

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



**Trabajo de investigación**

**Importancia del juego en el nivel inicial.**

**Bachiller en Educación**

**Autora:**

**Marlene Amasifuen Ishuiza**

**ORCID: 0009-0006-9404-0370**

**Asesor:**

**Lic. Francisco Ruiz Ramírez**

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

**Lamas - Perú**

**2025**

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



**Importancia del juego en el nivel inicial.**

Trabajo de investigación aprobado en forma y estilo por:

Dr. Juan Carlos ROJAS CACHAY (Presidente)

Mag, César Augusto SALDAÑA CARDENAS (Secretario)

Mag, Jaime RÍOS LÓPEZ (Vocal)

**Lamas – Perú**

**2025**



**AUTORIZACION DE PUBLICACION EN EL REPOSITORIO DE LA EESPP  
LAMAS**

**1. Identificación del documento**

**Autora**

Apellidos	Nombre	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
Amasfuen Ishuiza	Marlene	46587133	ruizshuizamarlene@gmail.com	<i>Marlene Ishuiza</i>

Programa de estudios de la autora
EDUCACIÓN INICIAL

**Título del documento a publicar**

Importancia del juego 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	Nombre	DNI	Correo electrónico
Ruiz Ramírez	Francisco	00900186	ziurkaym@gmail.com

**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, **Marlene Amasifuen Ishuiza** con DNI N° 46587133, 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: 26 / 06 / 2025

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

*Marlene*





## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La que suscribe **Marlene Amasifuen Ishuiza** con DNI N° 46587133, egresada del **Programa de Educación Inicial, Promoción 2023** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", declaramos bajo juramento que:

1. Soy autora del trabajo titulado:

**Importancia del juego en el nivel inicial.**

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 final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto de mi 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 final 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 mi 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: 26 / 06 / 2025

*Marlene Amasifuen Ishuiza*

Marlene Amasifuen Ishuiza






### DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Francisco Ruiz Ramírez, docente de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas"**, asesor del Trabajo de Investigación intitulada: **importancia del Juego en el nivel inicial** de la autora **Marlene Amasifuen Ishuiza**, 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, 26 de junio del 2025

<b>Apellidos y nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
RUIZ RAMIREZ, Francisco DNI: 00900186 ORCID: 0009-0007-3231-7562	: 

## **Dedicatoria**

A Dilan Ibrain mi hijo, por su paciencia durante este tiempo de dedicación a mi carrera y por ser quien me impulsa a ser mejor cada día.

A Rosalía mi madre y a mi pareja Yan Noel, por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional.

**Marlene.**

## **Reconocimiento**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Lamas”, por habernos acogido durante cinco años, brindándonos la oportunidad de culminar nuestros estudios, alcanzar el sueño de ser docentes y obtener el Grado de Bachiller.

A los profesores del nivel inicial de esta institución, quienes nos ofrecieron valiosas experiencias y vivencias que enriquecieron nuestro trabajo de investigación. Además, porque nos guiaron en la adquisición de métodos, técnicas, herramientas y estrategias para trabajar con los niños del II Ciclo de la EBR – Nivel Inicial, permitiéndonos identificar procesos clave en la enseñanza-aprendizaje, adecuados a su edad.

**La autora.**

## Tabla de contenidos

Título	1
Hoja de firma del jurado	2
Dedicatoria	7
Reconocimiento	8
Tabla de contenidos	9
Resumen	10
Abstract	11
Introducción: objetivo general y específicos.	12
<b>Capítulo I. Generalidades sobre el juego</b>	<b>13</b>
1.1 El juego. Definición.	12
1.2 El juego es una actividad libre	12
1.3 El juego es un proceso histórico	14
1.4 Características del juego	15
1.5 Importancia del juego	16
1.6 Beneficios del juego	16
<b>Capítulo II. Juego y neurociencia</b>	<b>17</b>
2.1 La neurociencia y el aprendizaje a través del juego	
2.2 El juego en el desarrollo infantil temprano	18
2.2.1. Juego y desarrollo cognitivo	21
2.2.2. Juego y lenguaje	22
2.2.3. Juego y desarrollo motor.	23
2.2.4. Juego y desarrollo social	23
2.2.5. Juego y desarrollo emocional	23
2.3. Condiciones para el juego	24
2.4 Espacios educativos	25
A. Aspectos claves	25
B. Características	25
Síntesis	27
Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias	31

