



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

La importancia del juego en el nivel inicial

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORAS:

Montero Daga, Mirella Kelly (orcid.org/0000-0003-2498-1520)

Vilca Meregildo, Maria del Pilar (orcid.org/0000-0003-0306-1426)

ASESOR:

Dr. Rojas Rios, Victor Michael (orcid.org/0000-0003-1125-4519)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mis padres, por su apoyo incondicional pues sin ellos no lo habría logrado, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio, enseñándome a valorar todo lo que tengo y a toda mi familia por motivarme para alcanzar mis metas.

Montero Daga Mirella Kelly

A Dios por permitirme culminar con éxito mi tan anhelada carrera, darme buena salud y fortaleza en todo momento. A mamá que siempre dio sus mejores consejos para ser la persona que soy, desde el cielo me guías por el buen camino.

Vilca Meregildo, María del Pilar

Agradecimiento

Primeramente, doy gracias a Dios por tener una buena experiencia en la universidad, gracias a mi familia por su comprensión y ayuda en cada momento, gracias a todos los docentes que hicieron parte de mi proceso integral de formación, por sus buenos consejos y enseñanzas la cual perdurarán siempre en mí.

Montero Daga Mirella Kelly

Quiero agradecer a mis hijas que me brindaron su apoyo, comprensión, tuvieron tolerancia e infinita paciencia y cedieron su tiempo para que su mami estudie, para permitir así llevar adelante mi proyecto. A los docentes de mi carrera por sus sabios conocimientos que me inculcaron, para llegar a ser la persona que soy. A mi familia mi cariño y gratitud.

Vilca Meregildo, María del Pilar

Índice de contenidos

Carátula.....	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2. Categoría, Subcategorías y matriz de categorización	10
3.3. Escenario de estudio	10
3.4. Participantes.....	11
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	11
3.6. Procedimientos	11
3.7. Rigor científico	11
3.8. Método de Análisis de datos	12
3.9. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	13
V. CONCLUSIONES.....	18
VI. RECOMENDACIONES.....	19
REFERENCIAS.....	20
ANEXOS.....	

Resumen

El presente proyecto busca reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil. La investigación posee un enfoque metodológico cualitativo. Es de tipo básica y de Diseño Documental. Se basa en la categoría del Juego. El estudio de investigación recopiló, aportes de estudios a nivel mundial de los países como España, Argentina, Brasil, EE. UU y Pakistán. La investigación se realizó de diversas bases de datos, como son Scopus, Ebsco, Proquest, Sciencie Direct. La técnica consistió en el análisis de documentos que se realizó a través de la recopilación y estudio de libros, artículos científicos e informes de tesis. Dicha investigación consideró la fundamentación científica y consecuentemente su validez y legitimidad universal, utilizamos la técnica cualitativa, a través del análisis de documentos como método de procesamiento, recopilación y estudio. La investigación respeta los cuatro principios éticos, pues tiene como finalidad mejorar la educación de los niños mediante el juego. Los resultados de este análisis responden a los objetivos propuestos. En conclusión, el juego es una actividad indispensable durante nuestras vidas, teniendo muchos beneficios para los infantes en el campo cognitivo, personal y social.

Palabras Claves: juego, infancia, desarrollo, educación, actividad.

Abstract

This project seeks to recognize the importance of play in the comprehensive development of children in early childhood education. The research has a qualitative methodological approach. It is of basic type and of Documentary Design. It is based on the Game category. The research study compiled contributions from studies worldwide from countries such as Spain, Argentina, Brazil, the USA and Pakistan. The research was carried out from various databases, such as Scopus, Ebsco, Proquest, Science Direct. The technique consisted of the analysis of documents that was carried out through the collection and study of books, scientific articles and thesis reports. Said investigation considered the scientific foundation and consequently its validity and universal legitimacy, we used the qualitative technique, through the analysis of documents as a method of processing, compilation and study. The research respects the four ethical principles, since it aims to improve the education of children through play. The results of this analysis respond to the proposed objectives. In conclusion, the game is an essential activity during our lives, having many benefits for infants in the cognitive, personal and social fields.

Keywords: game, childhood, developing, education, activity

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos diez años se han fortalecido los procesos encaminados a hacer de la primera infancia un nicho en la agenda comunitaria, fruto de la unificación de una política cuyo principal objetivo es promover el desarrollo inclusivo de las niñas y los niños menores de seis años. Se expresa la preocupación de que esta política, orientada a implementar programas y proyectos que incidan en la creación de mejores condiciones para las niñas, los niños y sus familias en los primeros años de vida, es una gran oportunidad para su pleno avance y para el desarrollo sostenible del país.

Imaginar el mundo de la infancia sin jugar es casi imposible. Las primeras interacciones físicas con el niño están imbuidas de un espíritu lúdico: cosquillas, mecedoras. (Camels, 2010).

Estados Unidos, verificado por la UNICEF (2015), las formas más jugar de los más pequeños han cambiado, ya no es común ver a grandes grupos de ellos en los vecindarios, detrás de la pelota o dando un paseo en bicicleta. Hoy en día, es más común ver a los niños utilizando dispositivos electrónicos en una especie de "realidad virtual", juegan una o varias horas además de ver largas horas televisión. Esto también influye en su crecimiento y desarrollo. Así, el juego plantea la creación y el crecimiento de destrezas básicas para los infantes que ayudan a la fragua de su carácter y personalidad. Entre otras cosas, los beneficios otorgados por los juegos, encontramos: el aumento en la capacidad de los niños y la planificación, la práctica en las estrategias de litigio, la mejora de la lógica matemática, el desarrollo del lenguaje y otras habilidades motoras. Si el niño empuja el interés de la camioneta y el sabor del gusto y de acuerdo con estos juegos, que también participan, estas constantes y medios que acompañan al niño, para que experimente el mundo después de su desarrollo y sus nuevas circunstancias de inmediato y sus situaciones, mencionado por González et al. (2021).

Hinostroza (2018), dijo que los juegos son herramientas de enseñanza muy utilizadas para sugerir y desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, establecer vínculos emocionales, interacción social, permitir actividades de pensamiento oral

diferentes y ricas, centrándose en la naturaleza. Lenguaje lúdico y creativo y una actitud del área de exploración de posibles significados. A través del juego de estudiantes experimentados, aprende a reflejar la realidad y transformar la realidad. Los estudiantes crecen y desarrollan sus habilidades psicofisiológicas a través del juego, por lo que los estudiantes no deben limitarse a este juego.

Desde la posición de Malaguzzi, (2001), El aprendizaje basado en el juego desarrolla habilidades esenciales para la vida y el aprendizaje socioemocional es una práctica educativa creciente. En el juego, los estudiantes a menudo enfrentan conflictos y desarrollan conocimientos socioemocionales con otros miembros del grupo. Los estudiantes en un ambiente divertido y colaborativo tienen la oportunidad de aprender la habilidad de regular eficazmente las emociones en procesos individuales y grupales. Se cree que el juego ofrece mejores oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo emocional.

Conocer los acontecimientos que están viviendo los niños nos invita a reflexionar sobre lo que ocurre si en la infancia no se le dedicó el tiempo y el espacio necesario para el juego. Es más probable en esta situación es que el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente no se estimule y que la evolución de la misma implica una mayor dificultad en el crecimiento del niño.

