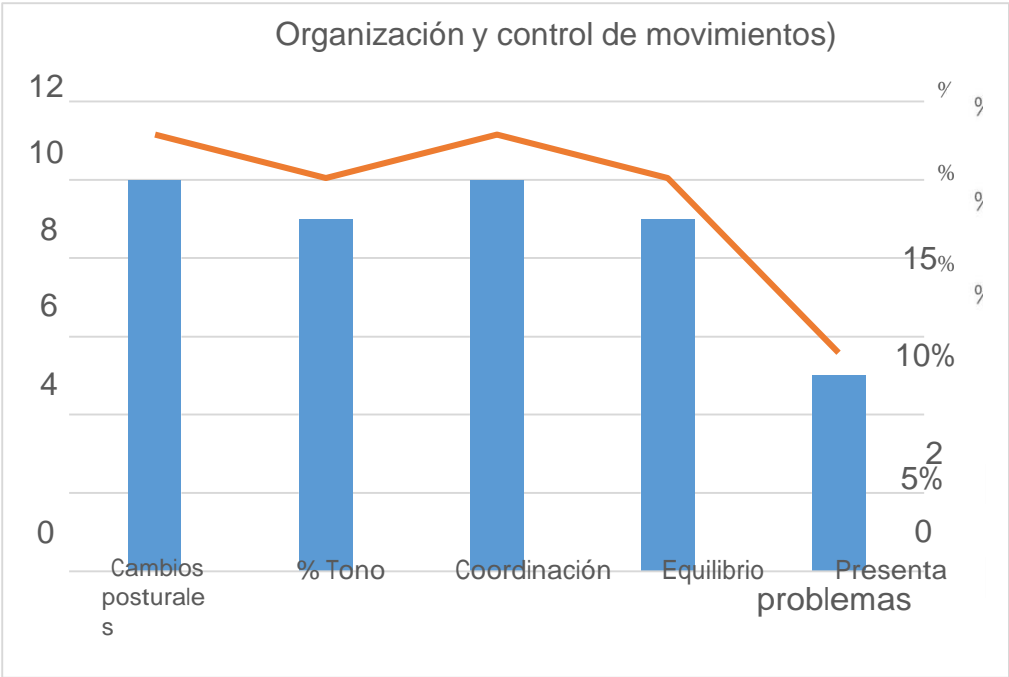




Figura 3. Histograma Motriz control de movimientos de escolares de educación inicial CP8 Malingas

-Tambogrande.

En la tabla 3 se demuestra los niños de educación inicial de la I.E. CP8 Malingas Tambogrande, presentan problemas solo en un 12%, tuvieron buenos cambios en sus posturas 23%, en coordinación 23%, en equilibrio un 21% y en tono muscular en un 21%.

Tabla4

Juego como proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel afectivo

Dimensió	n=43	fi	FI
Personalidad	7	7	16%
Equilibrio emocional	7	14	16%
Autovaloración	6	20	14%
Expresa sus emociones en: la sala de juegos	6	26	14%
Expresa sus emociones en: con otros Niños	6	32	14%
Expresa sus emociones en: con las personas adultas	6	38	14%