## Resumen

El propósito de este trabajo de investigación es examinar la relevancia del juego en la vida de los niños, ya que constituye un elemento esencial en el desarrollo humano, especialmente en la infancia. La información recopilada en esta investigación tiene un enfoque teórico, lo que la convierte en un recurso valioso para aquellos interesados en continuar investigando este tema. En la redacción nos planteamos explorar los diversos componentes y conceptos claves que ayudan a entender la dinámica, la importancia y las ventajas del juego. El juego es un aspecto intrínseco de la evolución humana y ha sido fundamental desde el inicio del desarrollo humano, estableciendo las bases para el crecimiento cognitivo, social, psicológico y otros aspectos del desarrollo.

**Palabras Claves:** Juego, intrínseco, evolución humana, cognitivo.

### **Abstract**

The purpose of this academic work is to examine the relevance of play in the lives of children, since it constitutes an essential element in human development, especially in childhood. The information collected in this monograph has a theoretical focus, making it a valuable resource for those interested in continuing to research this topic. In writing this monograph, we planned to explore the various key components and concepts that help understand the dynamics, importance and advantages of the game. Play is an intrinsic aspect of human evolution and has been fundamental since the beginning of human development, establishing the foundation for cognitive, social, psychological and other aspects of development.

**Keywords:** game, intrinsic, human evolution, cognitive.

## Introducción

Diversas investigaciones coinciden en que la etapa inicial del juego está profundamente ligada al amor y la ternura maternal, abarcando el juego físico, los sonidos, los primeros juguetes de peluche, las miradas, las sonrisas, y las experiencias divertidas y creativas que enlazan nuestra vida laboral con nuestra vida personal y familiar. La infancia, a través del juego, moldea artísticamente las futuras posibilidades en la vida adulta. Las situaciones de juego nos permiten desarrollar nuevos comportamientos, enfrentar problemas, experimentar diversos sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar la realidad con la imaginación y mejorar nuestras habilidades.

El juego debe ser entendido como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento determinado, mediante las cuales el individuo transforma objetos y hechos tanto desde la realidad como desde la fantasía, buscando satisfacer sus necesidades (Cañari, 2018). Para ello, es fundamental que exista una completa libertad, tanto externa como interna. Por lo tanto, es importante comprender que el juego es un momento de placer, libre de la posibilidad de error y sin presiones coercitivas por parte de los adultos; los únicos límites y reglas son aquellos establecidos por el compañero de juego en el entorno del juego o las normas sociales si se juega en conjunto (Cañari, 2018). El juego debe ser una actividad que rompa con la rutina y siempre se viva como una experiencia nueva.

El presente trabajo de investigación plantea los siguientes objetivos que lo guían en su desarrollo:

### **Objetivo general:**

- Analizar el juego en la formación de los niños y niñas de educación inicial.

### **Objetivos específicos:**

- Describir la importancia del juego y sus dimensiones en el desarrollo humano.

- Identificar las características de las experiencias basadas en el juego.

## Capítulo I

### El juego como actividad humana

#### 1.1. Definición

Referirse al juego no es una cuestión sencilla; es un tema de cierto grado de complejidad que necesita ser visto a la luz de diversos estudios. Según Ruiz (2017), el juego se define como un conjunto de actividades de naturaleza libre y cambiante, en la cual los niños se manifiestan con libertad, aceptan reglas y metas que pueden modificarse o consensuarse, ya que, en el entretenimiento, el proceso es más relevante que el logro alcanzado.

El juego está estrechamente relacionado con un conjunto de estrategias de enseñanza, y es tipificado una herramienta clave para el aprender estadística. Desde el inicio, el juego lleva al infante al mágico mundo de los números y lo relaciona con actividades de su diario vivir, avivando su interés por mostrarle cómo los números ejercen influencia en diversas expresiones del día a día.

Hoy en día, el juego se emplea en mayor número de Instituciones Educativas y empieza a formar parte del aspecto organizacional. Herrera (2017) menciona que, las actividades relacionadas al juego y ejercidas por los niños no solo generan interés, sino que también ayudan a la comprensión de temas específicos, y otras veces complejos, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y motivante.

Actualmente, los pasatiempos son vistos como un mecanismo cognitivo, donde los individuos, a través de su propia experiencia, llevan a cabo actividades significativas. Como estrategia didáctica, los juegos desempeñan un papel crucial en la socialización y la integración del conocimiento. Puchaicela (2018) destaca que, en ámbitos como el educacional y social, el juego admite a los niños comprender y experimentar interacciones y comportamientos innatos, a la vez que organiza un ambiente armonioso y propicio para el aprendizaje.

