



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

El juego de roles como estrategia didáctica en niños de preescolar:  
Una revisión sistemática

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

**AUTORAS:**

Pasquel Montoya, Maydiht Yadira (ORCID: 0000-0003-1015-4970)

Pinedo Uvilla, Eufemia Margoth (ORCID: 0000-0003-0749-5416)

**ASESOR:**

Mgter: Mescua Figueroa, Augusto César (ORCID: 0000-0002-6812-2499)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Primeramente, queremos dedicar esta tesis a Dios, que en todo momento nos ha fortalecido y guiado en este arduo camino, a nuestros padres y hermanos que nos apoyaron incondicionalmente y nuestras amistades que nos motivaron constantemente.

## **AGRADECIMIENTOS**

Le damos gracias a Dios que nos brindó la fortaleza necesaria para seguir este camino y no rendirnos ante las dificultades. A nuestros padres y hermanos porque nos brindaron tanto su apoyo moral como económico para conseguir esta meta. Nuestros mejores deseos para cada una de nuestras amistades que con sus palabras de aliento, nos impulsaron a continuar y lograr culminar este trabajo.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTOS .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	v
ÍNDICE DE FIGURAS .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>3</b>
<b>II. METODOLOGÍA .....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Tipo de diseño de investigación .....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización .....</b>	<b>18</b>
<b>3.3 Escenario de estudio.....</b>	<b>19</b>
<b>3.4 Participantes .....</b>	<b>20</b>
<b>3.5 La técnica e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>21</b>
<b>3.6 Procedimiento .....</b>	<b>21</b>
<b>3.7 Rigor Científico .....</b>	<b>22</b>
<b>3.8 Método de análisis de información.....</b>	<b>23</b>
<b>3.9 Aspectos Éticos .....</b>	<b>23</b>
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>23</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>29</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>30</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>31</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>37</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Categorías y subcategorías.....	18
Tabla 2 Búsqueda de base de datos .....	19
Tabla 3 Diagrama de flujos de estudios incluidos en revisión sistemática.....	25

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 El juego simbólico libre en los sectores.....	9
Figura 2 La importancia y desarrollo del cerebro del niño mientras juega.....	10
Figura 3 Principales teóricos y sus aportaciones relacionados al juego.....	17
Figura 4 Matriz prisma.....	22

## RESUMEN

El juego de roles como estrategia didáctica permite que los niños de preescolar desarrollen sus habilidades sociales y cognitivas. La investigación tiene como objetivo sistematizar los aportes y resultados de las recientes investigaciones sobre los juegos de roles en los niños de preescolar. La metodología responde a una investigación básica no experimental y de revisión sistemática, teniendo como muestra de estudio 20 artículos científicos de bases de datos de alto impacto que son Dialnet, Ebsco, Scielo, Scien Direct y Doaj, de los cuales fueron seleccionados teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión. Los resultados indicaron que los juegos de roles fueron utilizados desde años atrás como una estrategia eficaz en el ámbito educativo, sin embargo, se están adaptando a la tecnología como una oportunidad de innovar sin dejar de lado el fin que es divertirse, vivenciar y desarrollar sus habilidades sociales y cognitivas. Finalmente, se pudo concluir que, en la actualidad se encuentran niños adaptados a la era tecnológica, que pueden jugar los juegos de roles a través de los aparatos electrónicos, sin perder el objetivo que es desarrollar las habilidades sociales y cognitivas.

**Palabras clave:** Juego de roles, estrategias educativas, infancia, preescolar

## ABSTRACT

Role play as a didactic strategy allows preschool children to develop their social and cognitive skills. The research aims to systematize the contributions and results of recent research on role-playing in preschool children. The methodology responds to a non-experimental basic research and systematic review, having as a study sample 20 scientific articles from high-impact databases that are Dialnet, Ebsco, Scielo, Scien Direct and Doaj, of which they were selected taking into account the inclusion and exclusion criteria. The results indicated that role-playing games have been used for years as an effective strategy in the educational field, however, they are adapting to technology as an opportunity to innovate without neglecting the purpose of having fun, experiencing and developing their skills. social and cognitive skills. Finally, it was concluded that there are currently children adapted to the technological age, who can play role-playing games through electronic devices, without losing the objective of developing social and cognitive skills.

**Keywords:** Role play, educational strategies, childhood, preschool



## I. INTRODUCCIÓN

Si hablamos de un contexto actual se observa que la pandemia ha generado cambios en la educación, logrando una rápida adaptación en los temas educativos. Sin embargo, la realidad es completamente distinta, porque la mayoría de docentes no se encontraban preparados para una enseñanza plena y virtual, esto generó que busquen estrategias virtuales y actualizaciones en el rubro tecnológico para que la educación siga su curso adquiriendo una estabilidad entre docentes y alumnos (Damián, 2007).

El juego es la estrategia mayor usada en el mundo para lograr aprendizajes significativos en la formación educativa de los niños. Mientras el niño tenga más oportunidades de divertirse y disfrutar del juego, su desarrollo será más extenso, pues es la base principal para que pueda aprender de una manera amena y eficaz (Martinez, 2019). Asimismo, el juego mantiene activo todo nuestro ser, logrando desarrollar diversas competencias, siendo intuitivo y la mejor manera de mantenernos despiertos en todo momento (Cordero, 2020).

La primera infancia es la clave para que los niños logren un aprendizaje a través del juego, prioriza a que más personas trabajen con el juego y se pueda expandir a diversos lugares fortaleciendo la educación pre escolar garantizando una formación de calidad para obtener mejores aprendizajes y resultados educativos (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021).

El juego está sufriendo una baja en los tiempos modernos llegando a que un 61% de los niños pasaban su tiempo frente a las pantallas, pero ahora se ha visto afectado en un mayor porcentaje al no estar o tener una clase escolar directa, el confinamiento con tu familia en casa (Su et al., 2013), es en el hogar que se ha buscado sustituir el clásico juego de roles y otras tecnologías, juegos en línea, televisión, tablets, celulares, teniendo como consecuencia un gran incremento frente a ellos con un 71% en tablets, 63% en celulares y un 95% con la televisión. Esto ha conllevado que las interacciones y relaciones sociales entre pares disminuyan

drásticamente, llevando la interacción a nivel virtual con un incremento en un 47% en juegos en línea. De igual manera la aplicación Tiktok se convirtió en un juego más, llegando a estabilizarse con un 63% entre los niños.

Los juegos de roles forman parte de la cultura del niño, en la que llega a desarrollar sus diversas habilidades sociales de manera progresiva a causa de las decisiones que este pueda tomar a raíz del juego elegido, puesto que genera circunstancias en las que deberá hacer el uso de las tomas de decisiones (Gonzales, 2021).

El juego de roles es una estrategia que es utilizada para situaciones semejantes a la realidad, logrando llevar la evidencia al aula (Cobo & Valdivia, 2017). De igual manera desarrollar este tipo de juego en aulas como en los hogares nos trae múltiples beneficios como la empatía, el desarrollo de habilidades sociales, la comunicación, autonomía, imaginación, el respeto, entre otros (Galarza, 2015).

Como se había mencionado, en los tiempos actuales se observa algunos cambios didácticos de la enseñanza en los niños de preescolar respecto a los juegos de roles por medios virtuales, ello implica un cambio a gran escala en su desarrollo y las estrategias que se llegan a usar en la vida cotidiana de los infantes.

Por todo lo expuesto, hemos planteado como problema general: ¿Cuáles son los aportes y resultados de las recientes investigaciones sobre los juegos de roles en los niños de preescolar?, y como problemas específicos: ¿Qué teorías se encuentran subyacentes en las actuales perspectivas pedagógicas y didácticas sobre los juegos de roles en los niños de preescolar?, ¿Identificar y analizar qué estrategias didácticas se utilizan actualmente para aplicar los juegos de roles en los niños de preescolar?

Asimismo, se planteó como objetivo general: Sistematizar los aportes y resultados de las recientes investigaciones sobre los juegos de roles en los niños de preescolar; también, como objetivos específicos: Analizar las teorías se encuentran subyacentes en las actuales perspectivas pedagógicas y didácticas sobre los juegos de roles en los niños de preescolar e Identificar y analizar qué estrategias didácticas se utilizan actualmente para aplicar los juegos de roles en los niños de preescolar.

## II. MARCO TEÓRICO

Después de haber realizado la búsqueda exhaustiva de artículos científicos previos, llegando a establecer la siguiente investigación que da a conocer el beneficio de los juegos de roles por medio de ventajas positivas para el desarrollo y aprendizaje del niño, con la intención de analizar teorías y estrategias didácticas que conlleva hacia el desenvolvimiento del niño en el nivel preescolar.

A nivel nacional, Paredes (2020) en su tesis de proyecto de investigación mencionó diversos tipos de actividades que se basan directamente en los juegos de roles, que permiten desarrollar habilidades socio afectivas para la mejora y cooperación en niños de 4 años, con un interés y progreso partiendo del trabajo en las aulas, mediante las prácticas pre profesionales en grupos con 4 años en la institución privada del distrito de surco, en la cual se dio a demostrar la insuficiencia durante la realización de las actividades, centrados en el juego de roles, dirigidos netamente por la docente, dando relieve a los juegos de roles espontáneos en los pequeños, ya que es un beneficio importante y necesario para su edad, donde se vio la incapacidad y el desinterés de no saber aprovechar ciertas estrategias por parte de la docente.

Boulangger (2016) en su presente investigación describe el objetivo de su estudio en el juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 5 años en la institución educativa N° 323 en el distrito de puente piedra-2016, donde logró determinar de qué manera el juego de roles contribuye en las habilidades sociales y básicas en niños de preescolar de 5 años, contando y detallando con una población y muestra de 20 niños participantes, llegando a dar datos por medio de una escala compuesta de 21 ítems en su variable de las habilidades sociales básicas, llegando a dar resultados procesados por programas de SPSS trasladando a cada ítems para dar y facilitar las respuestas.

Flores (2017) en su presente trabajo de investigación mencionó con el fin de demostrar la influencia de la aplicación del programa del juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N°84 Niña María del distrito del callao en el año 2017, con un enfoque cuantitativo,

método hipotético- deductivo, mediante un diseño cuasiexperimental con un corte transversal, con una población de 105 y la muestra con 53 niños de 5 años, en donde 27 pertenecían al aula experimental y 25 en el aula control, es así que se dio a aplicar una técnica observable por medio de una ficha conformada por 20 ítems con la validación de expertos a través de test, dando alcanzar a la conclusión de 40, 7% de niños que se encuentran en proceso, y el 59, 3% de niños se encuentran en logro, llegando a un resultado que existen diferencias de gran relevancia entre ambos grupos.

Chamorro (2017), durante su investigación tuvo como finalidad demostrar mediante la aplicación de programas del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años en la institución educativa 87 Santa Rosa que se encuentra en el distrito del callao, mediante un enfoque cualitativo explicativo de diseño experimental y corte transversal, obteniendo una población de 49 niños, donde se aplicó técnicas de observación, por medio de una ficha, realizando a través de expertos a dar con resultados aplicativos e instrumentos, llegando a la conclusión, es así que las variables de habilidades sociales es experimental con un descenso notable de 100% alcanzando un bajo nivel de 0% con programas aplicadas en juegos simbólicos, de igual manera de 0% en niveles altos de habilidad, llegado arrojar a un valor de 196 de muestra influyentes a programas de juegos simbólicos para el avance de habilidades sociales en los pequeños.