A nivel local Bravo (2003) realizó una encuesta sobre el uso de juegos educativos para desarrollar la capacidad de aprendizaje en niños de años de la escuela "Sarita Ana" de la ciudad de Trujillo, los resultados mostraron que el juego es un medio importante y adecuado para el aprendizaje de los niños. Luego de que la aplicación de juegos psicomotores mostró un aumento significativo en su mejora del lenguaje oral, sin embargo, con la aplicación de la siguiente prueba al grupo control, se demostró que estos niños mostraron una leve mejoría en el lenguaje oral.

En este contexto actual, el proyecto da a conocer que la importancia del juego es un medio de aprendizaje en distintos entornos, regiones y países.

En este estudio se ha planteado las siguientes preguntas:

¿Por qué es importante el juego en la Educación Inicial?

¿Cuáles son los beneficios que tiene el juego en el niño?

¿Cuáles son las categorías que tiene el juego?

El juego es considerado uno de los principios básicos que prevalecen porque permite que el conjunto de habilidades, capacidades, comportamientos, emocionales, sociales y espirituales, éticos cognitivos, la estética y la comunicación; así que permite que el juego reconozca al niño como un individuo en el medio de la vida, pudiendo ser capaz de llegar a conocer y sentirse seguro, amado, y sobre todo, la creación libre y crear la exploración y el conocimiento de que es aprender. El juego, así como el componente educativo hace que sea posible obtener un instrumento único e insustituible de la enseñanza y el aprendizaje de los infantes, porque jugar para ellos es la necesidad de comunicarse con el mundo, y reconocerlos como un individuo. Esto ayudará a mejorar las oportunidades de aprendizaje y el desarrollo del bienestar emocional en los niños, en este sentido, a través del juego, experimentos, para el ejercicio de la competencia y la creatividad (Pozada, 2015).

De acuerdo con la teoría del juego como ejercicio complementario propuesto por Vargas (1995), comentó que el juego preserva y renueva los conocimientos, destrezas y habilidades de los niños, mencionando también que el juego crea nuevos hábitos y mejora los que han existido hasta automatizarlos, es una forma de aumentar las posibilidades para el niño.

Por lo tanto, se propone el siguiente objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos del juego. Los objetivos específicos planeados en la investigación son: Identificar los beneficios que tiene el juego en el niño e Identificar las categorías que tiene el juego.

II. MARCO TEÓRICO

Estudios previos han señalado la importancia del juego infantil. Existe un importante desarrollo en el estudio del conocimiento de los factores, consecuencias que puede conllevar la falta de juego en los niños.

Díaz (2007) enfatiza que los niños tienen una necesidad constante de movilidad, por lo que los juegos funcionales son de gran importancia, pues se desarrolla la coordinación, y a través del juego o el deporte, los niños dominarán las actividades psicomotrices que integran todo el cuerpo, lo que en gran medida facilita la coordinación y el equilibrio.

Damián (2007) considera que el juego es importante tanto para niños normales como para niños con síndrome de Down tal que es un instrumento esencial para expresar el desarrollo psicológico de los niños y una parte esencial del proceso en la educación.

Otro aspecto esencial mencionado por los autores es el impacto significativo del juego, refiriéndose a Abbad (2008), que considera fundamental en el aspecto social de los infantes, y los resultados que se presentan a continuación, en familias adoptan estrategias autoritarias y permisivas que exhiben los niños. Están menos desarrollados en su capacidad para entablar relaciones con los demás, y las familias cuyas prácticas están mejor equilibradas a través del diálogo, el afecto y las costumbres experimentan un mejor desarrollo en el comportamiento y las actitudes de los bebés para interactuar con su entorno social.

Muñoz (2012) aborda el vínculo indiscutible entre el juego (y sus diversas modalidades: emoción, simbolismo, cognición) y aspectos simples del desarrollo infantil: cinestésico, intelectual, social y emocional.

Corrales (2014) aborda el hecho de que, desde tiempos inmemoriales, el juego se ha asociado con muchas actividades en la vida diaria de las personas. Evidentemente, estas actividades, que involucran fuerza y actividad física, han logrado desarrollar la motricidad humana, además de formar parte de las interacciones cotidianas.

Duran et al., (2014) implementaron un programa basado en juegos que dirige y enfoca aspectos como la atención, la inspección visual, la horizontalidad, la armonía, la naturalidad del habla, la discriminación auditiva y otros. Se hallaron desigualdades estadísticamente relevantes en la totalidad de las variables. En consecuencia, simulan respaldar el beneficio de las intervenciones breves de estimulación del lenguaje aplicadas a nivel de grupo en las escuelas.

Chen y Ludwing (2014) sugieren cambiar la cultura del ocio en las escuelas participantes. Queda comprobado que empleando estrategias que involucren al juego en los aprendizajes de los infantes sus aprendizajes mejoran significativamente.

West (2014) agrega que la función teórica del juego como potenciador de la creatividad organizacional se explora en el contexto de la investigación sobre cómo facilitar la creatividad organizacional mediante la promoción de elementos como la motivación, la cooperación, y bienestar en el contexto escolar. Después de sugerir los efectos del juego que potencian la creatividad, se discute la pragmática de fomentar y desalentar el juego organizacional.

Álvarez et al (2015) analizaron cómo las estrategias de aprendizaje lúdicas y basadas en la acción, es decir, el juego, están condicionadas tanto en el aprendizaje de los niños como en el drama y los medios principalmente en esas edades y son el pilar fundamental tanto del aprendizaje.

Farias (2016) sugiere que a través de actividades educativas basadas en la interacción y diversas actividades de ocio (juego, comportamiento lúdico, etc.), crean espacios para que los infantes participen en un continuo significativo que incluye expresiones sociales y semióticas. En este sentido, el juego es visto como un conocimiento construido culturalmente, que existe dialécticamente en el curso de la historia y permite al niño desarrollar diferentes potencialidades, comprender y reproducir prácticas y contextos sociales y culturales.

Morales & Urrego (2017) aplicaron un taller sobre el valor de la expresión del cuerpo en enseñanza infantil, usando recursos didácticos. En los recursos que aporta para nuestro trabajo de averiguación muestra la utilización de las canciones motrices, cuentos motores, danza, teatro de siluetas y juegos expresivos realizándose en

unidades didácticas. Cabe decir el valor de dichos recursos para promover la soberanía y la confianza en sí mismos, siendo capaces de manifestar sus emociones por medio de gestos.

Morales y Urrego (2017) buscaron crear un espacio de recreación apto para infantes, desarrollando estrategias educativas para la enseñanza a través del juego.

González y otros. (2019) demuestra que el juego tiene una función primordial en el crecimiento erudito y nuevas formas de funcionamiento psicológico, de este modo en la imaginación inicia al actuar solo en situaciones de juego y bajo el control del niño.

Mieles, Cerchiaro & Rosero (2020) mencionaron que los problemas de la conducta infantil han aumentado en los últimos años, lo cual compromete el comportamiento personal y social de los menores. En su investigación resalta que en los niños influye los estilos de vida parental y el deporte aparece como una alternativa para fomentar conductas prosociales y autocontrol, con la intervención de 141 infantes entre 4 y 5 años de edad los resultados logrados nos llevaron a, que en las familias con estilo democrático se logra prevenir los problemas de conducta en edades tempranas, y su relación es significativa y positiva para el usos de actividades tempranas, donde el deporte en unión de la familia genera en los niños y niñas un aspecto positivo en las conductas sociales y personales.