Esto no solamente contribuye a mejorar el curso educativo, sino que también ayuda a desarrollar capacidades cognitivas y morales del niño, generando la praxis de valores, además de la socialización, el afecto, la empatía, y enseñando el respeto a favor de sus pares.

### **1.2. Una actividad libre: el juego**

Cañeque sostiene que, el juego se acomoda a las pretensiones y preferencias del participante, lo que refleja su expresión auténtica sin la intervención de ninguna persona desde el exterior. La realidad imaginaria del juego surge de una mezcla total entre hechos concreto y elementos de la imaginación. En su obra "Realidad y juego", el psiquiatra D.W. Winnicott ubica al juego en un espacio intermedio entre el mundo real y el imaginario. Ante la inevitable distancia que separa al ser humano del universo que lo rodea, el juego crea un área intermedia entre el individuo y las cosas, lo que Winnicott denomina "espacio potencial".

Este espacio es una extensión directa de la zona de juegos de la infancia, que se manifiesta a través del juego. Durante la etapa de la niñez, esta zona intermedia es clave para definir el vínculo entre el niño y el entorno. Cada juego se desarrolla en un momento y lugar propios respectivamente, consensuados por los participantes o jugadores, los mismos que establecen los límites espaciales y temporales del juego, fijando cuando empezar y cuando terminar. En los juegos con una estructura estandarizada, entre los cuales podemos citar los diversos deportes o disciplinas, los lugares y tiempos para iniciar y terminar están fijados con anterioridad.

### **1.3. El juego es un proceso histórico**

Los investigadores dan a conocer que el juego estuvo presente primigeniamente desde la génesis de la especie humana, y, de modo similar la concepción de infancia modificó a lo largo del tiempo hasta lo que conocemos en nuestros días, del mismo modo ocurrió con la valoración de juego (Ruiz, 2017).

Luego que hemos precisado, la inexistencia de una sola definición sobre juego, es pertinente considerar algunas de las más resaltantes. Iniciamos con una

desde el punto de vista etimológico, podemos entender mejor la raíz del término. La palabra "juego" proviene del latín "iocus" o "ludus", que significa humor, chiste o algo gracioso (Ruiz, 2017).

Por otro parte, Huizinga (1968), citado en el libro de Del Toro (2013), sustenta al juego, como una actuación y actividad de libertad que se desenvuelve amparado a ciertas limitaciones espacio - temporales, gobernada por ciertas reglas que, a pesar que son de carácter obligatoria, se deben aceptar de forma voluntaria. Esta acción tiene un fin en sí misma y se acompaña de afectividad deleite, además de un estado mental diferente al que se experimenta en la vida cotidiana.

Zabalza (1987) brinda otra perspectiva mediante la afirmación de Bruner (1986), el mismo que precisa, el juego es la extensión del mundo interno con la vivencia externa, en discordancia con el proceso de aprendizaje, donde interiorizamos el mundo exterior a nuestro ser. En el juego, cambiamos el universo de acuerdo a nuestro albedrío, en cambio, en el aprendizaje, nos modificamos cada uno de nosotros para amoldarnos de la mejor manera a la configuración del mundo (Ruiz, 2017).

#### **1.4. Características del juego**

Los juegos dirigidos a los infantes deben tener la inclinación que comprenda la relación tripartida: infancia, diversión y educación, debido a que son claves para el desarrollo de los infantes. Siendo el juego el protagonista, resulta indispensable en su crecimiento. Esta actividad no solo es crucial para garantizar la socialización, sino también, es un instrumento de vital utilidad para conseguir y superar habilidades motoras, emocionales e intelectuales (Andrade & Cedeño, 2017).

Garvey (1985) identifica algunas particularidades claves que son ampliamente reconocidas como esenciales para definir un juego. La mayoría de los estudiosos del tema estarían de acuerdo con la lista que a continuación se presenta:

- Es divertido y seductor.
- No posee una meta o intención extrínseca.

- La motivación es intrínseca y no tiene otros fines.
- Se trata más de complacerse con el proceso en vez de esforzarse por llegar a un objetivo específico.
- El juego es natural y voluntario, debe ser elegido por quien lo practica.
- Necesita la participación activa de cada jugador.
- Los infantes dejan claro su autoestima e individualidad.