Rivera (2017) Por medio de su presente investigación tuvo como finalidad de estudio, concretar la relación entre los juegos verbales y el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial Mi Niñito Jesús N° 053 ubicado en el distrito de surquillo 2017 , llegando a una población disponible para los estudiantes, trabajando bajo técnicas de observación, realizado a través de una ficha observativa, su efectividad llevó a realizar a través de juicios de expertos llegando a determinar así transparencia de un índice alfa cron Bach en el caso.

Mascaro (2020) mencionó e interpreta el proceso y el objetivo de su investigación mediante el juego libre en el hogar en tiempos de pandemia en los niños en preescolar, dando a conocer su metodología de tipo básica, con un diseño fenomenológico y el enfoque cualitativo, siendo fundamental en su investigación, su

intención fue de indagar mediante experiencias y vivencias de las personas, incluyendo una muestra voluntaria por 5 padres de familia de niños del nivel inicial originarios de lima, para ello empleó la técnica y observación de una guía de entrevista estructurada, donde dio resultado que los padres consideran que el juego libre en el hogar aportan beneficios en los niños, llegando a la conclusión que se ha limitado a través del juego a que los niños incrementen durante el juego su lenguaje y motricidad, y que los padres a pesar de la pandemia pudieron respetar sus espacios y dedicándole su tiempo en un ambiente motivador para que crezcan seguros en sí mismos.

A nivel internacional, Rendón (2017) mencionó durante su investigación el objetivo y la importancia del juego como recurso de evaluación educativa, mediante una observación sistemática, para el logro del desarrollo, habilidades y destrezas en niños de 4 y 5 años con la pregunta ¿ El por qué es importante la evaluación en los aprendizajes en niños de preescolar? dando un hincapié que el juego es un medio para el aprendizaje en los niños, por ende la evaluación formativa, con un método inductivo-cualitativo en procesos de aprendizaje en la educación inicial, logrando desarrollar con el uso de herramientas acertadas en ambientes de aprendizaje, utilizando recursos que ayuden a desarrollo y creatividad, para el desenvolvimiento de destrezas y competencias adquiridas por los niño(a) en la educación básica, no limitando en los salones de clase, sino también en su vida diaria, basados en estos artículos llegaron a concluir que los juegos responden a la evaluación correcta y espontánea mediante la maestra.

Chavarría et al. (2019) mencionan en su trabajo de investigación el desarrollo dado en el municipio de San Isidro departamento de Matagalpa, para dar una mejor aplicación en el juego como metodología para el progreso socio-afectivo de los infantes en la educación inicial, de la institución Anastasio Valle en conjunto con los alumnos del V año de la carrera de pedagogía del recinto universitario Leonel Rogama (FAREM-Estelí) con la finalidad de dar una mejor educación a los niño (a) del dicho municipio, promoviendo estrategias por medio de la metodología usadas tradicionalmente, para que faciliten el trabajo a las maestras de dicha institución, dando a ofrecer una mejor educación en los pequeños de forma integradora en

diversas actividades didácticas implementadas por los maestros en el aula de clases de manera motivadora.

Serrano (2018) en su investigación expresó una estrategia pedagógica grupal basándose en el juego de roles, para promover hábitos de pensamientos decisivo en el aula, permanecidos por dos modelos: el dialógico-crítico con el modelo cooperativo, contribuyendo así al rendimiento académico y la conducta en los alumnos del grado de primaria de la institución educativa Club de Leones de San José de Cúcuta. Dando en este proyecto un enfoque de investigación cualitativa- acción, accediendo al maestro se convierta en un investigador y mediador en cada taller, proporcionando en los niños espacios significativos para que tengan un mayor protagonismo durante su proceso de aprendizaje y la interacción de sus conocimientos impulsando al trabajo en equipo, dando el resultado al pensamiento crítico iniciados a tan temprana edad, con la mejora y dar frente a la indagación en la labor ante la sociedad. De igual manera usando estrategias nuevas en pedagogía, influyendo considerablemente al desarrollo emocional, cognitivas y a conductas significativas para el progreso durante su vida cotidiana.

El juego es indispensable en la etapa preescolar del niño, porque no solo se presenta como algo ameno, sino que también se asocia con el aprendizaje que se puede brindar usando el juego como estrategia, logrando resultados notables en la vida académica de cada uno de los estudiantes, llegando a facilitar a los docentes impartir sus enseñanzas (Martinez, 2019).

Es por ello que mientras más se movilizan los pequeños durante el juego, originan más conexiones de hormonas cerebrales beneficiosas, generando así el aprendizaje y el desarrollo de crecer mejor, dado por su pensamiento y expresión del mundo interno que lo rodea y al desarrollo socio emocional de los infantes, en un ambiente libre y seguro manifestando lo que piensa y lo que pasa mediante su entorno familiar y educativo, dando paso a una experiencia diaria, creando una historia de lo vivido, gracias al juego simbólico (Martinez, 2019).

El juego en la educación infantil y primaria evidentemente es una actividad y una pieza fundamental para el desarrollo en los pequeños dando inicios al proceso

de enseñanza - aprendizaje, de tal manera que los infantes llegan a explorar (Moyles, 1999), construir e incluso imitan acontecimientos de actuación lúdica, aplicando actitudes curiosas en actividades que los adultos realizan durante sus acciones cotidianas, es así que los maestros solo son instructores y contribuidores para el conocimiento apropiado mediante el juego libre, proporcionando y facilitando a dar inicio enriquecedor para la formación de características esenciales para los niños, dando recursos brindados de acuerdo al alcance de los adultos para la contribución durante su periodo de estudio (Gascoyne, 2012).

Es por ello que el juego es el principal y un medio que aborda en la educación infantil y en los adultos, comprendiendo así al desarrollo de destrezas favorables, que lo permiten descubrir que no solo pueden disponer de variedad de materiales para poder realizar una interacción social, sino que se denomina un efecto de situación placentera y entretenida, logrando posibilitar el desarrollo y empatía, formulado por su imaginación (Short et al., 2020).

Por ejemplo: Un niño de 5 años puede construir torres con latas de leche recicladas, que son elementos básicos cotidianos, utilizando también una pelota de tela rellena con lana proporcionada por los maestros, sus padres o por el cuidador. El juego consiste en tumbar las latas armadas en forma de torre, numeradas del 1 al 10 previamente pintadas, donde se lanza la pelota tratando de tumbar las latas para sumar el puntaje, logrando así invadir la emoción en el infante. En la cual este tipo de juego involucra la coordinación motriz, óculo-manual, fuerza, lateralidad y al desarrollo motriz.

Por otro lado la UNESCO afirmó que la educación en la primera infancia, se define en la fase desde el nacimiento a los 8 años de edad, , logrando contribuir únicos momentos al desarrollo del cerebro (UNESCO, 2021), puesto que la AEPI, no solo ayuda a preparar a los niños desde la escuela primaria, sino tratando con el objetivo al desarrollo holístico de necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas del infante, con la finalidad de crear cimientos resistentes para el bienestar y aprendizaje a lo largo de la vida en los niños. Así mismo se encarga de proyectar el potencial para que en futuro sean ciudadanos capaces de enfrentar responsabilidades provenientes del futuro.

La importancia del juego es una herramienta educativa, con beneficios y progreso incorporados en los niños con fines didácticos para la educación, utilizando metodologías por medio de exploración comprendiendo así poner en práctica sus conocimientos, habilidades y capacidades de manera creativa, para obtener una buena comunicación e integración personal mediante sus experiencias (Gallardo & Gallardo, 2018).

La importancia del juego en el desarrollo psicológico del niño son temas de interés tanto para niños normales como para niños especiales, siendo una herramienta indispensable para poner en práctica en la enseñanza-aprendizaje (Pita & Cárdenas, 2017), mediante la intervención psicológica se muestra a dos niños especiales utilizando el juego con juguetes como elementos indispensables para mejorar el desarrollo psicológico, dando resultados sustanciales en ambos niños considerando el área del lenguaje y socialización de intelecto, motoras gruesas, finas mostrando un buen comportamiento en su aptitud emocional, permitiendo interactuar socialmente entre su familia y compañeros de manera positiva y social (Ruiz & Abad, 2011).

Así mismo el juego es un instrumento principal que aporta a mejorar en la calidad de vida, no solo en niños que han logrado a progresar habilidades y capacidades, sino también en niños que poseen habilidades diferentes en su desarrollo, creando y fortaleciendo lazos de amistad y valores, que le permiten dar espacios vivenciales para una buena comunicación, de poder expresar intercambios e ideas de información, mediante su círculo familiar y compañeros en la sociedad.

Por otra parte también se considera al juego como estrategia didáctica y como acción lúdica conlleva al desarrollo integral del niño y al pensamiento numérico, que le permite potencializar distintas habilidades de cálculo y operaciones básicas, como adición y sustracción, que por medio de la práctica y la diversión dan una alternativa evaluativa dinámica, para una enseñanza significativa y efectiva con la capacidad crítica, analítica y reflexiva en los estudiantes (Malone & Langone, 1999). Así mismo se clasifican en tipos de juegos que los niños pueden realizar con total libertad, desplegando y generando capacidades y habilidades en el infante. Así mismo el juego libre en los sectores, son momentos sustanciales mediante la jornada diaria, logrando



a la vez potenciar el juego simbólico, formando parte de jornada pedagógica, siendo esto también considerada y relevante para promover el desarrollo infantil y al logro de sus competencias y capacidades en los niños (Rashid & Qaisar, 2017).

Por ejemplo: Pablo y Juana toman cartones y los convierten en un pirata que navega por los mares, o un carro simulando y llamando pasajeros. En otro caso podría ser que María y Mariana proponen jugar a las hermanas que se van de viaje sin estar acompañadas de sus padres, en la cual hace que ellas se sientan libres y seguras imitando a un adulto responsable.

### Figura 1

*El Juego Simbólico en horas del Juego Libre en los Sectores*



*Nota.* La figura representa la creatividad s través de la imaginación de los niños y niñas expresando sus emociones.