Balaguer y Fuertes (2018) describieron cómo el juego puede tener un impacto significativo en el progreso del aprendizaje de los infantes. En relación, las actividades lúdicas se ven no solo como un hecho espontáneo entre los infantes, sino también como una acción dirigida que se puede utilizar como recurso en todas las etapas. Educación y ciertamente en los diferentes ambientes en los que crecen los niños: familias, barrios, áreas de esparcimiento, deportes, etc.

Fernandes et al., (2019) afirman que las potencialidades de los niños, como la comunicación, la locución, el crecimiento del lenguaje y las relaciones sociales, además de desarrollar el pensamiento y crear estrategias de acción en la sociedad, que pueden desarrollarse a través del juego, siempre que el niño participe. En este acto, el infante construye y reconstruye su mundo. En efecto, las investigaciones

indican que el juego es fundamental para el progreso de los infantes, ya que favorecen en la construcción para comprender la realidad y las interacciones sociales.

Muñoz et al. (2019) argumentan que, a pesar del reconocimiento público de la importancia y el potencial del juego para mediar el aprendizaje, la evidencia sugiere que incluso en contextos de intervención con el apoyo adecuado, la implementación del juego seguirá siendo un desafío y seguirá estando mediada por la motivación del profesor cuando Implementar una propuesta didáctica.

Rubio (2019) afirma en su artículo que el trabajo incluye la necesidad de integrar el arte y específicamente las instalaciones artísticas educativas en edad escolar en fuentes o herramientas de investigación.

La tecnología no es mala, ya que con ella nos beneficiamos permitiéndonos comunicarnos con otras personas que están en otros lugares del mundo, buscar un empleo, realizar pagos y estudiar a distancia; sin embargo, es alarmante ver que los infantes desde temprana edad utilicen un dispositivo tecnológico, dejando de lado actividades recreativas o lúdicas, a ello se suma que están aprendiendo virtualmente y los niños interactúan menos con sus pares, limitando su expresión corporal, es decir, el conocimiento de su cuerpo y lo que pueden hacer con él (Rodríguez, 2019).

Gonzales et al., (2021) indica que el aprendizaje basado en el juego es una capacidad esencial para la vida y que es una instrucción socioemocional es una experiencia de aprendizaje cada vez mayor. Mientras juegan, los niños a menudo discuten problemas y desarrollan conocimientos sociales y emocionales con otros participantes del grupo.

Así de importante es el juego para la primera infancia, según los distintos autores de los artículos. Cuando eres mayor, recuerdas tu infancia y lo que recuerdas: el juego como ejemplo de mucha creatividad, muchas risas y errores. En una sociedad cada vez más educada en la que a los niños se le enseñan contenidos a una edad temprana y con estrategias didácticas que no son adecuadas para esta etapa de la vida (Damián, 2007).

La teoría seleccionada para esta investigación ha sido la del Juego Infantil iniciativa por Sutton-Smith (2008) considerando ciertos aportes de las teorías propuestas por

Vigostky (1924), Piaget (1956) y Buytendijk (1935) añade un nuevo enfoque en donde define al juego como una actividad de representación de grado cognitivo que realiza la función de mantener las representaciones del ámbito inclusive una vez que la persona se confronta a estímulos que no reconoce. El mismo creador dice que el juego es un proceso de conocimiento que se da desde las abstracciones que inventan los chicos y sus respectivos significados, además por medio de la representación según sus propias experiencias.

Así también Sutton-Smith (2008) menciona siete categorías del juego

Categoría afectiva-emocional, el juego es una acción que genera alegría, bienestar y estimulación, permite que los niños aprendan a lidiar con la ansiedad que provocan determinadas vivencias del día a día, donde los niños expresan sentimientos y agresiones a través del juego, debido a determinadas emociones. El juego incrementa la valoración y la seguridad en sí mismo del infante, y mejora la confianza en sí mismo a través de la repetición exitosa, y debe tenerse en cuenta que en sus primeras etapas el juego en sí es muy interesante, entre ellos porque es voluntario, y puede comenzar cuando el niño lo quiere y termina cuando quiere, marca las reglas.

Categoría social, el juego fundamental para que los infantes inicien sus primeras relaciones con sus compañeros. Los recién nacidos interactúan con los demás, aprenden a compartir, acoger y respetar, y también aprenden a no mostrar comportamientos no deseados. El juego admite el autoconocimiento y la comprensión del ambiente y de los individuos. A nivel social, el juego es fundamental ya que resulta ser un elemento de socialización que nos ayuda a erigir nuestras relaciones con los demás. El juego admite que el infante conozca y respete las reglas, promueve la comunicación, fomenta la participación y posibilita los métodos de socialización.

Categoría cultural, el infante réplica recursos del entorno en el que se mueve. Así es como se adaptan y perciben el mundo de los adultos. Los juegos son un instrumento social que aprueba la transmisión de costumbres y virtudes sociales a las descendencias futuras.

Categoría creativa, a través de ella fortalece la imaginación mediante actividades lúdicas. Esta categoría acelera el pensamiento y desarrolla destrezas. El juego utiliza

la imaginación. La creatividad se basa en observar lo que otras personas no ven y hacer cambios de una manera que los demás puedan ver. Hay espacios para la creatividad y motivación de los niños. Un entorno de juego es la fuerza impulsora detrás del pensamiento creativo, ya que logra autonomía de pensamiento y expresión, productividad y creatividad.

Categoría cognitiva, jugar en una variedad de formas (juego físico activo, juego de simulación, jugar con juguetes tradicionales, mejorará las habilidades de los niños. Cada vez hay más pruebas de que el juego crea un contexto en el que los niños pueden aprender y mejorar sus habilidades de lectura y escritura. Esto se debe a los procesos cognitivos (resolución de problemas, visualización y clasificación) involucrados en situaciones de juego.

Categoría sensorial, gracias al juego, los niños pueden encontrar una serie de sensaciones que de otra manera no podrían experimentar. El juego te permite autoanalizar modos motores y sensoriales y desarrollarlos a través de ejercicios repetitivos.

Categoría motora, desde la primera infancia, los infantes hacen uso de sus movimientos ocupando espacio, mientras que los estímulos que les rodean facilitan la coherencia sensorial. Los movimientos se volverán más coordinados y complejos. El niño aprende a coordinar los movimientos del cuerpo humano y a mantener su estabilidad. El juego te permite comprender el mapa corporal: identifica todo el cuerpo como diferente de las partes del cuerpo y trátate a ti mismo como una persona diferente a los demás.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La presente investigación tuvo un enfoque metodológico cualitativo, es decir, es aquella que produce datos descriptivos, tales como las palabras, habladas o escritas

de las personas, sus expresiones y las conductas objeto de observación (Quecedo & Castaño, 2002).

Este estudio de investigación es de tipo básica. Según Muntané (2010) quien mencionó que este tipo de investigación se deriva del marco teórico, el objetivo es aumentar el conocimiento científico, pero no a nivel práctico.

Diseño de investigación

Según Alfonso (1995) la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de estudio, recopilación, organización, análisis e interpretación de información o datos sobre un tema en particular. Como otros tipos de investigación, este tipo de investigación es útil para generar conocimiento. La investigación documental se caracteriza por el uso de la fuente principal, pero no la única, de documentos escritos en varios formatos: impreso, electrónico, audiovisual.

3.2. Categoría, Subcategorías y matriz de categorización

Categoría: El juego, Es una actividad que genera alegría, satisfacción y motivación, permitiendo que los niños aprendan a afrontar la ansiedad provocada por diversas vivencias provocadas por el día a día, los niños expresan mediante actividades lúdicas sentimientos, agresividad y sexualidad, debido a algunos sentimientos en la vida. No hay otra forma de vida cotidiana que esconderse, y el juego aumenta la autoestima y confianza.