### **1.5. Importancia del juego**

Se han recabado una serie de estudios que resaltan la importancia del juego, los mismos consideramos vitales para entender la evolución de las actividades lúdicas. Sarlé (2006) considera que la conducción del juego admite entender cómo éste depende de las herramientas simbólicas que se proporcionan a través de la formación. En las Instituciones Educativas del nivel inicial, el juego de un infante cambia gradualmente hacia un mundo más social y de comunicación permanente. Ello permite al niño consensuar y construir significados a partir de la vivencia cultural en la que se involucran, comparte acciones y significados que se desarrollan durante el mismo.

Calero (2003) precisa que, la importancia del éxito educativo para los niños en esta etapa, quienes ven su vida estrechamente ligada a la naturaleza y a los cuidados brindados por sus padres y familiares. Además, Borja As Martín (2007) señala que el juego incorpora al ser humano de manera integral: intelecto, sentimientos y cuerpo. Así mismo, conduce a la igualdad de oportunidades, admitiendo ejercitar las capacidades colectivas e individuales. Es previsible que los infantes que frecuentemente juegan, intervengan en actividades sociales más coloquiales, inventivas y analíticas.

### **1.6. Beneficios del juego**

Muchos expertos en el contexto nacional e internacional, examinaron los aspectos positivos del juego, nutriendo nuestro modesto entendimiento de los procesos, variantes y ocasiones. Entre los aspectos positivos se pueden destacar que, el juego no solamente satisface las necesidades del niño, sino que ayuda a fortalecer los vínculos intra – familia y la relación entre progenitores y vástagos. A

través del juego, los padres pueden observar y evaluar la calidad de los juguetes antes de comprarlos, lo que les brinda la oportunidad de explorar diferentes opciones. Además, los niños no solo son receptores de juguetes, sino que también se convierten en creadores, inventando nuevas formas de utilizarlos (Sarlé, 2006). El juego ha estado estrechamente ligado a la inventiva, la resolución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, el cultivo de las funciones de la sociedad y otros acontecimientos vinculados tanto al conocimiento como al aspecto social.

## Capítulo II

### Materiales didácticos y los aprendizajes lúdicos

#### 2.1 Definición

Los materiales educativos cumplen un rol preponderante en el trabajo docente, debido a que permiten que los niños puedan construir sus propios conocimientos a través de la manipulación y el uso de material concreto, además de confrontarlos con problemas que acontecen en su diario vivir. Esto ayuda a la apropiación de la parte cognitiva y conceptual, lo que consolida los aprendizajes significativos de cada párvulo. Es fundamental que los profesores conozcan a sus estudiantes y el contexto en el que viven para optar por los elementos tangibles pertinentes y adecuar las sesiones de aprendizaje a sus intereses, certificando que cada material desempeñe el propósito para el cual fue seleccionado (López, 2016).

Abengoechea y Romero (1991), citados por Moreno (2013), destacan el rol de los materiales, que generan estímulos novedosos y creativos para los niños, así como su función condicionadora del aprendizaje, relacionado con el procesamiento sistemático de la información que los estudiantes ejecutan a partir de estos materiales. Según Doménech y Viñas (1997), los materiales educativos deben ser el complemento y hacer las bases para el aprendizaje en cualquier lugar o contexto. El papel innovador y motivador de los recursos didácticos, así como los materiales, apoyan el proceso educativo en la adquisición de nuevos aprendizajes. Bautista (2010) subraya el importante rol que cumplen los materiales como sostén y apéndice en el hecho educativo, expresando una serie de características claves:

**Naturaleza motivadora**, pues de acuerdo al aspecto, estructura, color y propiedades específicas del material, llamará el interés y curiosidad para su uso. (Moreno, 2013).

Martínez Sánchez (1993), citado por Moreno (2013), destaca la importancia de que el/la profesor/a elija y organice los materiales de acuerdo los propósitos y la demanda de los niños. Los materiales deben propiciar la mejora de la comunicación, la educación sensorial, el vínculo con los elementos naturales del entorno, así como la exploración del mismo. El seleccionado y disposición del material concreto debe ser meticuloso para certificar el aprendizaje, reforzar la autonomía e independencia, y facilitar la socialización y la relación entre iguales. Rodríguez (2005), citado por Moreno (2013), suministra otros criterios para la selección de materiales educativos:

- Que potencie y favorezca la parte motriz, de conocimiento y socio afectiva. “Que agrupe las respectivas pautas de seguridad.
- Que proporcione los incentivos pertinentes a su determinación.
- Que no ampare posturas de segregación de sexo ni pro- guerras.
- Que propicie al infante todas las probabilidades de actuación que éste pueda realizar.