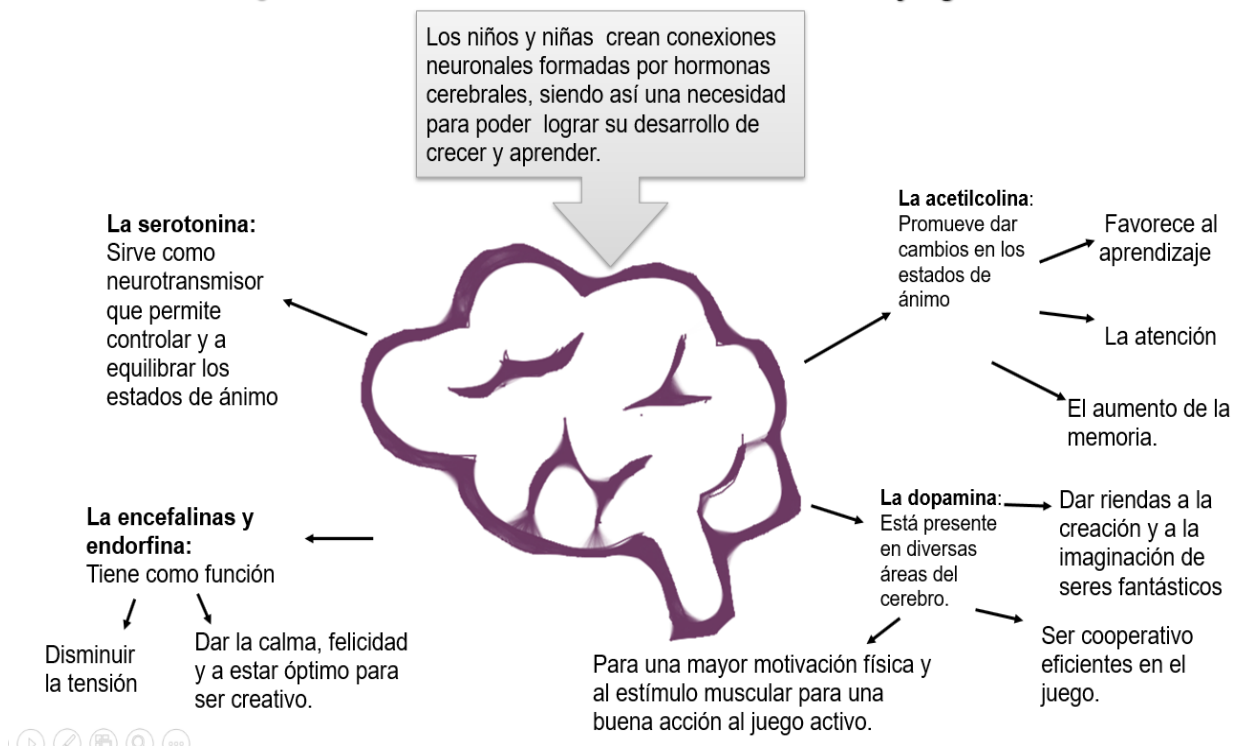
Las experiencias desde sus primeros años de vida de los niños, es sustancial para lograr la formación de su cerebro, ya que depende este órgano se pueda generar y lograr a desarrollar funciones neuronales mientras el niño juega, provocando de forma natural conexiones (Rendón, 2017), ocasionando ciertas hormonas que benefician a la serotonina, las endorfinas, encefalinas, la dopamina y la acetilcolina que ayudan a reforzar al aprendizaje de los infantes, regulando sus emociones y estados de ánimo y a su estimulación y concentración.

Es por ello que mientras más se movilizan los pequeños durante el juego, originan más conexiones de hormonas cerebrales beneficiosas, generando así el aprendizaje y el desarrollo de crecer mejor, dado por su pensamiento y expresión del mundo interno que lo rodea y al desarrollo socio emocional de los infantes, en un ambiente libre y seguro manifestando lo que piensa y lo que pasa mediante su entorno familiar y educativo, dando paso a una experiencia diaria, creando una historia de lo vivido, gracias al juego simbólico (Gómez, 2020). Así mismo, el juego es una forma de ser y estar conectado en el mundo del niño, hoy, aquí y ahora, logrando así contribuir en sus necesidades y siendo esto vital e importante y necesaria para un control tanto de su movimiento como el de respirar (Lagardera & Lavega, 2004).

## Figura 2

*El desarrollo de las neuronas y células nerviosas que responden a los estímulos y bloqueos del cerebro en el niño mientras juega.*

### ¿Qué sucede en el cerebro de los niños mientras juegan?



*Nota.* La figura representa las hormonas cerebrales que se activan y a la vez controlan los estados de ánimo de los niños y niñas al momento de realizar el juego.

María Montessori (1870-1952) en su método planteó que el niño es un ser que necesita libertad, orden y una estructura, logrando así a que ellos aprendan a trabajar independientemente o en equipo, adaptándolos y motivando a que tomen sus propias decisiones, que los puedan ayudar a resolver sus problemas y a tener alternativas apropiadas de manejar su tiempo, motivándolos a la vez a que intercambien ideas y discutir sobre sus trabajos con tal libertad, a que desarrollen sus destrezas comunicativas. Para ello diseñó un material didáctico de formas geométricas, palos, pinturas, lápices, aplicando el juego simbólico, planteando así mobiliarios adecuados y diseñados al tamaño de los niños, dando realce a la importancia y colaboración y participación de los padres durante su proceso educativo de los pequeños.

Por otro lado Reggio Emilia (1945) mencionó que el niño es un ser integral que manifiesta y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral, desarrollando así su intelecto por medio de su expresión y pensamiento simbólico, estimulando en su medio ambiente y utilizando sus múltiples lenguajes, palabras, movimientos, dibujos, pintura, escultura, teatro de títeres, sombras, dramas ,música, pero respetando su ritmo y motivando a repetir acciones de representaciones simbólicas durante sus experiencias en su proceso de aprendizaje de los niños.

González (2021) nos comentó que los juegos de roles son indispensables en el desarrollo de la personalidad de los niños, pues estos ayuda a aflorar las características personales que se presentan en cada juego logrando que desde la edad preescolar pueda desenvolverse de manera natural y didáctica para su propio beneficio, viéndose los resultados en la prosperidad de sus actitudes.

El juego de roles es validar y presentar un modelo serio y cooperativo que permite mejorar la relación entre equipos de trabajos, incentivando a la contribución y esfuerzo entre estudiantes, mediante una orientación creativa para la evaluación intelectual generados por ambos equipos y a la vez identificando la falta de conocimientos (Álvarez et al., 2020), es así que muestra resultados y aceptación en los estudiantes que logran a emplear recursos computacionales que integran al enfoque lúdico para el desarrollo y mejora de su aprendizaje motivándolos a participar y colaborar durante la actividad. Es por ello que el juego de roles cumple un papel muy

importante en los niños y adolescentes, que los ayuda a mejorar en su interacción y socialización, generando así entre ambos aprendizajes significativos que promueven el progreso y avance en su formación estudiantil.

Las actividades y los juegos de roles didácticos, son estrategias para la formación en función simbólica por diversos niveles y avance, a un análisis de investigación al comportamiento en los niños (Gonzales & Soloviova, 2016), observando cambios mediante el desarrollo simbólico de materialización y percepción. Por otro lado Galves y Molina (2011) consideraron que desde la infancia ya pertenecemos al juego simbólico, mostrando mediante nuestra capacidad de proyectar el pensamiento lo que no existe, un rasgo primordial y humano, que ofrece dar la posibilidad de extenderse en diferentes maneras simbólicas culturales en el lenguaje, mitos, arte, filosofía, religión y ciencia, manifestando así un pensamiento directo que conecta al hombre con la naturaleza, espiritualidad y sus ancestros en una evolución jerarquizada esencialmente simbólica, para el desarrollo en momentos de nuestra infancia basándose en un legado de conocimientos mediante la experiencia y acuerdos de una misma realidad.

Así mismo los juegos de roles por medio de acciones simbólicas externas, permite que los niños potencialicen su creatividad y perfección, generando a la evolución de sus conocimientos, permitiendo así a dar cambios al desarrollo de su lenguaje, como también pensamiento de la formación de sus ideas para el aprendizaje significativo que desde la infancia logran establecer una transformación libre y satisfactoria en los pequeños.

El juego de roles como estrategia y en conjunto con la pedagogía, vienen fortaleciendo hacia la convivencia beneficiosa para el desarrollo de los estudiantes, que les permitan lograr y aceptar representaciones de roles, en un ambiente realista propias a un mundo en la educación, donde asuman roles con reglas, pero con la libertad de pensar, analizar, tomando decisiones e interpretaciones que se basan en creencias, actitudes y valores, mediante estrategias de enseñanza para el desenvolvimiento de actitudes que dan respuesta diferentes durante el proceso de formación de sus conocimientos, habilidades y en conjunto con el valor integral en los estudiantes (Polo et al., 2018).

También se puede decir que el juego de roles es una estrategia para el proceso durante formación de los niños, por medio y la disponibilidad de herramientas por parte de los docente, instituciones y padres de familia, para un correcto control y manejo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, utilizando así estrategias que generan cambios reales y eficaces para el desarrollo de sus conocimientos que aborda a su rendimiento académico.

El juego sensorial son extraordinariamente elusivas, que logra el desarrollo de los niños involucrando más de un sentido potencializando al desenvolvimiento de su cerebro, sin embargo el juego sensorial contiene dimensiones significativas integradas , dando pertinencia tanto en los niños como en los jóvenes, a que utilicen sus sentidos, para analizar y fomentar el uso de un sentido especial (Gascoyne, 2012).Así mismo pocos infantes pueden resistirse al atractivo de una canasta de tesoros (juguetes sensoriales) pues bajo estos recursos se da la exploración del misterio que pueda contener dichos materiales atractivos que benefician aprendizajes relevantes, reales y divertidos, mejorando la provisión del juego en general, con espacios adecuados para experimentar mediante su propio ritmo, fomentando su curiosidad innata en los infantes sobre el mundo natural.

El juego logra ser un papel fundamental, que están consideradas en la educación y al cuidado de los infantes, que por naturaleza los adultos sólo intervienen mediante variadas interpretaciones, ya que los niños aprenden a través del juego narrativo con un enfoque no estructurado, tanto interior como exterior en cada uno (Broocker & Edwards, 2010). Por otro lado, el modelo Fleer durante el juego en los niños rompe nociones que dan procedimiento al aprendizaje, mediante la exploración, de manera que tanto adultos y maestros involucrados respondan a las prácticas y necesidades de sus propios conocimientos que puedan compartir para el desarrollo y prácticas de evaluación, aportando así al conocimiento teórico en los pequeños de manera que ellos logren a desarrollar el pensamiento crítico.

Existen diferentes etapas del desarrollo cognitivo que se dan aproximadamente de los 2 meses a 4 años de edad, mediante estadios que dan avances en su físico-biológico de la persona, dando a conocer qué través del juego llegan a comprender de lo que es la realidad (Ferrer, 2015). Es decir que Piaget asegura que mediante

factores biológicos los niños construyen un mayor conocimiento en la realización del juego y actividades lúdicas con compañeros contemporáneos que a la vez logran desarrollar habilidades durante etapas avanzadas por nociones de reglas y normas, promoviendo el respeto y la empatía hacia los demás.

Ferrer menciona que el juego constituye y estudia fenómenos mediante la actitud social natural, logrando satisfacer las necesidades en sí mismos en cada niño, generando un entorno armonioso socio-cultural, que parten desde la interacción y la dinámica entre ellos (Ferrer, 2015), permitiendo así adquirir durante la vida cotidiana contextos educativos para el desarrollo de sus conocimientos y actitudes generados por actividades lúdicas conocidas y dando significado a la base de aprendizajes previos y satisfactorios a través de espacios y análisis contextualizado.

Es por ello que ambas propuestas garantizaron que la interacción a través del juego genera en el hombre conocimientos más elevados que sobrepasan al educador o un cuidador con una experiencia plena, dando impulso y al origen a la construcción de conocimientos significativos, centrados en la atención, concentración y a expresar sus emociones (Ferrer, 2004).

Es así que se debe enmarcar por diferentes épocas. más allá de un principio que es el placer durante el juego en los niños, brindando un beneficio mediante sus deseos de observación y repitiendo el mismo juego, vinculado así directamente de su agrado, formando ideas por y haciendo darse cuenta en reconocer que le dio mucho tiempo a esa acción misteriosa (Hernán et al., 2016).

El juego también es tomado como una actividad formal, justa y racional, que logra satisfacer las necesidades puramente naturales, notando a la vez diferencias en el momento del trabajo práctico en la vida, cuyo objetivo en el recreo genera un placer, expresado durante el juego y siendo así un instinto que forma parte de la vida (Navarro, 2002).

El juego es una forma de descanso, logrando a facilitar el equilibrio del cuerpo y a la vez recompensa las partes del organismo por alguna labor ardua generado por el trabajo, llegando así a considerar lo importante que es el juego durante los recreos

en los niños durante la escuela, recuperando así las energías desgastadas (Llanos, 2019).