Sutton-Smith (2008) menciona siete subcategorías del juego: Afectiva-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora.

3.3. Escenario de estudio

Este estudio de investigación recopilará realidades problemáticas, aportes de estudios a nivel mundial todo lo que sea relevante para nuestra investigación países como España, Argentina, Brasil, EE. UU y Pakistán.

3.4. Participantes

Esta investigación será de diversas bases de datos en donde recopilaremos diversos artículos y tesis de la variable a estudiar como lo son Scopus, Ebsco, Proquest, Science Direct entre otros. Contando con un total de 40 artículos científicos de dichas bases mencionadas anteriormente.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica empleada en la investigación consiste en el análisis de documentos que se realizará a través de la recopilación y estudio de libros, artículos científicos e informes de tesis, que cuenten con rigurosidad y calidad científica. Se empleará también la entrevista, considerada como la técnica base de las técnicas de conversación y narración (Orellana & Sánchez, 2006), aplicada a los padres de familia participantes, a fin de obtener información relevante referente a la problemática planteada.

3.6. Procedimientos

La presente investigación se basó en la elección de artículos científicos respecto a la problemática observada, primero se realizará una exhaustiva búsqueda en diversas bases de datos. Asimismo, se analizó los modelos teóricos de los autores, aspectos estadísticos, etc. Fueron rescatados de artículos científicos, revistas, libros y tesis. Posteriormente se coordinará con la profesora de aula para que informen y pidan el consentimiento informado a los padres de familia para la aplicación del instrumento de estudio, para poder concretar y analizar los objetivos de la investigación.

3.7. Rigor científico

En la presente investigación se considera la fundamentación científica y consecuentemente su validez y legitimidad universal, ya que cumplen con criterios irrefutables para la producción del conocimiento. El rigor científico puede definirse como el rigor intelectual aplicado al control de calidad de la información científica por el método científico o el análisis por parte de la comunidad educativa.

3.8. Método de Análisis de datos

Se utilizó la técnica cualitativa, a través del análisis de documentos como método de procesamiento, recopilación y estudio teniendo en cuenta diversos artículos científicos e informes de tesis.

3.9. Aspectos éticos

La presente investigación respeta los cuatro principios éticos, referidos a la beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia, pues tiene como finalidad mejorar la educación de los niños mediante el juego el cual va a garantizar su mejor desarrollo, aspectos que resultan positivos en la educación.

Afirman Salazar et al (2018) que la ética debe estar siempre considerada en las investigaciones, por ello el investigador debe sujetarse a los estilos normativos de citas y referencias. En esa misma línea de pensamiento, para Ojeda et al (2007) el investigador debe razonar con sujeción a principios éticos y regir su conducta por ellos cuando genere nuevos conocimientos. Esto es importante sobre todo frente a los avances científicos en el mundo globalizado, lo que ha traído la proliferación de estudios internacionales multicéntricos. Ello amerita reflexionar acerca de los límites que se deben respetar al hacer ciencia e investigación, pues sin su consideración y práctica, el mundo estaría sometido a un descontrol en cuanto a los valores.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente apartado se da a conocer los resultados de la investigación cuyo objetivo general fue analizar los fundamentos teóricos del juego. Diversos autores desde su perspectiva brindan un aporte o nuevos hallazgos.

Díaz (2007) el cual enfatiza diciendo que los niños desde su nacimiento son seres Kinestésicos por lo tanto los juegos son fundamentales para el desarrollo de su vida social, afectiva además de la coordinación y el equilibrio de su cuerpo, así mismo Damián (2007) brinda un nuevo aporte basando su estudio en niños con habilidades diferentes (Síndrome de Down), en el que dice que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de estos niños, el juego ayudará a que los niños se expresen, Abbad (2008), menciona que el juego ayuda al niño y a su familia a tener una mejor comunicación, establecer normas de convivencia, a través del diálogo, el afecto, así también Muñoz (2011) brinda un aporte similar el cual se enfoca en el vínculo que existe entre el juego (y sus diversas modalidades: emoción, simbolismo, cognición) y aspectos simples del desarrollo infantil: kinestésico, intelectual, social y emocional, otro hallazgo importante es el que mencionó Corrales (2014) el cual expresa que el juego ha existido desde hace muchos años, además de estar asociado con muchas actividades en la vida diaria de los individuos, los juegos producen un medio significativo de aprendizaje de las virtudes culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las normas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales. Esto guarda relación con los juguetes de las épocas antiguas eran materiales que se hallaron en los ambientes en los que vivían los infantes, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se imaginaban y la interacción mutua que surgía con sus amigos. Es por ello, que es respetado como parte de la cultura, el poner en práctica herramientas útiles, ya que muchos de los materiales que los infantes recibían, eran las herramientas con las que la persona mayor realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los infantes fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles de las personas mayores en su sociedad, según los resultados obtenidos

del programa aplicado por Duran et al., (2014) basado en juegos que dirige y enfoca aspectos como la atención, el reconocimiento visual, la horizontalidad, el ritmo, la fluidez del habla, la discriminación auditiva, etc. Se encontraron resultados positivos los cuales validan la utilidad de las intervenciones breves de estimulación del lenguaje aplicadas a nivel de grupo en las escuelas por medio del juego.

En cuanto a los objetivos específicos el cual fue Identificar los beneficios que tiene el juego en el niño encontramos que varios autores han obtenido resultados similares tal es el caso de Chen y Ludwing (2014) los cuales mencionan que mediante el juego los aprendizajes de los estudiantes mejoran significativamente, además de desarrollar sus habilidades sociales, la autonomía y la convivencia, West (2014) agrega que el juego ayuda que los infantes desarrollen al máximo su creatividad, Farias (2016) sugiere que a través de actividades educativas basadas en el juego ayuda a crear espacios para que los infantes desarrollen sus expresiones sociales, además afirma que el juego viene desde tiempos remoto el cual ha permitido y permite que los niños desarrollar diferentes potencialidades, Morales & Urrego (2016) descubren nuevos beneficios que ofrece el juego, el control y manejo del cuerpo (psicomotricidad gruesa y fina) mediante las canciones motrices, cuentos motores, danza, teatro. Cabe decir el valor de dichos recursos para promover la autonomía y la confianza en sí mismos, siendo capaces de manifestar sus emociones por medio de gestos, González (2019) demuestra que el juego es fundamental para el desarrollo intelectual y psicológicas, así como en la imaginación que comienza a actuar solo en condiciones de juego y bajo el control del niño, Balaguer y Fuertes (2018) mencionaron que el juego tiene impacto significativo en la mejora del aprendizaje de los niños. Muñoz et al. (2019) sugirieron que se le debe dar mucha importancia a los juegos funcionales porque así ayudará a mediar el aprendizaje, además menciona que el juego seguirá siendo un desafío y seguirá estando mediada por la motivación del profesor cuando Implementar una propuesta didáctica, A través de los juegos se pueden aportar estímulos positivos al proceso de aprendizaje, despertando el interés de los niños y niñas por estos temas que serán tratados en cualquier programa de formación. Esto enriquecerá el trabajo en dos sentidos: motiva a los estudiantes despertando el interés por aprender los contenidos que tienen que tratar a medida que aprenden, y enriquece y acelera el proceso de