En la etapa pre escolar, los materiales educativos contribuyen al desarrollo de capacidades, así como al auto conocimiento corporal, el respeto a las divergencias, la convivencia, la resolución pacífica de problemas, la indagación del medio, y la autonomía en actividades diarias (Moreno, 2013).

**Material informativo:** Mapas, libros, cuentos, diccionarios, enciclopedias, revistas, Periódicos, etc.” (López, 2016)

**Material ilustrativo audiovisual:** Posters, videos, discos, etc.” (López, 2016)

**Material experimental:** Dispositivos y variedad de materiales que ofrezcan condiciones para realizar ensayos o pruebas orientadas al aprendizaje.

**Material tecnológico:** Hace referencia a todo método o procedimiento electrónico empleados para generar o crear materiales educativos. Dichos medios ayudan al docente a generar diccionarios digitales, y la divulgación de escritos en

diversas plataformas virtuales, mejor dicho, la producción de información y contenidos adicionales al material educativo (Nérici, 1969).

## **2.2. Importancia de los recursos didácticos**

La relevancia que cumplen en los procesos de renovación conduce de manera frecuente a conectar recursos educativos con innovación educativa. Debido principalmente que los recursos didácticos actúan como facilitadores curriculares, y si queremos reiterar en el lado del Marco del Buen Desempeño Docente, los medios educativos manifiestan un campo de acción importante. En la abundante información física y virtual sobre la innovación educativa, es fácil identificar la inclusión de nuevos elementos, nuevas conductas y prácticas pedagógicas de enseñar, nuevas creencias y conceptos, etc., como conversiones ligadas con la innovación pedagógica. Para autores (Fullan Y Stiegelbauer), el uso de nuevos recursos educativos, el empoderamiento en el uso de nuevas tecnologías o nuevas propuestas curriculares solo es parte de un océano: los obstáculos están vinculados con el desarrollo, por el lado de los docentes, de nuevas habilidades, conductas o actuaciones y praxis relacionadas con el canje y la consecución de nuevas creencias y concepciones enlazadas con él mismo (Fullan y Stiegelbauer, 1991)

Para Educacionmilenio's blog (2010), en la actualidad contamos con materiales didácticos de muy buena calidad que pueden ser soporte para los docentes y contribuyan en la conducción de una sesión de aprendizaje, mejorarla o que les pueda apoyar en su trabajo cotidiano. Dichos materiales los podemos clasificar de una multiplicidad de los mismos, de los proporcionados por diversas casas editoras o aquellos que cada docente pueda elaborarlos o construirlos.

En cuanto, a los medios pedagógicos, su concepción y utilidad, han progresado en el transcurso de la historia sobre todo como efecto del surgimiento de nuevas tecnologías. Sin duda alguna, desde hace buen tiempo, la pizarra fue uno de los recursos didácticos más empleados por los profesores y estimo que continuará siéndolo, ya que representa un excelente recurso didáctico y

continuamente existe quien esté dispuesto a emplearla.” (Educacionmilenio’s blog, 2010)

Actualmente los docentes disponen de un abanico de recursos y conseguir la anhelada formación integral y de calidad de estudiantes:

Potencial humano o capital humano, representado por los profesionales, sean conocidos o no en el entorno educativo, como son los agentes sociales o profesionales de otras carreras, que puedan ayudarnos en distintas facetas a que los estudiantes aprendan una multiplicidad de oficios o habilidades.

También disponemos de conjunto de medios educativos a los que podemos catalogar en impresos: libros de texto (empleados por los estudiantes bajo orientación del docente), libros de consulta (facilitados por el docente o que muchas veces podemos encontrarlos en las bibliotecas), audiovisuales o informáticos.

En ciertas Instituciones Educativas, la biblioteca se constituye en el lugar más concurrido por la masa estudiantil, por el hecho que es conceptuado como un punto donde pueden encontrarse recursos didácticos por doquier.

También podemos citar a las publicaciones del tipo virtual o física, que cada día que pasa se convierte en una fuente de información didáctica para todos, pues mediante ella es muy cómodo conocer lo que pasa en el país y en otros del mundo, la problemática que tenemos y los retos que nos enfrentaremos.