A su vez, este forma parte de un producto puro y espiritual en el ser humano, dando oportunidad a insertarse y a estar preparado para la vida, con un clima favorable en un ambiente natural de poder vivir correctamente, satisfaciendo sus necesidades desde su interés, logrando así también que por medio del juego el niño activa y potencializa habilidades lingüísticas, cognitivas y mentales (Nunes, 1995).

Así mismo el método Frobelismo accedió conducir al niño a experimentar mediante sus sentidos, con total libertad de expresar sus emociones, dando las posibilidades de realizar trabajos como libremente, para así ser capaces de ser activos para su desarrollo sensorio motriz, su lenguaje, propiciado por el juego creando trabajos o tareas significativas.

El juego es una pieza fundamental para el infante que le permite crecer y volverse en un adulto de forma responsable e independiente y auto educadora, dando resultado y desarrollo durante su vida adulta, ya que puede ser un ejercicio de preparación para su futuro, para eso el juego tiene como finalidad de incentivar y provocar el crecimiento perfeccionando de las capacidades y habilidades, permitiendo así al niño como elemento a favorecer el desarrollo y organización durante su vida adulta (Ortiz et al., 2020).

El juego se caracteriza básicamente en la conducta del niño por su propia naturaleza de manera desordenada, incesante, temerosa e ingenua, repercutiendo así en la eficacia y necesidades para el desarrollo y comportamiento durante la convivencia con las personas que lo rodean (Gonzales, 2021). Por otra parte, algunos aspectos en la función importante que cumple el juego, por medio del desarrollo psicomotor, intelectual, social y emocional en el infante, mostrando situaciones y acontecimientos ficticios (Gallardo & Gallardo, 2018), que a la vez perjudica en desplegar sus propósitos e interese, causando y llegando a perjudicar al desarrollo en posición durante sus actividades serias y reales.

Por otra parte, Herbert Spencer (1872) citado por Mack (2000) sostuvo que la energía sobrante de nuestro organismo, es decir el ser humano tiende a tener una cierta cantidad limitada de fuerza, pero no todos podemos liberar la misma energía, siendo criticada su teoría, donde se habla que el juego permite liberar energía y a la vez reponerlo.

Expósito sostuvo que es la forma inclusiva, activa, placentera y de forma espontánea, marcando un campo de interacción sin distinguir edades, clase social o su sexualidad, logrando así ofrecer momentos fascinantes y llenos de alegría, transmitiendo valores y culturas como herencia por sus ancestros (Expósito, 2006).

Llanos, sostiene que los juegos se dan sucesivamente por etapas, reproduciendo el juego en actividades dadas por los ancestros, teniendo así como función de dar la libertad a los pequeños que procedan en aplicar aprendizajes de los antepasados lejanos, por medio de costumbres culturales a evolucionar (Llanos, 2019). Este se da por medio de aventuras propuestas y constituidas por una recopilación de rasgos estructurales que lo define en una acción libre, espontánea, desinteresada y ligera durante la vida habitual, afectando y dando también limitaciones en el espacio y a un lugar determinado impuestas por reglas improvisadas, llegando así a generar gran presión (Rodríguez, 1998).

Huizinga (1955) citado por Mandoki (2006) en su obra clásica *Homo Ludens*, planteó que el juego es el movimiento activo para los niños, ejecutados mediante límites marcados por tiempo y lugar, por ciertas reglas voluntariamente aceptables, con un fin en sí mismos, acompañado por el afecto diferenciando durante la vida diaria. Por otro lado este es una forma privilegiada de expresión infantil y una acción libre, espontánea de forma desinteresada e intrascendente que afecta en una limitación temporal y espacial, con determinadas reglas establecidas o improvisadas (Navarro, 2002).

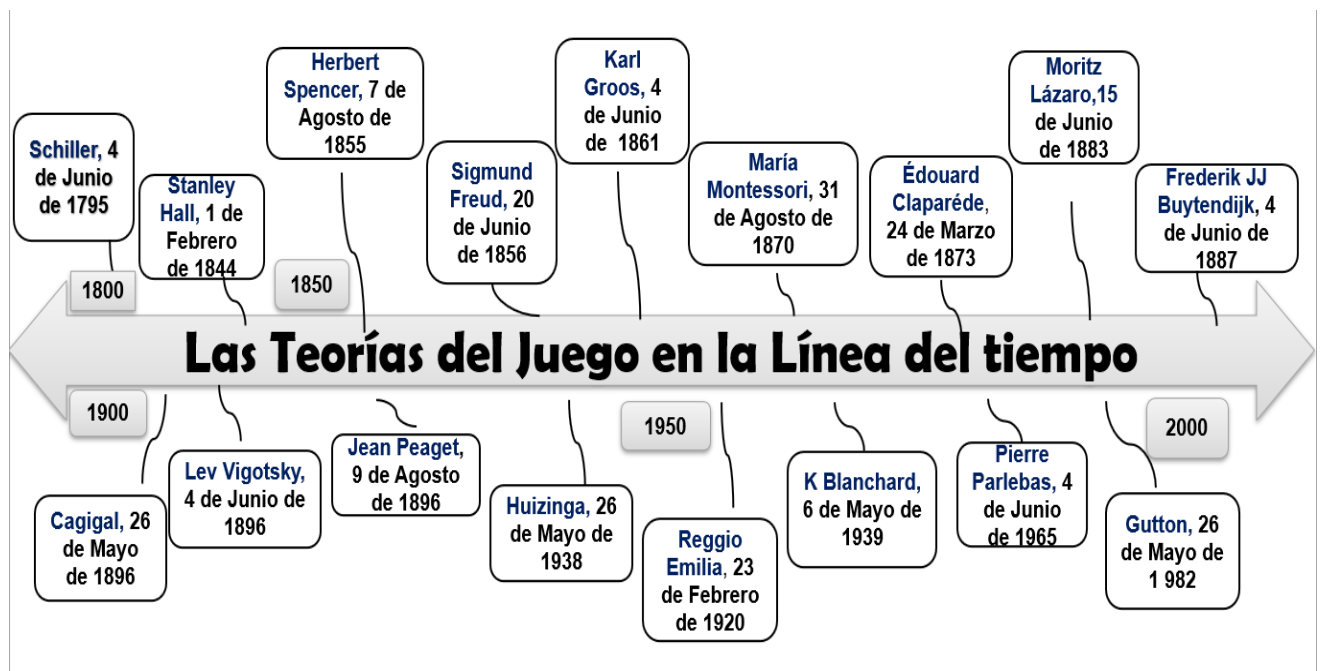
Por otro lado, Pierre Parlebas (1999) citado por Burgués (2004) el psicólogo y pedagogo mencionó algunos aspectos en la función importante que cumple el juego, logrando el desarrollo psicomotor, su intelecto, social y emocional en el infante, que,



a medida de acontecimientos ficticios, llegan a desplegar sus intereses, causando y perjudicando al desarrollo durante situaciones o actividades seria y reales.

**Figura 3**

*Principales Teóricos y sus Aportaciones Relacionados al Juego*



*Nota.* La figura representa a los teóricos que hablan sobre el juego.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de diseño de investigación

La investigación se comprendió en un estudio básico de revisión sistemática que de acuerdo con:

La revisión sistemática lograron ser recopilaciones claras y que están conformados por informaciones disponibles a orientar y a dar respuesta a ciertas preguntas o ideas específicas, y a la vez se constituyeron por numerosos artículos y fuentes de información, representando al más alto nivel con certezas y jerarquías a la evidencia (Moreno et al., 2018). Así mismo la revisión sistemática se caracterizó por permitir describir y procesar de forma transparente en el momento de recolectar y seleccionar datos informativos, evaluando críticamente a preguntas mediante métodos, resultados o pronósticos, que consiste principalmente en estudios primarios que se incluyen a ser evaluados, correspondiendo a preguntas específicas y estructuradas, logrando determinar términos utilizados en una búsqueda de datos respondiendo a dichas preguntas dando significado a la información.

#### 3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Siguiendo con la investigación se propuso la siguiente tabla que contiene la categoría y subcategorías:

Tabla 1

##### *Categorías y subcategorías*

Categoría	Subcategoría
- Juego de roles	- Creatividad
	- Empatía
	- Habilidades sociales
	- Lenguaje
	- Trabajo en equipo

*Nota.* Esta categoría no desea medir la realidad, sino que busca interpretarla y comprender.

Estas categorías buscaron interpretar y comprender las diversas interacciones entre ellas mismas. Todas ellas emergieron de una exhaustiva revisión de contenido de los artículos que formaron parte de la muestra de estudio.

### 3.3 Escenario de estudio

En la siguiente investigación se ha considerado como escenario de estudio las diferentes bases de datos, comprendiendo una selección de 25 artículos científicos publicados en revistas indexadas ubicadas en las bases de datos: Scielo, Redalyc, Dialnet, Rio, Google académico, Eumend, Ebsco y Unesco. Dicha búsqueda de información se centró en artículos referidos a juego de roles como estrategia didáctica en la edad preescolar.

Tabla 2

#### *Búsqueda de base de datos*

Base de datos	Palabras clave de búsqueda	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Unesco	Atención, Educación, Primera infancia, Juego	5	2

Dialnet	Juegos sociales Función simbólica	13	2
Google Académico	Juego de roles, Didáctica	19	11
Rio	Simbólico, Juegos	3	1
Scielo	Juegos	6	4
Eumend	Juegos simbólicos	8	2
Ebsco	Juegos sociales Función simbólica	12	2
PUCP	Juegos simbólicos	1	1

---

*Nota.* La tabla muestra los artículos escogidos en las ocho bases que se utilizaron en su búsqueda.

### **3.4 Participantes**

La actual investigación conlleva un estudio de revisión sistemática, es por ello que no fue necesario el estudio de personas o algún grupo humano, se limitó a la revisión de artículos científicos.

Se usó criterios que permitieron definir su inclusión o su exclusión:

Inclusión

- Publicaciones comprendidas entre los años 2016 - 2021
- Publicaciones en idioma español e inglés.
- Escritos completos en revistas arbitradas e indexadas de libre acceso.
- Se tomó en cuenta algunas palabras claves que se usaron en el título

Exclusión

-Artículos que no sean indexados

### **3.5 La técnica e instrumentos de recolección de datos**

La técnica fue utilizada con la finalidad de obtener información mediante documentaciones específicas en ediciones, que sustentan a la investigación.

Según Urrútia y Bonfill (2010) consideraron que a diferencia de QUOROM declarando que el PRISMA están acompañados, mediante documentos detallando en cada uno de 27 ítems, elaborados por directrices, reflejando en el objetivo pedagógico incluyendo los 7 cuadros proporcionados mediante una explicación detallada, con ciertos aspectos metodológicos, basadas en la revisión sistemática, identificando los estudios y el origen de datos de riesgo y sesgo, combinados en la meta análisis y análisis de la consistencia.