enseñanza y aprendizaje en las aulas de las disciplinas, contribuyendo a un aprendizaje significativo y personalizado a través de los juegos pueden aportar dinámicas positivas al proceso de educación y crianza, despertar el interés de los niños. Los niños y niñas sobre estos temas se discutirán en cualquier programa de capacitación. Esto enriquecerá el trabajo de dos maneras: motiva a los alumnos al despertar su interés en aprender sobre el contenido que enfrentan mientras aprenden, enriquece y acelera el proceso de aprendizaje y los procesos de enseñanza en todas las disciplinas, contribuyendo a un aprendizaje personalizado y significativo. Gonzales et al., (2021) indicaron que mientras juegan, los niños a menudo discuten problemas y desarrollan conocimientos sociales y emocionales con otros participantes del grupo. Cuando eres mayor, recuerdas tu infancia y lo que recuerdas: el juego como ejemplo de mucha creatividad, muchas risas y errores, Días (2007) afirma que en una sociedad en donde cada vez se enfocan en enseñar solo conocimientos (tener al niño sentado largas horas y no exista interacción con otros niños ni con su docente) es fundamental reconocer y tomar con suma importancia al juego como una estrategia didáctica para esta etapa de la vida, resultados similares obtenidos por Mieles, Cerchiaro & Rosero (2020) los cuales mencionaron que los problemas de la conducta infantil han aumentado en los últimos años, como una solución el propone al juego y al deporte como una alternativa para fomentar conductas prosociales y autocontrol, además de promueve la comunicación, los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, aumenta el comportamiento prosocial (ayudar, cooperar, intercambiar) y el comportamiento asertivo en las interacciones con los compañeros de la industria. mejorar la participación en clase y la cohesión del grupo, mejorar el aula o el entorno social, mejorar la imagen propia y de los demás, Fernandes et al., (2019) afirman que las potencialidades de los niños, como la comunicación y la expresión, el desarrollo del lenguaje y la interacción social, además de desarrollar el pensamiento y crear estrategias de acción en la sociedad, que pueden desarrollarse a través del juego, siempre que el niño participe, Rubio (2019) manifestó que se hace necesario integrar las artes plásticas y el juego para las prácticas educativa, Gonzales et al., (2021) indica que el aprendizaje basado en el juego es una habilidad esencial para la vida y que el aprendizaje socioemocional es una experiencia de aprendizaje cada vez mayor. El juego ayuda a desarrollar diversas dimensiones, siendo la

dimensión Socioemocional la más importante, debido a las interacciones entre los niños, la comunicación, la parte del lenguaje también es muy importante en el juego, porque no solo hay expresión verbal sino también expresión física.

Como último objetivo específico el cual fue Identificar las categorías que tiene el juego encontramos a diversos artículos en donde sus autores proponen ciertas categorías, tal es el caso de Sutton-Smith (2008) el cual tiene como precedentes a Vigostky (1924), Piaget (1956) y Buytendijk (1935) dando un nuevo enfoque el cual define al juego como una actividad de representación de grado cognitivo que realiza la función de mantener las representaciones del ámbito inclusive una vez que la persona se confronta a estímulos que no reconoce. El mismo creador dice que el juego es un proceso de conocimiento que se da desde las abstracciones que inventan los chicos y sus respectivos significados, además por medio de la representación según sus propias experiencias. El menciona 7 categorías las cuales son la Categoría afectiva-emocional, donde el juego es una actividad que trae alegría, felicidad y estimulación. Los niños aprenden a lidiar con la ansiedad que les provocan determinadas situaciones de la vida cotidiana, a la vez los niños juegan para expresar emociones, luego la Categoría social, explica que el juego es fundamental para que los niños establezcan sus primeras relaciones con sus compañeros. Los recién nacidos interactúan con los demás, aprenden a compartir, saludar y respetar, y aprenden a no comportarse con dureza. El juego apoya la autocomprensión y la comprensión del entorno y las personas, también tenemos la Categoría cultural viene hacer que el niño copia recursos del entorno en el que se mueve. Así es como se adaptan y perciben el mundo adulto. Los juegos son una herramienta social que puede transmitir hábitos y valores sociales a las generaciones futuras, luego tenemos la Categoría creativa expresa que los juegos desarrollan la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad acelera el pensamiento y desarrolla habilidades. El juego usa tu imaginación. La creatividad es ver lo que otros no pueden y hacer cambios de una manera que otros puedan. Los niños tienen espacio para la creatividad y la motivación. El entorno de juego es una fuerza impulsora del pensamiento creativo porque permite la autonomía de pensamiento y expresión, la productividad y la creatividad, la Categoría cognitiva, nos dice que el juego mejora las habilidades de pensamiento y que la persona busque

el conocimiento, desde la percepción, memoria y aprendizaje hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico.

Además, los niños aprenden a distinguir entre colores, formas y texturas. El juego simbólico facilita la empatía, la capacidad del niño de ponerse en el lugar del otro, la Categoría sensorial indica que, a través del juego, los niños pueden encontrar una gama de sensaciones que no pueden experimentar. El juego te permite analizar de forma independiente patrones motores y sensoriales y desarrollarlos a través de ejercicios repetitivos, y como última tenemos la Categoría motora demuestra que, desde la primera infancia, los niños desarrollan movimientos que ocupan espacio, y los estímulos que les rodean favorecen la asociación entre los sentidos. Los movimientos se volverán más coordinados y complejos. Los niños aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo ya mantenerlo firme. El juego te permite entender el mapa del cuerpo: identificar todo el cuerpo por separado de las partes del cuerpo y verte a ti mismo como alguien diferente a los demás.

Por todo lo mencionado anteriormente, consideramos que el juego es una fuente de riqueza basada en el respeto a los diversos intereses de cada niño. Es una actividad que combina diversión, enseñanza, aprendizaje, trabajo y deber. Para eso es importante desarrollar el juego porque permite trabajar en subgrupos, facilita la interacción entre parejas y formas de aprendizaje. Esta disciplina se basa en la manipulación, organización y planificación de materiales estructurados y no estructurados, y se modifica y enriquece a medida que los niños tienen la oportunidad de desarrollarla. Esto también muestra que el juego tiene muchas ventajas, por ejemplo, el uso del juego ayuda a realizar acciones significativas, potenciar las capacidades de representación o simbólicas de los niños y niñas, mejorar las habilidades comunicativas y cognitivas de los niños y niñas, y respetar las decisiones, las normas de trabajo y el entretenimiento ajeno.

V. CONCLUSIONES

1. Existen diversos autores que proponen enfoques y conceptos, además encontramos una coincidencia en todos los artículos encontrados los cuales mencionan que el juego es una actividad que existe desde hace mucho tiempo, es innato y ayuda a resolver problemas que se le pueda presentar a los infantes en su vida cotidiana.
2. El juego brinda muchos beneficios para un desarrollo integral de los infantes, como la iniciativa de ser personas autónomas, seguras que interactúan con sus pares de manera eficaz, y sobre todo ayuda a mejorar los aprendizajes.
3. Según el autor elegido para esta investigación Sutton-Smith (2008) existe 7 categorías las cuales son la afectiva-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora, las cuales demuestran que el juego no es solo una actividad recreativa, ni momentánea, por lo contrario, tiene diversos propósitos todo ello permitirá al niño actuar y desenvolverse en la sociedad de manera eficaz.