Abordemos ahora, los recursos audiovisuales, los mismos que también sufrieron evolución a lo largo de su presencia. En antaño se empleaban solo los vídeos, radiocaset y muy pocas veces retroproyector. En la actualidad es común observar Tv pantalla plana o plasma en gran número de IIEE, la proyección de películas es muy escasa, el caset o CD fueron reemplazados por los enlaces web o visitas al youtube y el antiguo retroproyector a presentaciones en PPT, Prezy o Canva.

Mención especial merece EL CINE, por constituirse en un recurso didáctico de alta relevancia, toda vez que contamos con estudiantes con variedad de estilos

de aprendizajes y la televisión cumple un papel valioso, junto a otros recursos audiovisuales.

Sin duda alguna, debemos detenernos a analizar si estamos haciendo uso correcto de los medios y materiales educativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje; de manera especial, invoco a todos los/las maestros/as iniciarse en el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) debido a la gran ayuda que representa para elaborar las sesiones de aprendizaje. (Educacionmilenio's blog, 2010)

### **2.3. El material didáctico y los recursos usados en la educación**

El mejor medio de un docente para conectarse con sus estudiantes es mediante los canales efectivos, siendo valioso para ello, contar con una multiplicidad de materiales educativos y recursos pertinentes. El empleo de las TIC puede hacer fácil el trabajo pedagógico y hacerlo llamativo para los discentes. Las herramientas tecnológicas no solo hacen más simple la labor administrativa, sino que a la vez consienten que la tarea educativa sea más activa y envolvente. Así mismo, los programas educativos de televisión y otros medios como el internet pueden ser recomendados por los docentes para complementar, sin embargo, estos programas son cada vez más escasos. Dado que la ciencia y la tecnología avanzan a pasos agigantados en el presente siglo y la creciente demanda de materiales multimedia, es necesario que los profesores se vayan capacitando permanentemente para estar al día con los avances de una sociedad cada vez involucrada más en el tema informático. Esto les permitirá utilizar la tecnología de manera efectiva en beneficio de la educación, asegurando que sus métodos de enseñanza sean innovadores y relevantes (Educacionmilenio's blog, 2010).

### **2.4. El material didáctico como recurso educativo**

El trabajo docente es definido como una actividad de intermediación entre el Currículo Nacional de Educación Básica y el discente. En ese marco, el docente cumple la tarea de crear las condiciones y simplificar el acto de aprendizaje empleando una serie elementos, medios y recursos educativos. Dichos materiales

de trabajos, creados por el docente o no, son claves para generar aprendizajes significativos. Aunque cualquier objeto puede convertirse en recurso didáctico en ciertas circunstancias (como usar piedras para enseñar nociones de mayor que, menor que e igualdad), siempre existen materiales educativos que no cumplen con la intencionalidad pedagógica diseñada. Por tanto, es necesario seleccionar medios y recursos pedagógicos de acuerdo con su intencionalidad y diseño.

Los materiales didácticos desempeñan una función clave en la formación global de los párvulos, abarcando áreas como la del pensamiento, el lenguaje, la imaginación y la socialización. En la educación contemporánea, la importancia de estos materiales ha aumentado, reemplazando métodos obsoletos como la memorización forzada y las amenazas físicas con estrategias que estimulan los sentidos y la imaginación, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y participativo (Educacionmilenio's blog, 2010).

## **2.5. Importancia de la calidad del material educativo**

Los materiales didácticos juegan importancia protagónica en el quehacer educativo al actuar como un mediador instrumental, proporcionando el ingreso de los estudiantes a los aprendizajes, aun cuando no está presente un guía o docente. Su importancia reside en su capacidad para integrar de manera directa a los niños en el aprendizaje, proporcionando experiencias tangibles y significativas.

Por otra parte, las empresas especializadas en material didáctico suelen concurrir a Instituciones Educativas de nivel inicial para identificar las necesidades concretas de las maestras y los estudiantes. Teniendo como base estos requerimientos, abastecen con materiales importados que cumplen con criterios educativos específicos. Es vital que dichos materiales, sean seguros, no representen ningún riesgo para la salud de los niños y además, adecuados para la manipulación por parte de los niños, quienes tienen una inclinación natural por el aprendizaje por la vista y el tacto (Educacionmilenio's blog, 2010).