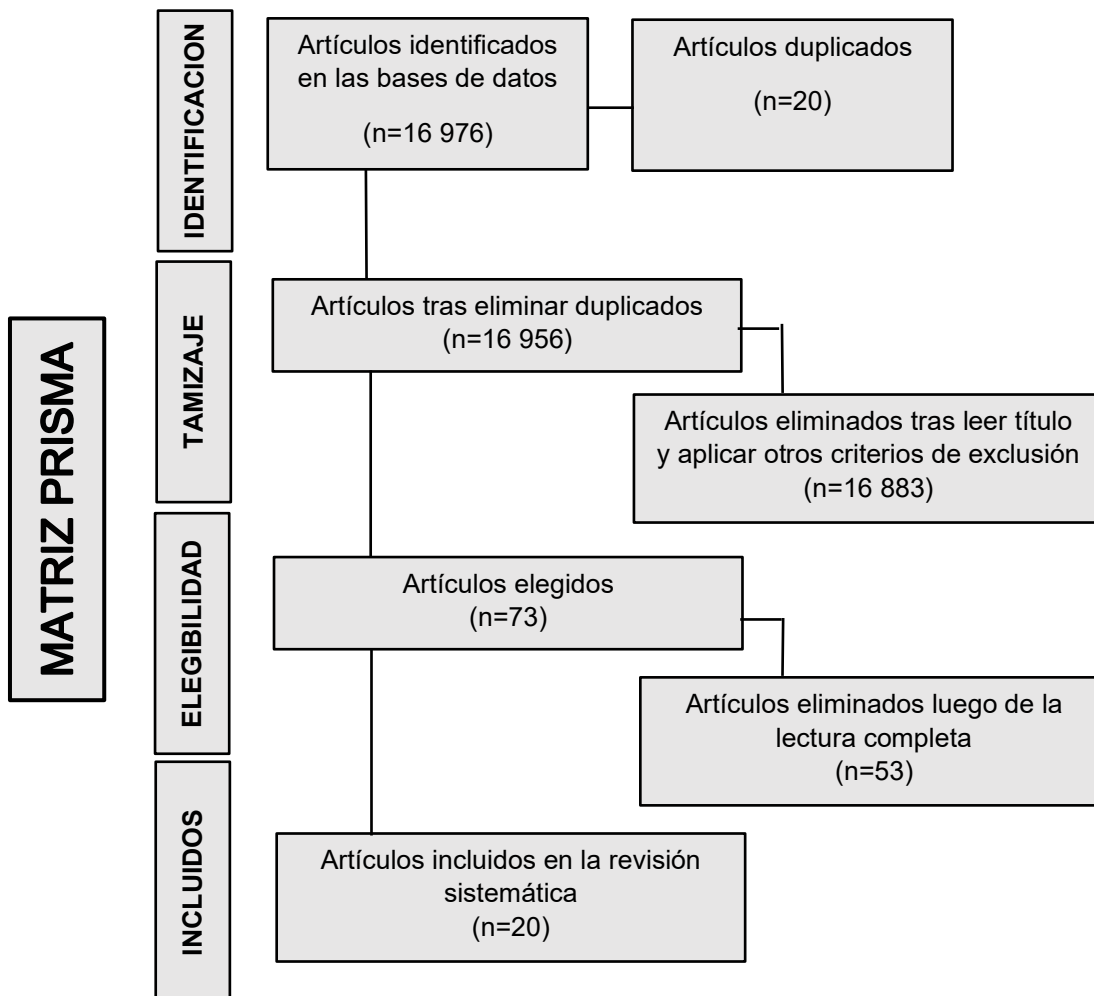
### **3.6 Procedimiento**

A la terminación mediante la fase contempladas directamente en la PRISMA llevando a cabo los análisis basados en datos durante la búsqueda exhaustiva.

Según Sánchez (2010) prosiguiendo con la revisión sistemática dio a conocer meta-análisis, por medio de la investigación científica, con la finalidad de integrar con fines objetivas y sistemáticas en resultados empíricos y el estado de arte en el campo y estudio, logrando alcanzar (a) el planteamiento del problema (b) explicación de los criterios de inclusión y búsqueda en los estudios, (c) calculando el tamaño y efecto (d) análisis estadísticos (e) por enunciados del meta-análisis, dando la natalidad de la metodología, con el propósito por este artículo describir las fases, completando el meta-análisis real ala ámbito científico en la educación.

**Figura 4**

*Procedimiento de selección, exclusión y número de artículos seleccionados.*



*Nota:* Son los resultados de la revisión en las bases de datos según el método PRISMA.

### 3.7 Rigor Científico

El rigor científico de análisis sistemática en los estudios cualitativos según Erazo (2011) mediante los criterios de rigor científico orientados en la investigación de análisis, abordando por diferentes autores, para así lograr desenvolver y analizar en qué posiciones están considerando la discrepancia con respecto a la investigación cuantitativa tradicional pertenecientes durante el proceso de investigación, con la

finalidad complicaciones discutidas durante la investigación en relación con la educación preescolar.

### **3.8 Método de análisis de información**

En los objetivos de investigación del siguiente estudio se pudo comprender de una revisión sistemática, la cual es el fundamento y desarrollo de una investigación recopilado mediante una problemática existentes entre revisión sistemática y no revisión sistemática en apoyo para la definición, durante los pasos perseguidos por estereotípicos basados en evidencias.

### **3.9 Aspectos Éticos**

En el presente trabajo redactado se mencionaron diversos artículos científicos, de todos ellos se respetó su información y datos brindados, en ningún momento se alteró la información encontrada. La selección de los múltiples artículos científicos fue de bases de datos confiables, serias y verídicas, de igual manera se utilizó el formato más reciente norma de APA.

## **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Se encontró investigaciones en la base de datos de Ebsco, en la cual se llegó a utilizar las palabras claves juegos, estrategias y roles, teniendo como resultados, desde el año 2016 en adelante, 16 520 coincidencias. A continuación, se aplicó los criterios de inclusión y exclusión se determinaron 50, de los cuales se seleccionaron 12 artículos que están dirigidos a la edad preescolar.

En Scielo el resultado fue de 9 artículos en la que se consideró la temporalidad, ubicación en la educación de ello se excluyó los que no contaba con palabras claves en el título y el resumen donde se descartaron 8 y quedó 3 artículos que cumplían con todo lo solicitado, posteriormente se realizó una lectura completa en la que solo se determinó 1 para la investigación.

En Dialnet se realizó la búsqueda con palabras claves como “role play” “función simbólica” y “preescolar” en los que se encontraron 13 resultados, de los cuales se

aplicó los criterios de inclusión y exclusión donde se determinaron 7, dentro de los cuales se seleccionaron 2 porque estaban dirigidos a estudiantes de preescolar.

En Sciencedirect se encontraron inicialmente 424 artículos. En el transcurso de tamizaje se excluyeron 400 artículos, quedaron 24, luego de revisar el título, revisar que se encuentre en los años de búsqueda adecuada se hizo la selección de 10. Luego de verificar cada uno de los artículos en los que se incluyeron 4 en la revisión sistemática.

En Doaj se tomó en cuenta que inicialmente se llegaron a encontrar 10 artículos, luego de una exhaustiva revisión de la temporalidad, ubicación y exclusión de palabras claves en los títulos de determinaron 7, de los cuales solo se llegó a seleccionar 3 artículos, finalmente solo 1 de ellos se incluyó en la revisión sistemática.



Tabla 3

Diagrama de flujo de estudios incluidos en revisión sistemática

Base de datos	Términos de búsqueda	Resultados de coincidencia	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Ebsco	juegos, estrategias y roles	16 520	50	12
Scielo	Juego de roles	9	3	1
Dialnet	Role play, función simbólica y preescolar	13	7	2
Scien Direct	Estrategias	424	24	4
Doaj	Juego libre	10	5	1

*Nota.* Se consideró 6 bases de datos

El juego en todo momento ha formado parte de la vida cotidiana de los niños, siendo este una nueva estrategia que se implementó en la educación, es por ello que Dogan (2018) nos dice que el juego es eficaz en los niños desde la primera infancia, donde es libre, ameno, placentero, llegando a desarrollar sus habilidades sociales a través de los juegos de roles. Aristizábal et al (2016) concuerdan con Dogan en que jugando se desarrollan habilidades sociales y comunicativas, en el cual ejercen un liderazgo llegando a desempeñar papeles importantes en su grupo. De esta manera cuando se presenten dificultades ellos mismos puedan brindar sus propias soluciones siendo beneficioso en su etapa como estudiante.

Estrategia mediante juego de roles. El utilizar los juegos de roles como estrategia didáctica para que los niños puedan adquirir nuevos aprendizajes se está volviendo una técnica eficaz. El juego de roles es una técnica eficiente para la familiarización y enseñanza de palabras en la lengua extranjera, llegando a desarrollar y potencializar sus diversas habilidades lingüísticas (Alabsi, 2016). Asimismo, Rashid y Qaisar (2017) nos mencionaron que los juegos de roles también son utilizados para que los niños puedan desarrollar su pensamiento crítico a través de las interpretaciones de roles. Por consiguiente, se utiliza la estrategia de interpretación de ilustres personajes como estrategia para realizar aprendizajes significativos en el ámbito educativo (Álvarez, 2020). Para culminar, el desarrollo educativo de los infantes depende del tipo de estrategias o programas que se llegue a emplear en los estudiantes (Vargas et al., 2016).

El uso de Classcraft es un método divertido y didáctico para aprender, donde los alumnos asumen roles de aprendizaje mientras tienen una clase habitual, solo que esta le lleva a un mundo sumergido a la aventura, una realidad alternativa educativa, llegando a fomentar el uso tecnológico y trabajo en equipo (Mora & Torralbo, 2019). A través de ellos crean lazos de confianza llegando a ser favorable en el rendimiento y recuperación de los pacientes, emocionalmente, psicológicamente, físicamente y habilidades blandas (Ortiz et al., 2020).

En el resultado abocado al juego de roles guiada por docentes durante sus experiencias educativas, Se permite la transformación del niño, por conocimientos cotidianos en una solidez al aprendizaje significativo y al conocimiento riguroso, sostenidamente en la comprensión e imaginaria durante la ejecución del juego de rol en contextos científicos (Sliogeris & Almeida, 2019). En un estudio experimental formativo en un enfoque histórico cultural de signos y símbolos, objetos cotidianos realizados constantemente, y siendo reemplazado por otro, convirtiéndose en una herramienta psicológica en los niños, señalados por símbolos externo e internos (Gonzales & Soloviova, 2016), al transcurso escolar, de forma desplegada, creativa, verbal, y positiva durante el juego de roles simbólicos en una perceptiva de palabras y gestos de los infantes (Gonzales, 2021).

El juego de rol desarrollado por herramientas educativas para el uso en el infante. Existen dispositivos electrónicos integrados en proyectos y soportes de juegos tecnológicos, para el desarrollo y aprendizaje, en los, logrando implementar y captar con facilidad un material diseñado de dichos juegos centrados en un cuento, para promover la alfabetización visual y el entendimiento del mundo que los rodea (Huynh et al., 2021), desarrollando habilidades a temprana edad para la mejora y el compromiso significativo, en un futuro mejor. Polo et al. (2018) un estudio cualitativo planteó el valor del juego de roles como estrategia pedagógica y fortalecimiento al desarrollo y convivencia, con métodos estratégicos aplicados por docentes en las aulas, en hábitos y actividades lúdicas tecnológicas para el progreso estudiantil. Existen videojuegos que ocasionan ansiedad en los niños si no se dan algunas normas durante el desarrollo, y que deben utilizarlos con apoyo y control riguroso por parte de los padres y maestros durante una actividad educativa (Quispe, 2019).

El juego en los niños de preescolar y primaria en la función y relación en su aprendizaje (Silvana et al., 2017). Acerca de los conocimientos de los maestros que defienden los juegos y deportes tradicionales enriquecedores en base a la ciencia del currículo desarrollado en la Teoría general del sistema y enseñanza con señal de la identidad del respeto patrimonial, cultural de los estudiantes dejados por sus ancestros (Palomares et al., 2018). Las experiencias de enseñanza y aprendizaje vinculadas a la vida real, por acción, metodologías y técnicas pedagógicas, didácticas pierden sus características, métodos e instrucciones lenguajes, por valores centrados en disciplinas seguridad y orden didáctica en la educación corporal de los estudiantes (Gallo, 2017).