VI. RECOMENDACIONES

1. Consideramos que se debe dar mayor importancia al juego, puesto que es una actividad que orienta el desarrollo integral de los infantes, por lo que es importante que los padres brinden espacios a sus hijos.
2. El juego adecuado en casa, en familia, favorece la convivencia, independencia, respeto, responsabilidad, solidaridad, mantener una relación asertiva con el docente, integrarse al salón de clases, y sobre todo no se debe subestimar la parte emocional de los niños en esta etapa, son muy sensibles.
3. Se aborde el juego abarcando todas las categorías para desarrollar aspectos emocionales donde el niño va expresando sus emociones básicas, en lo social que compartan con los demás, mediante el juego descubre cultura, en la parte creativa despierta su imaginación, el juego va permitir desarrollar el aspecto cognitivo que es el conocimiento, en lo sensorial desarrolla diferentes percepciones y finalmente en la parte motora le permite realizar diversos movimientos, de esta manera se lograra un aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

Abbad (2008) Reflexión El juego simbólico

Aguiar, S., & Castro, U. (2019). Traditional Games and education in the Canary Islands: from 19th century proposals to regional regulations. (Spanish). *Historia de La Educacion*, 38(3), 101–126. doi: <http://dx.doi.org/10.14201/hedu201938101126>

Alberto Morales, Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. En Manual para la elaboración y presentación de la monografía (Norelkys Espinoza y Ángel Rincón, Editores). Mérida, Venezuela: Grupo Multidisciplinario de Investigación en Odontología, Facultad de Odontología, Universidad de Los Andes. 2003. pp.20

Alfonso (1995) *La investigación documental*.

Álvarez-Uria, A., Tresserras, A., Zelaieta, E., & Vizcarra, M. T. (2015). Play, theatre and early childhood education. The theatre play Kubik and its pedagogical-artistic value/Jeu, théâtre et éducation. *Enseñanza & Teaching*, 33(1), 143-161. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/juego-teatro-y-educación-infantil-la-obra-teatral/docview/1686096962/se-2>

Anta, E. Z., Barr, n, I. C. O. de, Isasti, L. M. Z., & Escudero, I. E. (2019). Role playing for the development of the critical thinking in the preservice teacher training. *Revista Complutense de Educacion*, 30(3), 729. <https://doi.org/10.5209/RCED.58884>

Balaguer, M. C., & Fuertes, M. T. (2018). Effects of play on child development (I): theoretical aspects. *Acta Pediátrica Espanola*, 76(11), 138-141. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/efectos-del-juego-en-el-desarrollo-infantil-i/docview/2225048003/se-2?accountid=37408>

Beltrán, Olga & Martínez, Zabdy. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17, 123. <http://dx.10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>.

Blanco, C. S. (2020). El método Montessori en la educación infantil española: luces y sombras. *Historia De La Educación*, 39, 313-335. <http://dx.doi.org/10.14201/hedu202039313335>

Bonilla, D., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Ileana Díaz Ramírez. (2019). The effect of role-playing with symbolic elements on the neuropsychological development of preschool children. *Revista De La Facultad De Medicina*, 67(2), 299-306. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>

Budak, M., Kilic, M., & Taskin, H. (2017a). The Effect of Traditional Children'S Games on Orientation and Rhythm Ability. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 17(2), 200–204. [https://www.analefefs.ro/en/anale-fefs/2017/i2s/peautori/BUDAK Maya.pdf](https://www.analefefs.ro/en/anale-fefs/2017/i2s/peautori/BUDAK%20Maya.pdf)

Bravo (2003) *El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018*

Caíña., E. (2012). Playfulness in the cognitive development of the child. *Repertorio Americano*, (22), 103-128. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/lo-lúdico-en-el-desarrollo-cognitivo-del-niño/docview/1555924670/se-2?accountid=37408>

Chin, J. J., & Ludwig, D. (2014). Cómo aumentar la actividad física de los niños durante el período del recreo en las escuelas. *American Journal of Public Health*, 104(S2), S200–S207. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2012.301132s>

Calmels, Daniel. "El juego corporal" en Revista Lúdicamente, Vol. 5, N°10, Año 2016 Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Cindy Tatiana, C. E., Leidy Andrea, P. A., Evelyne Dahanna, T. S., & Zaily del Pilar García Gutiérrez. (2017). Intercultural education process in early childhood: educate your child program -Cuba- and community welfare homes program - HBC -Colombia. *Praxis Pedagógica*, 17(21), 119-142. <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.21.2017.119-142>

Claudia Ximena González-Moreno. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. *Obutchénie*, 18–42. <https://doi.org/10.14393/OBv5n1.a2021-60584>

Córdova Escriba, M. (2021). Influencia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en Niños de Cinco Años de las Instituciones Educativas de Nivel Inicial en el Distrito de Luis Carranza Provincia de la Mar en el Año 2016.

Corrales, I. A. (2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista De Lenguas Modernas*, (20), 259-272. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-concepto-de-juego-en-la-enseñanza-lenguas/docview/1550969183/se-2?accountid=37408>

Damián Díaz, M. (2007). The importance of play in children's psychological development. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/docview/2480310936/se-2?accountid=37408>

Dávila, E. (2016). Áreas de Juego Infantil. *Materiales y mantenimiento*.

Díaz., M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/docview/2480310936/se-2?accountid=37408>

Duek., K (2012). Contemporary children's play: media, new practices and classifications. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 34(3), 649–664. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300009>

Durán Bouza, M., López Osuna, A., Fernández Méndez, J. C., García Fernández, M., & García Mosquera, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 34(4), 171–179. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2014.03.002>

El salón del juego infantil Imagina cerrará mañana sus puertas en El Quirinal. (2012). *La Nueva España*.

El salón infantil “Imagina” celebra su 15.º aniversario con hinchables, talleres y juegos. (2014). *La Nueva España*.

Farias Fabiani, D. J. (2016). Jugando con el movimiento, el juego en la educación infantil. *Acción Motriz*; Número 19; Educación Física.

Fátima Bejerano González. (2009). El Juego Infantil, Eje Metodológico De La Intervención En 0-6 Años. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3.

Fernandes Mohn, R. F., Barros de Almeida, R., & Pereira de Souza, R. (2019). O brincar e as brincadeiras na educação infantil: construção do conhecimento da realidade e interação social. (Spanish). *Actualidades Pedagógicas*, 73, 31–50. [https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss71.124\(7\)](https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss71.124(7)), 44–51.

Fernando Aramburu. No he superado el gusto infantil al cambio, el juego, la exploración. (2013). *Revista El Pais*.

García-Marín, P., & Fernández-López, N. (2020). The competence of motor skills in early childhood education. *Apunts.Educació Física i Esports*, (141), 21-32. [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.03](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.03)

García-Rueda, A., Angarita-Corzo, S., León-Carpintero, L., & Martínez-Poveda, Y. (2019). Game: nursing educational strategy to stimulate child development . *Duazary*, 16(-), 215-225. <http://dx.doi.org/10.21676/2389783X.2954>

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, & María Antonieta Teodosio. (2017). Juego, comunicación y cambio social: una experiencia de ludoteca infantil en La Plata. *Question*, 1(53).

Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. <http://dx.doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

- Gonzalez, M., & Tarrés, M. (2019). The music classroom as a sound environment for learning in early childhood education. *Electronic Journal of Music in Educación*; 44. <https://doi.org/10.7203/leeme.44.15595>
- González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. (Spanish). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–269.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Hernández, J & Peña, J (2004). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género. *Revista Española de Pedagogía*, 62(229), 455–466.
- Herrera, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 50(1), 251-274.
- Hierro, L. M., & Seller, E. P. (2020). Play-based learning as a socio-educational tool in vulnerable community contexts. *Prisma Social*, (30), 88-114. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-aprendizaje-basado-en-juego-como-herramienta/docview/2438618357/se-2>
- Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- Hoyuelos, A. (2006). *La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Barcelona-España: Octaedro
- Jimenez, L., & Munoz, M. D. (2012). Educating in creativity: a training program for Early Childhood Education teachers based on free play. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099.
- Quecedo y Castaño (2002). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*
- Laura Prados Gómez. (2019). Teoría para construir un buen docente. El juego de la educación. *Márgenes*. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v0i0.6613>
- Martínez., L (2018). Gender-differentiated socialization in Early Childhood Education: an ethnographic study . *Revista Complutense De Educación*, 29(3), 919-934. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54263>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. Recuperado en 20 de septiembre de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Mieles-Barrera, M., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. (2020). Considerations about the meaning of play in child development. *Praxis*, 16(2), 247-258. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Molina, J. A. (2008). Pleasure and displeasure in children's spontaneous play. *Arteterapia*, 3, 167-188. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly->

journals/el-placer-y-displacer-en-juego-espontáneo/docview/209000964/se-2?accountid=37408

Moragon-Alcaniz, F., & Martinez-Bello, V. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Educación*, 40(1), 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>

Morales, O. & Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123-136. doi: <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>

Moreno, C. X. G., Solovieva, Y., & Rojas, L. Q. (2014). The thematic set of social roles: contributions to development in preschool. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287. <https://doi.org/10.12804/ap132.2.2014.08>

Morales-Murillo, C.-P., Grau-Sevilla, M.-D., McWilliam, R. A., & García-Grau, P. (2020). Quality of the early childhood education environment and interactions, and their relationship with time dedicated to free play. *Infancia y Aprendizaje*, 2, 395.

Muntané, Jordi. (2010). Introducción a la Investigación básica.

Muñoz, M. D. (2011). Desarrollo motor, trastornos y hábitos saludables. En J. J. Ricarte (Coord), *Psicología de la salud infantil* (pp. 133-170). Pamplona: Eunate.

Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 36(2), 233–249. <https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>

Orellana López, D. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 205–222. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/rie/article/view/97661>

Paolicchi, G., Cortada, A., Pennella, M, Garau, A., Botana, H., & Bozzalla, L (2011). Parental functions: Inquiry on attitudes towards children's game and putting limits on group of parents. Development of a scale to evaluate them. *Anuario de Investigaciones*, 18, 247–252.

Papavlasopoulou, S., Sharma, K., Melhart, D., Schellekens, J., Lee-Cultura, S., Giannakos, M. N., & Yiannakakis, G. N. (2021). Investigating gaze interaction to support children's gameplay. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30 <http://dx.doi:10.1016/j.ijcci.2021.100349>

Patricia Solís García. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de La Educación*

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Doctoral dissertation), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Quecedo, Rosario y Castaño, Carlos (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14), 5-39. [Fecha de Consulta 30 de Noviembre de 2021]. ISSN: 1136-1034. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>

Rivero, I. V. (2020). Hechos que posicionaron el juego como objeto de estudio. Rastreo a partir de producciones bibliográficas. *Educación Física y Ciencia*, 22(2)<http://dx.doi.org/10.24215/23142561e123>

Robinson, M. L., & Zúñiga López, C. I. (2020). The laborious without playing of the game: the other look. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 51-67. <http://dx.doi.org/10.15332/2422474x/5961>

Robles-Núñez, A. M., & Fernández-Oliveras, A. (2017). We create Cinema, an educational game for the globalized treatment of experimental sciences in Early Childhood Education.

Rodríguez, J., González, E., Mérida, & Olivares M. (2019). Aulas infantiles que trabajan por Proyectos. La interacción social entre iguales como herramienta de aprendizaje. *Revista Complutense De Educación*, 30(1), 185-203. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.56076>

Rosario Padial Ruz, & Pedro Sáenz-López Buñuel. (2017). Experiencia de educación para la salud y el consumo a través del juego y la motricidad en Infantil. *E-Motion*, 7, 55–65. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i7.3138>

Rubio Gorrochategui, L., & Riaño Galán, M. (2019). Art i Educació: Instal·lacions a l'aula d'Infantil.

Sánchez-Domínguez, J., Castillo., S & Hernández B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque

Sutton-Smith, B., and Roberts, J. M. (1964). Rubrics of competitive behaviour. *Journal of Genetic Psychology*, 105, 13-37.

UNICEF (2015) UNICEF Annual Report 2015 highlights results achieved for and with children and young people across the full continuum of humanitarian action and development work.978-92-806-4843-0

Vargas Z, O. (1995). Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”. Álbum curso de capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y deportes. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

ANEXOS

Anexo 1: MATRÍZ DE CATEGORIZACIÓN

ÁMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	INDICADORES
La Importancia del Juego en Educación Inicial.	La Importancia del Juego en Educación Inicial.	<p>P.G. - ¿Por qué es importante el juego en la Educación Inicial?</p> <p>P.E. - ¿Cuáles son los beneficios que tiene el juego en el niño? - ¿Cuáles son las categorías que tiene el juego?</p>	<p>O.G Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil.</p> <p>O.E -Identificar los beneficios que tiene el juego en el niño. -Identificar las categorías que tiene el juego.</p>	EL JUEGO	-Afectiva-emocional	Expresa sus emociones y sentimientos a través del juego.
					-Social.	Interactúa con sus compañeros cuando realiza diversas actividades.
					-Cultural.	Transmite tradiciones y valores culturales con sus compañeros.
					-Creativa.	Expresa su imaginación de manera creativa.
					-Cognitiva.	Exterioriza necesidades de relación y de expresión
					-Sensorial.	Explora los espacios y objetos.
					-Motora.	Demuestra gran interés al moverse y desplazarse, permitiéndoles tomar contacto con el mundo.

ANEXO 2: MATRIZ DE LOS ARTÍCULOS ENCONTRADOS

N°	BD	Título del Artículo	Autores	Año de publicación	País	Conclusiones	Resultados	Link
01	Science Direct	La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil	Damián Díaz, Milagros	2007	España	Se mejoró notablemente la interacción social y la comunicación de los niños hacia los demás y esto permitió una buena colaboración entre el terapeuta y el niño (a), incluso con las respectivas madres, que a su vez redundó en un mejor desempeño y ganancias sustanciales en sus niveles del desarrollo psicológico	Los resultados muestran ganancias sustanciales en ambos niños en el desarrollo psicológico considerando las áreas de lenguaje y socialización, cognitivas, motoras gruesas y finas y autocuidado, además su comportamiento emocional se transformó notablemente y la interacción social entre sus familiares y compañeros evolucionó de manera positiva involucrándose cada vez más en los episodios sociales.	https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/docview/2480310936/se-2?accountid=37408
02	Proquest	El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo o Infantil.	Javier Abad Molina	2008	España	La gestión del conflicto es también aprendizaje y ocurre durante el juego mediante actitudes que	El espacio configurado desde la Práctica Psicomotriz es un dispositivo concebido para que los niños y niñas puedan vivir	https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-placer-y-displacer-en-juego-espontaneo/docview/209000964/se-2?accountid=37408