## **2.6. Diferentes tipos de materiales educativos con avanzada tecnología**

El conjunto de medios y materiales educativos que se emplean en las diversas sesiones de aprendizaje pueden ser o no también, medios didácticos. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. La presentación de imágenes en movimiento (video) para mostrar los animales mamíferos y sus interrelaciones en su hábitat se convertirá en material didáctico y recursos, contrario a un documental presentado por Animal Planet denominado “animales mamíferos de la selva amazónica” aunque se pueda emplear como recurso pedagógico, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar). Luego de la valoración de cualquier plataforma digital en la que se apoyen, los recursos educativos y las herramientas de enseñanza, los podemos dividir en tres, cada uno de los cuales agrupa diferentes subcategorías: **Materiales usuales**: textos escritos: libros, fotocopias, periódicos, documentos. **Tableros de juegos didácticos**: pizarra, franelograma. **Materiales manipulativos**: como las cartulinas. Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa, materiales de laboratorio, **materiales visuales**: fotografías, PPT, **material sonoro** como los audios. **Materiales audiovisuales** como los videos: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión, **servicios telemáticos**: páginas web, weblogs, correo electrónico, chats, foros, TV y vídeo interactivos (Educacionmilenio's blog, 2010).

## Síntesis

El juego se define como una actividad libre y flexible donde el niño se expresa con libertad, acepta pautas y objetivos que puede modificar o negociar, ya que, en el juego, el proceso es más relevante que el resultado. Estamos de acuerdo con su afirmación, debido al hecho de que el infante con ayuda del/de la docente necesita ir regulando su conducta y emociones, pero dejándolo actuar bajo ciertas normas y con libertad condicionada, a partir de ello se dará cuenta que hay reglas a las cuales debe abstenerse. Es también correcto afirmar que en relación al juego la parte más importante no es la parte final o producto, sino, es el afán formativo, en el cual debemos incidir sin descuidar los procesos.

López, sostiene que: los materiales educativos desempeñan una misión primordial en el que hacer docente, ya que permiten que los niños creen sus propios conocimientos a través de la manipulación y el uso de herramientas concretas, además de enfrentar problemáticas relacionadas con sus actividades diarias. Esto contribuye a la apropiación de conocimientos y conceptos, consolidando aprendizajes significativos para cada estudiante. Es crucial que los docentes conozcan a sus estudiantes y el contexto en el cual trabajan para catalogar los materiales pertinentes y adecuar las clases a sus intereses, asegurando que cada material cumpla con una finalidad específica. La afirmación encuentra sus puntos contradictorios en nuestra realidad, debido a que buen número de docente al adquirir sus instrumentos pedagógicos no cumplen con adaptar a los intereses de los estudiantes y menos a seleccionar los materiales para favorecer el desenvolvimiento de los mismos. Los docentes pocas veces permiten la manipulación de los materiales y con ello no se favorecen la generación de nuevos conocimientos como propone el Currículo Nacional de Educación Básica. (CNEB 2017).

Sarlé, afirma que, la enseñanza del juego permite entender cómo este depende de las herramientas simbólicas que se proporcionan a través de las indicaciones. En el jardín de infancia, el juego individual de un niño evoluciona hacia un contexto más social y comunicativo. Esto les permite a los niños negociar y construir significados desde la parte cultural en la cual se desenvuelven, compartiendo no solo las acciones sino también los significados que desarrollan durante el juego. Efectivamente, ratificamos tales expresiones al considerar que la etapa preescolar está orientada a desarrollar en el infante la dimensión social, expresiva y comunicativa con sus pares que posteriormente se verán reflejadas en la vida escolar y del futuro ciudadano.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones:

Al término del presente trabajo de investigación monográfica, arribamos a las conclusiones que a continuación detallamos:

**Primera,** Los niños incrementan su fantasía e ingenio en el desarrollo de los diversos juegos, las reglas básicas del entretenimiento se constituyen en factores de deleite y alegría a fin de conseguir aprendizajes significativos. El juego contribuye al desarrollo de la independencia, a tomar decisiones acertadas y apoya en el establecimiento de conexiones afectivas en los sitios donde se ubiquen los discentes.

**Segunda,** Los materiales didácticos cumplen una función gravitante en el complejo proceso de adquirir conocimientos o habilidades por los niños, especialmente en el nivel inicial, muy diferente a la forma como conceptualizamos los adultos.