El juego brusco en relación con las competencias socioemocionales y el comportamiento de los padres. En apoyo y aprendizaje en desarrollo y calidad de comunicación alentadora emocional, notando a las conductas y tipos de crianza vinculadas al apego seguro, se logra un resultado a evaluar el juego brusco y a la búsqueda de estrategias y el compromiso paterno positivamente en beneficio y a las oportunidades familiares a ampliar sus estrategias y competencias en favor al desarrollo y bienestar de cada niño, generando impulso social, cultural a favor de la paternidad responsable y madura a dar una mayor confianza y seguridad durante su crianza y en su educación (Anderson et al., 2019).

El juego lúdico como método principal y motivador para el desarrollo y aprendizaje significativo de los niños. El juego lúdico, no solo es una estrategia, sino que también es un instrumento motivador que logra evaluar y promover de forma activa el proceso de aprendizaje expresivo (Álvarez, 2020), por cursos analizados al desempeño escolar, que están relacionados en conocimientos previos, y al desarrollo de habilidades propias de su pensamiento histórico, memorización de aprendizajes ideados de la historia. Para el maestro en formación, las propuestas lúdicas, fueron importantes en relación con las prácticas y experiencias únicas, de reflexión en hechos prácticos pedagógicos, contribuyeron a la mejora y comprensión didáctica mediante historias en los niños.

El juego importante en efectos crónicos y el desarrollo cognitivo de los infantes mediante programas de Biofeedback. Amaral y otros, en su estudio de campo se hizo un análisis experimental para la mejora de la capacidad intelectual en los niños, logrando acentuar en sus procesos cognitivos (Amaral et al., 2017), con informes detallados sobre los estudiantes que padecían de problemas de concentración, obteniendo respuestas y acuerdos con el progreso individual de cada uno, con relación a señales fisiológicas para la mejora de la salud, donde el juego fue un rol importante para llevarse a cabo dicho experimento, utilizando una computadora con imágenes de animales como el mono y delfines, con el fin de animarlos para puedan aprender a controlar la tensión y a la vez relajar los músculos de la pelvis, logrando obtener un proceso agradable de ejercitar y tener la práctica de rutina de ir al baño solos.

## V. CONCLUSIONES

En respuesta a los objetivos planteados, que fueron fundados en las importantes investigaciones de los diversos artículos científicos basados en los juegos de roles como estrategia didáctica en los niños de preescolar, se llegaron a realizar las siguientes conclusiones:

1. Se realizó una amplia búsqueda de información en las cuales se observó las prácticas que se realizaba en la educación en tiempos pasados, donde se destaca al juego de roles como una gran referencia y estrategia usada para que los niños puedan desarrollar sus habilidades sociales, pero con el pasar de los tiempos y luego de profundizar el tema, se afirmó que los juegos de roles no solo fortalecen las habilidades sociales, sino que también el desarrollo de lenguaje, la creatividad y autonomía del niño.
2. Entre las teorías que se encuentran subyacentes está la de María Montessori quien sostiene que el niño aprende a través del juego, siendo autónomo, así como debe desarrollar sus habilidades sociales. Contamos con Emmi Pikler que afirma que el niño debe aprender por sí mismo dejando que tenga nuevas experiencias y el solo pueda destacar sus diversas habilidades. Asimismo, estos juegos de roles se han venido modernizando, los niños pueden realizarlo a través de un aparato electrónico sin perder el objetivo que es mejorar las habilidades cognitivas del menor.
3. Para finalizar, podemos destacar como una estrategia eficaz los espacios educativos ambientados por las docentes de las aulas, en que los niños interactúan de manera natural por medio de los diversos sectores, llegando a desarrollar sus múltiples habilidades sociales y cognitivas. De igual manera, realzar la tecnología que se ha convertido en un aliado de los docentes con los que los niños interpretan roles de manera amena llegando a transportarlos a un lugar de aventuras, pero con fines didácticos.

## VI. RECOMENDACIONES

1. El objetivo de esta investigación es dar a conocer y fomentar la importancia del juego de roles en los infantes, ya que se reconoce como una actividad placentera libre y necesaria en cada niño, donde se llega a dar resultados que nosotros como sociedad y personas adultas debemos estar a la vanguardia y promover el apoyo durante sus actividades diarias, brindando las herramientas necesarias en beneficio a la contribución del desarrollo tanto afectivo como emocional durante esta etapa tan importante de su vida, siendo el juego el encargado de potencializar sus habilidades creativas y autónomas, que les permite integrarse sin problema y de una manera interactiva ante la sociedad.
2. Consideramos y recomendamos a las maestras del primer y segundo ciclo del nivel inicial como al tercer ciclo de primaria aplicar el juego de rol como estrategia esencial para que los niños logren ampliar y potencializar sus conocimientos durante su aprendizaje, es así que durante nuestra investigación logramos encontrar un método importante aplicada por una de las grandes pioneras como María Montessori, Emmi Pickler, entre otros autores nos brindaron información importante sobre el juego en los infantes, para que los profesionales apliquemos de una manera correcta, y logren recoger buenas alternativas e ideas, para saber guiar y a ser un facilitador en el aprendizaje - enseñanza propias a nuestros niños de una manera libre en la exploración mediante la planificación de clase respetando los intereses y necesidades y a sus ritmos de aprendizaje.
3. Por último, es recomendable que los padres de familia y comunidad concienticen la importancia del juego en los niños, siendo acompañantes serios durante la etapa preescolar en su educación, permitiendo así guiar a sus niños y enseñar por medio de actividades cotidianas, usando como base herramientas eficaces como materiales concretos, reciclados aptos para el juego, es así que durante nuestra investigación, pudimos encontrar información sobre los juegos tradicionales, siendo esto importante que los padres incentiven y desarrollen durante en tiempos libres, ya que de esta manera podremos conservar las tradiciones enseñados por nuestros ancestros, ya que en tiempos atrás estos juegos transmiten valores tanto intelectuales como físicos y a la interacción.

## REFERENCIAS

- Alabsi, T. A. (2016). The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(2), 227. <https://doi.org/10.17507/tpls.0602.02>
- Álvarez, H. (2020). Promoting significant learnings in the university teaching of History through a role play. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA649160847&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=0716050X&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon~f715a784>
- Álvarez, S., Salazar, O., & Ovalle, D. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación Universitaria*, 13(5), 87–102. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000500087>
- Amaral, F., Dawid-Milner, M., & Marques, J. (2017). Efectos de un programa de juego basado en técnicas de biofeedback cardíaco en el desarrollo cognitivo de niños. *Revista Andaluza de Medicina Del Deporte*, 10(3), 100–105. <https://doi.org/10.1016/j.ramd.2016.07.004>
- Anderson, S., Lori, J., & Roggman, A. (2019). Measuring the Quality of Early Father–Child Rough And Tumble Play: Tools for Practice and Research. *Child & Youth Care Forum*, 48(6), 889–915. [https://www.researchgate.net/profile/Jennifer-StGeorge/publication/334656474\\_Measuring\\_the\\_Quality\\_of\\_Early\\_Father-Child\\_Rough\\_and\\_Tumble\\_Play\\_Tools\\_for\\_Practice\\_and\\_Research/links/5dbb506ba6fdcc2128f5da27/Measuring-the-Quality-of-Early-Father-Child-Rough](https://www.researchgate.net/profile/Jennifer-StGeorge/publication/334656474_Measuring_the_Quality_of_Early_Father-Child_Rough_and_Tumble_Play_Tools_for_Practice_and_Research/links/5dbb506ba6fdcc2128f5da27/Measuring-the-Quality-of-Early-Father-Child-Rough)
- Boulangger, G. (2016). *El juego de roles para desarrollar habilidades sociales básicas de los niños de 5 años en la institución educativa N° 323 del distrito de puente Piedra* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://bit.ly/3CzT032>
- Broocker, L., & Edwards, S. (2010). *Introduction: From challenging to engaging play*. <https://research.monash.edu/en/publications/introduction-from-challenging-to-engaging-play>
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://bit.ly/3nBE14k>

- Chavarría, B., Herrera, M., Castellón, M., & Cardoza, S. (2019). *El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer Nivel del preescolar Anastasio Valle, del municipio de San Isidro departamento de Matagalpa, durante el período de Enero- Abril del año* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://bit.ly/30D8EgW>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- Cordero, C. (2020). *Redescubrir el juego y el espacio lúdico en casa en tiempos de Covid-19*. <https://bit.ly/3nAuF95>
- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Revista de Los Psicólogos de La Educación*, 13(2), 133–150. <https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/105083.pdf>
- Dogan, Z. (2018). Early Childhood Pre-Service Teachers' Perspectives on Play and Teachers' Role. *International Education Studies*, 11(8), 91. <https://doi.org/10.5539/ies.v11n8p91>
- Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela*. <https://bit.ly/30GVFLI>
- Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Revista Ludicamente*, 4(8). <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4275/3528>
- Ferreres, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. <https://bit.ly/3kVnlhc>
- Flores, Z. (2017). *Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del Callao* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://bit.ly/3oNV4Qa>
- Galarza, M. (2015). *Juegos Didácticos Motivacionales para Despertar en interés por la lectura en el idioma inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del colegio universitario UTN, durante el año lectivo* [Universidad Técnica del Norte de Ciencia y Tecnología]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5212>



- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos. Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24, 41–51.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallo, L. (2017). Una didáctica performativa para educar (desde) el cuerpo. *Revista Brasileira de Ciencias Do Esporte*, 39(2), 199–205.  
<https://doi.org/10.1016/j.rbce.2016.09.002>
- Gascoyne, S. (2012). *Treasure Baskets and Beyond: Realizing the Potential of Sensory-rich*.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=T0HOMLS\\_FPwC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Treasure+Baskets+and+Beyond:+Realizing+the+Potential+of+Sensory-rich+&ots=Dwvt26V-ct&sig=Pepd05EwELT6-yHFjHY0uvB\\_JMI](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=T0HOMLS_FPwC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Treasure+Baskets+and+Beyond:+Realizing+the+Potential+of+Sensory-rich+&ots=Dwvt26V-ct&sig=Pepd05EwELT6-yHFjHY0uvB_JMI)
- Gómez, P. (2020). ¿Qué sucederá con la internacionalización de la educación superior y la movilidad estudiantil después del Covid-19? *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 15(1), e1348.  
<https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1348>
- Gonzales, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolares. *Revista de Didáctica e Psicología Pedagógica*, 5(1), 18–42.  
<https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/download/60584/31443>
- Gonzales, C., & Soloviova, Y. (2016). Impacto de juego de roles sociales en la información de la función simbólica en preescolar. *Revista de Psicología: (Universidad de Antioquía)*, 8(2), 49–70.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6059403>
- Galvez,V; & Molina, A. (2011). El juego simbólico. <https://n9.cl/b1nui>
- Hernán, J., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117–125. <https://bit.ly/3HBFL5L>
- Huynh, E., Nyhout, A., Ganea, P., & Chevalier, F. (2021). Designing Narrative-Focused Role-Playing Games for Visualization Literacy in Young Children. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 27(2), 924–934.