						<p>permiten la descentración. Vivir en relación es gestionar la confrontación. El niño muestra diferentes actitudes en la necesidad de ocupar un espacio y poseer objetos. A veces ocurre esta acción corporal previa antes de abandonarse al bienestar.</p>	<p>un itinerario de maduración psicológica para la gestión del conflicto en las relaciones interpersonales y para realizar un recorrido desde la acción al pensamiento, a través del juego libre y espontáneo.</p>	
03	Ebsco	Educación en creatividad : un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre.	Jimenez, Laura Munoz, Ma. Dolores	2012	España	Los datos enfatizan la necesidad de incorporar una gran cantidad de conocimiento o aplicado en el programa de estudios de maestros para promover la creatividad en la educación infantil.	Los resultados evidenciaron un gran número de creencias incorrectas iniciales, sobre todo de tipo práctico, relacionadas con estrategias de diseño de la situación de juego libre para potenciar la creatividad, que fueron modificadas tras haber experimentado dicho programa formativo.	https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsgcl.406993286&lang=es&site=eds-live

04	Ebsco	The thematic set of social roles: contributions to development in preschool	Moreno, Claudia Ximena González Solovieva, Yulia Rojas, Luis Quintana	2014	Colombia	El juego se debe considerar relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad. Asimismo, contribuye a lograr el bienestar de los preescolares y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de calidad en el marco del desarrollo humano y de la salud escolar.	El juego temático de roles sociales asegura un óptimo desarrollo en la primera infancia. En el juego temático de roles sociales los niños desarrollan habilidades para interactuar con los demás, resolver problemas, identificar sus intereses, usar el lenguaje, retener y recordar la información.	https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf
05	Prequest	La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje	Olga Rocío Morales Beltrán Zabdy Rocío Urrego Martínez	2016	Colombia	El juego tiene diversas funcionalidades no solamente para la recreación de los niños sino	Por medio de talleres lúdicos, distintas maneras de reutilizar los residuos sólidos, quienes,	https://10.26620/uniminnuto.praxis.17.20.2017.123-136 .

						contribuye a que los niños participen en el cuidado del medio ambiente.	además, crearon productos autosostenibles para su consiguiente reutilización. Esto creó un gran interés en los estudiantes sobre el cuidado del medio ambiente y de ahí se partió para la creación de un grupo de monitores, encargados de orientar y dar uso adecuado a los residuos sólidos de la institución.	
06	Proquest	La escuela infantil: identidad en juego	Sarlé, Patricia	2017	Argentina	El juego se conforma en un nuevo modelo de análisis de las prácticas de enseñanza en la escuela infantil y un punto de apoyo para dinamizar los procesos de identidad en la conformación de la Educación Inicial	Se enuncia su valor educativo y la necesidad de pensar la enseñanza a base de juego, considerando que el juego es espontáneo.	https://1library.co/document/zpdm9dvz-la-escuela-infantil-identidad-en-juego.html
07	Ebsco	Jugar y el juego en la educación infantil: construcción de conocimiento	Fernandes Mohn, Rodrigo Fideles Barros de	2019	Colombia	El juego ayuda a desarrollar el potencial del niño, como la comunicación	El resultado de este artículo fue que jugar y los juegos son fundamentales	https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss73/3/

		nto de la realidad y la interacción social.	Almeida, Renato Pereira de Souza, Rosiris			n y expresión, el desarrollo del lenguaje y la interacción social, así como la elaboración del pensamiento y la creación de estrategias para actuar en sociedad, puede desarrollarse a través del juego, ya que, involucrado en esta acción, el niño construye y reconstruye su mundo.	s para el desarrollo de los niños, pues contribuyen a la construcción del conocimiento de la realidad y a la interacción social.	
08	Proquest	Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil.	María Dilia Mielles-Barrera Elda Cerchiaro-Ceballos Ana Lucia Rosero-Prado	2020	Colombia	El alcance de los Derechos del Niño, en tanto las familias, las comunidades y el Estado tienen limitaciones en la transformación de situaciones estructurales que obstaculizan su pleno ejercicio. De los Derechos del Niño se aborda uno que debería ser de elemental cumplimiento	Un aspecto importante del valor educativo del juego es su contribución a la construcción de ciudadanía en los niños en tanto provoca espacios para la resolución de problemas, la conciliación, la alfabetización emocional, el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje de normas, el reconocimiento	http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3656

						o: el derecho al juego –al juego libre–.	o de sí mismo, de los otros y del entorno natural, social y cultural.	
09	Ebsco	Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar.	Claudia Gonzáles Moreno	2021	Brasil	Cuando el niño en edad preescolar no tiene la posibilidad de participar en actividades de juego de roles sociales y esforzado a participar en actividades que corresponden a la edad escolar presenta con frecuencia dificultades en el desarrollo de la motivación para aprender, en las interacciones con los demás, en la gestión de sus emociones, en el desarrollo de los aspectos morales, en su comportamiento y en su esfera emocional-afectiva.	Se comprobó la importancia de propiciar las condiciones óptimas en la edad preescolar para el desarrollo potencial y armónico de los niños, el cual se da durante su participación en el juego de roles sociales con el uso de medios simbólicos lo que tiene un impacto importante en el desarrollo de la personalidad, en lugar de transformar prematuramente la edad preescolar en la escolar con la introducción forzada de letras y números.	http://www.seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/view/60584/31443

10	Scopus	Investigating gaze interaction to support children's gameplay	Sofia Papavasopoulou Kshitij Sharma David Melhart Jasper Schellekens Serena Lee-Cultura Michail N. Giannakou Georgios N. Yiannakou	2021	EE. UU	Destacan los beneficios de usar datos multimodales para revelar el comportamiento de los niños mientras juegan, al complementar las medidas autoinformadas. Además, se descubrió la necesidad de más estudios para examinar la mirada como mecanismo de entrada.	Los resultados no muestran diferencias significativas en las actitudes de los niños con respecto a la facilidad de uso y disfrute de las dos condiciones, así como en las puntuaciones obtenidas y el número de sesiones jugadas.	https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100349
----	--------	---	--	------	--------	--	---	---

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECIFICO	VARIABLES	CATEGORIAS	INDICADORES	PARTICIPANTES Y ESCENARIO	TIPO DE INVESTIGACION Y DISEÑO
La Importancia del Juego en el nivel inicial	¿Por qué es importante el juego en la Educación Inicial?	Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil.	Identificar los beneficios que tiene el juego en el niño. Identificar las categorías que tiene el juego.	El juego	-Afectiva emocional -Social. -Cultural -Creativa -Cognitiva. - Sensorial. -Motora.	Expresa sus emociones y sentimientos a través del juego. Interactúa con sus compañeros cuando realiza diversas actividades. Transmite tradiciones y valores culturales con sus compañeros. Expresa su imaginación de manera creativa. Exterioriza necesidades de relación y de expresión. Explora los espacios y objetos. Demuestra gran interés al moverse y desplazarse, permitiéndoles tomar contacto	Bases de Datos / países como España, Argentina, Brasil, EE. UU y Pakistán.	Básica / Documental

						con el mundo.		
--	--	--	--	--	--	---------------	--	--



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ROJAS RIOS VICTOR MICHAEL, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "La Importancia del Juego en el Nivel Inicial", cuyos autores son MONTERO DAGA MIRELLA KELLY, VILCA MEREGILDO MARIA DEL PILAR, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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 Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 18 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ROJAS RIOS VICTOR MICHAEL DNI: 40211008 ORCID 0000-0003-1125-4519	Firmado digitalmente por: VMROJASR el 19-07- 2022 21:41:41

Código documento Trilce: TRI - 0350263