**Tercera,** Los juegos encuentran importancia en sus singularidades y beneficios que pueden aportar en beneficio de los niños en las diversas etapas de su desarrollo biológico y cognitivo.

## **Recomendaciones**

Se recomienda lo siguiente:

1. Estudiar el juego y su importancia, en beneficio de los niños, ya que está demostrado que ayuda a mejorar el comportamiento de los infantes.
2. Llevar a cabo una investigación profunda de cada uno de los materiales didácticos que guardan relación con la temática materia de estudio de la presente investigación.
3. Es muy relevante llevar a cabo una investigación detallada sobre el juego, con la finalidad de obtener la comprensión más precisa de sus beneficios y utilidades.

## Referencias

- Andrade, Y., & Cedeño, V. (2017). Estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas (Vol. 9). Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Bautista, J.M. (2010). Los materiales como mediadores. Recuperado de: [http://www.investigalog.com/el\\_juego\\_como\\_metodo\\_didactico/tema-8-losmateriales-como-mediadores/](http://www.investigalog.com/el_juego_como_metodo_didactico/tema-8-losmateriales-como-mediadores/)
- Bequer, G. (1993) et al. Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER
- Calero, M. (2003). Educar jugando. Grupo Editor Alfaomega.México.
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. 'El Nazareno' – Nuevo Chimbote. In Universidad Privada San Pedro. Universidad San Pedro. [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis\\_5\\_9288.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_5_9288.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Doménech, J. y Viñas, J. (1997). La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo. Barcelona, Grao.

Educacionmilenio's blog. (2010). La importancia de los materiales didacticos dentro del aula [Entrada de log]. Recuperado de: <https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/>

enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Universidad Nacional de Loja. [http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS DANIA PUCHAICELA.pdf](http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS_DANIA_PUCHAICELA.pdf)

Flinchun, B. (1988) "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". Journal physical Education, Recreation and Dance

Garvey C. (1985). El juego infantil. Editorial Ediciones Morata. S.L. Edición 4. Madrid- España.

Herrera, L. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>

Huizinga J. (1968). "Homo Ludens". Buenos Aires: Emecé. Recuperado de: <https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-como-herramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-de-ocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con-discapacidad>

López, J. (2016). La Importancia Del Material Didáctico En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://morquenuueva.blogspot.com/2016/04/la-importancia-del-material-didactico.html>




- López, R. (2016). Análisis de las leyes de la Gestalt y su aplicación en materiales didácticos para niños de educación inicial II. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador:  
[https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/905/1/LOPEZ%20R TIZ%20%20RONALD%20HERNAN.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/905/1/LOPEZ%20R%20TIZ%20%20RONALD%20HERNAN.pdf)
- Moreno, M. (2013). La Manipulación De Los Materiales Como Recurso Didáctico En Educación Infantil. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Vol. 19. Núm. especial marzo. Recuperado de:  
[https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/La-Manipulaci%C3%B3n-De-Los-Materiales-Como-Recurso- Did%C3%A1ctico/2594221.html](https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/La-Manipulaci%C3%B3n-De-Los-Materiales-Como-Recurso-Did%C3%A1ctico/2594221.html)
- Puchaicela, D. (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de
- Rodríguez C, Mónica (2005): Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de usos prácticos para el docente. Vigo, Ideaspropias Editorial.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria.
- Sarlé P. (2006). *Enseñar el juego y jugar en la enseñanza*. Primera Edición. Editorial Paidós. Buenos Aires-Argentina.
- Zabalza, M.A. (1987) (2ª Edic. 1991). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea. Edic. ASA. Traducido al portugués: *Didáctica da Educação Infantil*. Porto (Portugal)
- Zapata, O. (1990). El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax.

## Apéndice

### Reporte Turnitin

# MARLENE AMASIFUEN

## TRABAJO ACADÉMICO.docx

-  My Files
-  My Files
-  University

---

#### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27992:110320463

Fecha de entrega

31 ago 2025, 7:17 p.m. GMT+5:30

Fecha de descarga

31 ago 2025, 7:18 p.m. GMT+5:30

30 páginas

5708 palabras

33.146 caracteres

1	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	12%
2	Internet	repositorio.iesplamas.edu.pe	10%
3	Internet	hdl.handle.net	2%
4	Internet	pdfcookie.com	2%
5	Internet	1library.co	2%
6	Internet	revistas.uniminuto.edu	1%