- <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9222251>
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2004). *La ciencia de la acción motriz*.  
<https://bit.ly/3qWgWvE>
- Llanos, A. (2019). *El modelo lúdico en la intervención educativa durante la infancia*.  
<https://bit.ly/3kWrS8t>
- Malone, M., & Langone, J. (1999). Teaching Object-related Play Skills to Preschool Children with Developmental Concerns. *International Journal of Disability, Development and Education*, 46(3), 325–336.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/103491299100533>
- Martinez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Revista Pediatría Atención Primaria*, 21, 227–229. <https://bit.ly/3FDMhHz>
- Mascaro, B. (2020). *El juego libre en el hogar en tiempo de pandemia del niño(a) en etapa preescolar* [Universidad César Vallejo]. <https://bit.ly/3cwn5Gj>
- Mora, M., & Torralbo, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56–73.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n1/2007-1094-apertura-11-01-56.pdf>
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domanic, S., & Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Rehabil*, 11(3), 184–186.  
<https://bit.ly/3cw1q16>
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil en primaria*.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=El+juego+en+la+educación+infantil+en+primaria&ots=m1DPDE8h\\_A&sig=rdtYuyga1Tcpnw-xJtm7t34wYXY#v=onepage&q=El+juego+en+la+educación+infantil+en+primaria&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=El+juego+en+la+educación+infantil+en+primaria&ots=m1DPDE8h_A&sig=rdtYuyga1Tcpnw-xJtm7t34wYXY#v=onepage&q=El+juego+en+la+educación+infantil+en+primaria&f=false)
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*.  
<https://bit.ly/3nwb2it>
- Nunes, P. (1995). *Educación lúdica: técnica y juegos pedagógicos*.  
<https://bit.ly/30KtgDO>
- Ortiz, C., Londoño, L., Restrepo, C., & Maya, M. (2020). Sentidos asociados al juego y al juguete en el ámbito hospitalario. *Revista Lasallista de Investigación*, 17(2).  
[http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/3009/1/2524-Texto del artículo-210213493-1-10-20210326.pdf](http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/3009/1/2524-Texto+del+artículo-210213493-1-10-20210326.pdf)

- Palomares, J., Dharmadi, M., Sulistia, N. L., Collado, D., & Padiál, R. (2018). Teacher beliefs in the diffusion of traditional Buleleng-Bali games. *Revista Brasileira de Ciencias Do Esporte*, 40(2), 177–183.  
<https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.01.018>
- Paredes, M. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socio afectivo y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco* [Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://bit.ly/3x4C8jX>
- Pita, G., & Cárdenas, M. (2017). Los juegos de roles como métodos de enseñanza aprendizaje. Sus potencialidades en la asignatura orientación educativa de la sexualidad. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/12/juegos-roles-aprendizaje.html>
- Polo, C., Carillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, M., Estrada, R., & Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 869–876. <https://bit.ly/3ctpZLW>
- Quispe, A. M. (2019). Videojuegos y generación de ansiedad en niños en edad pre-escolar. *Revista Campus*, 24(27). <https://bit.ly/3FxoYz4>
- Rashid, S., & Qaisar, S. (2017). Role Play: A Productive Teaching Strategy To Promote Critical Thinking. *Bulletin of Education and Research*, 39(2), 197–213.  
<https://bit.ly/3Hx2JuK>
- Rendón, D. (2017a). *Importancia del jugo como recurso educativo para evaluar los aprendizajes en los niños de 4 y 5 años* [Unidad Académica de Ciencia Sociales]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/10547>
- Rendón, D. (2017b). *Importancia del jugo como recurso educativo para evaluar los aprendizajes en los niños de 4 y 5 años* [Unidad Académica de Ciencia Sociales]. <https://bit.ly/30GPibg>
- Rivera, G. (2017). *Juegos verbales y el lenguaje oral en infantes de 5 años de la I.E.I. Mi Niñito Jesús N°053 del distrito de Surquillo* [Universidad César Vallejo].  
<https://bit.ly/3FsGtAg>
- Rodríguez, J. (1998). *Deporte y ciencia: teoría de la actividad física*.  
<https://bit.ly/3kQKW8k>

- Ruiz, A., & Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Biblioteca del infantil.  
<https://bit.ly/3FxyCBz>
- Short, E., Cooper, R., Obeid, R., Noeder, M., Hlavaty, L., Gross, S., Lewis, B., Russ, S., & Manos, M. (2020). Examining the Role of Language in Play Among Children With and Without. Developmental Disabilities. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 51(3), 795–806.  
[https://pubs.asha.org/doi/full/10.1044/2020\\_LSHSS-19-00084#](https://pubs.asha.org/doi/full/10.1044/2020_LSHSS-19-00084#)
- Silvana, M., Carina, A., & Azucena, C. (2017). El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores. *Anuario de La Facultad de Ciencias Humanas*, 13(13), 94–107.  
<http://170.210.120.55/index.php/anuario/article/viewFile/1353/2012>
- Sliogeris, M., & Almeida, S. (2019). Young Children’s Development of Scientific Knowledge Through the Combination of Teacher-Guided Play and Child-Guided Play. *Research in Science Education*, 49(6), 1569–1593.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11165-017-9667-6>
- Su, W., Hwa, S., & Myung, K. (2013). Young Children’s Role-Playing for Enhancing Personal Intelligences in Multiple Intelligences Theory. *International Research in Early Childhood Education*, 4(1), 53–72. <https://bit.ly/3HF3MJ1>
- UNESCO. (2021). *La atención y la educación de la primera infancia*.  
<https://www.unesco.org/es/education/early-childhood>
- Vargas, G., Guadarrama, J. H., Rizzoli, A., Narcizo, F. J., Medrano-Loera, G., Villagrán, D. A., O’Shea, G., & Muñoz, O. (2016). Análisis y comparación curricular de las estrategias o programas para el desarrollo infantil temprano en México. *Boletín Médico Del Hospital Infantil de México*, 73(2), 90–104.  
<https://doi.org/10.1016/j.bmhmx.2015.10.004>

## ANEXOS

Anexo 01.

N°	Título de artículo	Autor	Año	Diseño y nivel de estudio	Indicadores	Principales resultados
1	<p>The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary</p> <p>La eficacia de la estrategia de los juegos de rol en la enseñanza del vocabulario</p>	Thuraya A. Alabsi	2016	Estudio cuasi-experimental	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia activa mediante juegos de roles para la enseñanza de palabras en el aprendizaje del vocabulario mediante tarjetas y métodos tradicionales.</li> <li>• Los niños desarrollan y</li> </ul>	<p>Primera hipótesis: Estrategia de juegos de roles en los estudiantes (personal experimental). Sin estrategia (personal de control).</p> <p>Segunda hipótesis: No existe ninguna diferencia significativa de juego de roles (personal de experimental) sin estrategia (personal de control) en el postest. Demostrando en la tercera pocas diferencias significativas entre el</p>

					potencializan sus habilidades y aspectos lingüísticos, comunicativos a través del juego de roles.	personal experimental y de control.
2	Young Children's Development of Scientific Knowledge Through the Combination of Teacher-Guided Play and Child-Guided Play Desarrollo del conocimiento científico de los niños pequeños	Marija Sliogeris & Sylvia Christine Almeida	2017	Cuestiones de investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego guiado por el docente por medio de experiencias lúdicas cotidianas, siendo un claro apoyo y experiencia para el desarrollo del</li> </ul>	En los dos primeros estudios se focalizan en la combinación del juego guiado por el docente y el niño en la ayuda a la transformación de un conocimiento cotidiano. Los dos siguientes estudios están centrados durante el entorno escolar respaldando al aprendizaje imaginativo

	mediante la combinación de juegos guiados por el profesor y el juego guiado por el niño				<p>conocimiento riguroso en los niños, mediante la exploración del mundo que los rodea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión e imaginación mediante el juego de roles para el aprendizaje científico.</li> </ul>	mediante uso de textos científicos.
<b>3</b>	Early Childhood Pre-Service Teachers' Perspectives on Play and Teachers' Role	Zubeyde Dogan Altun	2018	Cualitativo Básico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Característica eficaz durante la primera infancia y la técnica del maestro</li> </ul>	Este estudio sugiere que maestros de características activas paralela univers utilizados en una definición del juego la autoexpresión, relaja

	<p>Perspectivas de los profesores de preescolar sobre el juego y el El papel de los profesores</p>				<p>mediante el juego y no en la literatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El juego voluntario, divertido, placentero y activo orientado para el bienestar físico, social en las emociones en los niños.</li> </ul>	<p>imaginativo con total libertad y reglas para la liberación de energía durante la actividad y Las prácticas simplemente tienen una estrecha relación durante el juego y aprendizaje y desarrollo de los niños. Es importante que la actitud positiva en maestros garantice que el juego es fundamental y valioso en las aulas.</p>
4	<p>Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria/Classcraft: English and role play in</p>	<p>Márquez, Manuel Mora Torralbo, Jesús Camacho</p>	2019	<p>metodología activa y participativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resultados lingüísticos venideros de proyectos esperados por los estudiantes</li> </ul>	<p>Debido al crecimiento de la velocidad activa participativa en proyectos logran dar resultados esperados por parte de los estudiantes</p>



	the primary school classroom.				<p>para el desarrollo y estrategia educativa.</p> <p>-Instrumento tecnológico y didáctico para el logro de trabajo en equipo colaborativo y productivo.</p>	<p>acontecimientos propios la educación y al trabajo equipo, alcanzando independencia lingüística utilizando herramientas gamificación como dinámica de juego en el ambiente educativo, así mismo mediante asignaturas didácticas con herramientas del classcraft relacionadas con la relación de trabajos grupo y formularios Google fomentando un aprendizaje lúdico, reglado y productivo</p>
<b>5</b>	Role Play: A Productive Teaching Strategy to Promote Critical Thinking	Sumaira Rashid Shahzada Qaisa	2017	Naturaleza cualitativa y enfoque de estudios de casos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias útiles gramáticas y cuestionarios para la</li> </ul>	En este estudio nos muestra estrategias del juego de roles promoviendo la CT (pensamiento crítico) en

	<p>Juego de roles: Una estrategia de enseñanza productiva para promover el pensamiento crítico.</p>				<p>interacción dinámica mediante el juego de roles para motivar y construir su propio pensamiento crítico en los niños durante su aprendizaje en un contexto real.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El aumento y determinación por medio de compromiso fomentando el aprendizaje</li> </ul>	<p>alumnos de primaria, a través de estrategias útiles para el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico en un ambiente pakistaní, donde los maestros proporcionan el uso y la intervención en sus aulas, fomentando el nivel del pensamiento crítico y actitudes.</p>
--	---	--	--	--	---	--

					colaborativo y activo de un pensamiento crítico en los niños	
6	Playing social games, symbolic function and personality development in preschool age Juegos de roles sociales, función simbólica y desarrollo de personalidad en la edad preescolar.	Claudia Ximena González - Moreno	2021	Experimental formativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños usan diferentes formas de expresarse cambiando la entonación de voz, gestos, acciones y actitudes mediante el rol de la actividad en su lenguaje.</li> <li>• Utilizan diversos</li> </ul>	La manera de cómo se llevan a cabo juego de roles sociales permiten al desarrollo complejo de la función simbólica, siendo indispensable para el avance personal de los niños de inicial, dando resultados a una investigación con una cantidad de 20 niños de inicial en la ciudad de Bogotá Colombia, empleando los juegos de roles sociales

					objetos en función simbólica a través del juego temático de roles como dibujos y palabras de acuerdo a sus necesidades interactuando de manera grupal.	identificando característica en función simbólica en interacciones comunicativas de comprensión emocional.
7	Designing Narrative-Focused Role-Playing Games for Visualization Literacy in Young Children Diseño de juegos de rol centrados en la narrativa	Elaine Huynh, Angela Nyhout, Patricia Ganea, and Fanny Chevalie	2020	Diseño de juegos y la educación	Herramientas de gamificación educativas tales como dispositivos electrónicos	En los resultados del estudio y gamificación se utiliza para favorecer y apoyar a la educación en materia y visualización de juegos basados en historia de límites,

	<p>para la alfabetización visual de los niños pequeños</p>			<p>integrados en componentes narrativos en la ciencia y educación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La gamificación mediante la exploración basados en proyectos y soporte de diseños por juegos tecnológicos para el aprendizaje en los juegos de roles.</li> </ul>	<p>generando resultados al análisis con niños siendo alentadores a participar. Así no haya logrado dar buenos resultados concluyentes, se muestran diversas opiniones contradictorias sobre personajes narrativos del diseño de juego, dando una mayor motivación a la enseñanza y aprendizaje en prometedora en esta área.</p>
--	--	--	--	--	---

8	<p>Roles game: a pedagogical strategy for the strengthening of coexistence</p> <p>El juego de roles: una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia</p>	<p>Carlos Polo-Acosta María Carrillo-Estrada; María Rodríguez-Barrio; Osiris Gutiérrez-Meriño; Carmen Pertuz-Guette; Granados; Ana Polo-Palacin; Roque Padilla-Muñoz, Ramiro;</p>	2018	Estudio Cualitativo	<p>Los estudiantes se involucran en actividades realizadas en su centro educativo para la mejora de su conducta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actualización del uso de la tecnología actual para perder el miedo y saber cómo lidiar con los cambios de la sociedad y su ausencia.</li> </ul>	<p>Durante esta investigación se da a conocer el valor del juego de roles como herramienta pedagógica, para reforzar la convivencia en los alumnos, mediante actividades realizadas para el aprendizaje, con diferentes dimensiones y hábitos por medio de actividades motivadoras. Así mismo por el manejo de estrategias en dicha convivencia estudiantil, usamos el juego de roles y dichas actividades lúdicas</p>
---	--	---	------	---------------------	---	--

		Campo, Mileibis Estrada; Rosa Vergara y Adrián- Osorio				tecnológicas para el progreso y estudio en los alumnos.
9	El lugar del juego en la transición entre Nivel Inicial y Nivel Primario: las voces de los actores	María Silvana Franco Adriana Garbarino Claudia Pechín	2016	Estudio Cualitativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades concretas a través del juego en función a la relación de su aprendizaje.</li> <li>• La intervención del docente proporciona situaciones lúdicas, considerando la búsqueda de estrategias organizando por</li> </ul>	En esta investigación se ha mostrado cantidad y variedades de actividades precisas por el juego por los niños en preescolar y primaria, evalúan sus primeras experiencias, por la manera de entender por parte de los docentes en referencias fundamentales y

					espacios y materiales de manera dinámica en cada juego.	valoración de los juegos en función del aprendizaje y prácticas lúdicas, que implica aprender en el nivel inicial dividido en actividades principales en el nivel primario, regulando la participación de prácticas de diversos matices, es así que por medio de la búsqueda de estrategias de instituciones proporcionen el diálogo potencializando el juego por medio de proyectos.
10	Game as didactic strategy to develop numerical thought in	Jorge Hernán Aristizábal Z	2016	Diseño y estrategia didáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La importancia del juego para la mejora y desarrollo integrador.</li> </ul>	Los psicólogos explican la importancia del juego en los niños pequeños



	<p>the four basic operations</p> <p>El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas</p>	<p>Humberto Colorado T Heiller Gutiérrez</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mediante diversas aplicaciones de juegos se generan estrategias de liderazgo y desafíos en el estudiante</li> </ul>	<p>obteniendo la experiencia para saber relacionarse con la sociedad, y poder enfrentar problemas o situaciones conflictivas, pudiendo apreciar que mediante las aplicaciones de distintos juegos, alcanzadas por estrategias, ayudan a los estudiantes a mejorar en situaciones de integración, interacción y liderazgo, dando ideas a la solución a problemas y desafíos planteados en los juegos , generando conceptos del desarrollo del pensamiento</p>
--	---	--	--	--	--	--

						numérico. Creando así ventajas indispensables en su formación estudiantil.
11	Video games and generation of anxiety in children in preschool age Videojuegos y generación de ansiedad en niños en edad pre-escolar	Ana Milagros Quispe	2019	De campo experimental formativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La evaluación de los videojuegos que afectan a los niños de preescolar generando alegrías y ansiedad.</li> <li>• El incremento de la ansiedad por los juegos en los últimos años, generan cambios en los niños</li> </ul>	En esta presente investigación se logra evaluar cómo los videojuegos llegan a afectar en las emociones en los niños, ocasionando un alto nivel de ansiedad, al no cumplir con algunas normas para su desarrollo, siendo así crucial controlar la ansiedad en los pequeños, al momento de desarrollar los videojuegos, que serán usados para la ayuda y

						apoyo cuando durante la actividad educativa, para ello esto debe tener un control por parte de los padres de familia y maestros, realizando pruebas mediante su apoyo.
12	Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares	Claudia Ximena González-Moreno Yulia Solovieva	2016	Experimental formativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños lograron desarrollar la función simbólica de forma desplegada, creativa y verbal.</li> <li>• Impacto positivo durante la actividad del juego de roles en el desenvolvimiento simbólico en niños de preescolar.</li> </ul>	Se presenta resultados aplicadas por el método juego de roles sociales en un a población colombiana, con la participación de estudio de 32 niños entre los 5 y 6 años en una situación vulnerable, divididos en grupos experimental y control, incluyendo la actividad de juego de roles generando

						estrategias y función simbólica de niveles de desarrollo, así mismo el análisis del pre-test post-test dio a conocer cambios en el desarrollo simbólico materializado, perceptivo y verbal en los infantes
<b>13</b>	Examining the Role of Language in Play Among Children With and Without Developmental Deshabilites El papel del lenguaje en el juego entre niños con y sin discapacidades del desarrollo	Elizabeth J Short Rachael Cooper Schindler Rita Obeid Maia M Noeder Laura E Hlavaty Susan I Gross	2020	Desarrollo típico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje no permite la comprensión de las habilidades del juego en algunos infantes.</li> <li>• El juego centrado mediante la presentación del lenguaje y habilidades diferenciales indebidamente en las percepciones.</li> </ul>	En este estudio se examinó si los déficits en el juego se dan en función de las discapacidades del desarrollo, y si existen diferencias en los lenguajes y en su conducta de los niños, siendo el juego un intermediario fundamental que les

		Barbara Lewis Sandra Russ Michael M. Manos				permite dar dichos diagnósticos evidentes entre los grupos.
14	Measuring the Quality of Early Father–Child Rough and Tumble Play: Tools for Practice and Research Medición de la calidad de los juegos tempranos entre padre e hijo y el niño: herramientas para la práctica y la investigación	Sheila Anderson Jennifer George Lori A. Roggman	2019	Longitud correlacional exploratorio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los padres son reconocidos como los componentes activos de la crianza de sus hijos. -</li> <li>• El juego brusco en relación con las competencias socioemocionales, con el comportamiento de los padres.</li> <li>• Características de las familias en medidas de</li> </ul>	Los resultados dieron validez de manera convergente mostrando una fuerte identidad entre las dos medidas, y no encontrándose asociados con las características de las familias, siendo ambas medidas la regulación del cuidado y la agresividad de los niños antes del jardín de infancia, por otro lado

					regulación en el cuidado de sus hijos	PICCOLO-D pronosticó el lenguaje y la comprensión en el infante y el lenguaje de la alfabetización en quinto año, comparando medidas observacionales de idoneidad, en la evaluación de capacidad de educación de los padres por diversas familias de bajos recursos.
<b>15</b>	La acción docente en la protección socio comunitaria Delaware los juegos populares Delaware Buleleng-Bal	Juan Palomares-Cuadros Hecha-Agus Dharma	2018	Cualitativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>La estimulación de los maestros para salvaguardar los juegos y deportes tradicionales en Balí como: Mageret pandas</li> </ul>	Los docentes ayudan a la protección de los TGS ( Teoría general de sistema) y el apoyo a la comunidad caracterizando a una sociedad

		<p>Ni Luh Putu Eka Sulistia- Dewi Diego Collado- Fernández Rosario Padial-Ruz</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• La importancia de conocer las prácticas y el desarrollo de los juegos en el aula en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</li> <li>• El principal estudio trata de conocer la realidad de la teoría general de sistemas (T.G.S) mediante la percepción personal, sentimientos y creencias en los maestros de educación física.</li> <li>•</li> </ul>	<p>contemporánea correspondiente a una identidad compartida, que a través de la enseñanza potencializando una base social y la formación integral del currículo desarrollado, con el fin de modificar los TGS y adaptar a la escuela del siglo XXI, usando metodologías de contribución, activa y cooperativa, dando resultados significativas, agrupadas en 5 dimensiones señaladas, acompañadas de citas testimoniales de ejemplos y</p>
--	--	---	--	--	--	--

						percepciones significativas.
--	--	--	--	--	--	------------------------------

<b>16</b>	<p>Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles</p> <p>Promoting significant learnings in the</p>	Humberto Álvarez Sepúlveda	2020	Exploratoria Cualitativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias con fines lúdicos y motivación en el aprendizaje de los estudiantes.</li> </ul>	<p>En esta investigación se llega a demostrar el objetivo del juego de roles, poniendo en marcha a un grupo de alumnos en educación básica, llegando a</p>
-----------	---	----------------------------	------	--------------------------	--	--



	<p>university teaching of History through a role play</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• La mejora y desempeño académico en el alumnado para liderar procesos de aprendizaje significativos.</li> <li>• La interpretación de la educación básica y pedagogía, basado en el personaje destacado de la historia chilena.</li> </ul>	<p>interpretar a un personaje importante en Chile, netamente basada en un caso de estudio transaccional, donde se pudo realizar la experiencia de datos diseñados por alumnos el diario del investigador, mostrando una mejora en el aprendizaje del estudiante y dificultades presentadas en la propuesta, así como la escasa familiarización de venideras maestras y mucha labor para los estudiantes.</p>
--	---	--	--	--	---	--

17	Efectos de un programa de juegos basados en técnicas de biofeedback	F.V Amaral M.S Dawid - Milner. J.L.B Marques	2017	De campo experimental	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos del grupo experimental dieron mejora a sus capacidades intelectuales.</li> <li>• Aspectos que se logran destacar en los procesos cognitivos.</li> <li>• Informes de estudiantes que tenían problemas para concentrarse.</li> </ul>	Este estudio de Blumenstein está compuesto por 52 estudiantes de ambos sexos, registrados en un programa de atletas del futuro, un proyecto de deporte que ayuda en la educación y la inclusión social, de niños y adolescentes en Brasil, contribuyentes aleatoriamente en un equipo experimental (n=26). Así mismo en el control, con una edad media de 9.57 (#0.80) años, aprobados en la ética en la universidad Federal de Santa
----	---	---	------	-----------------------	---	---

						Catarina, siendo responsables informados del estudio, abandonando libremente la investigación y consentimiento responsable.
18	Una didáctica per formativa para educar(desde) el cuerpo	Luz Elena Gallo	2016	Documental	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las experiencias de la investigación respecto a la enseñanza y aprendizaje que dan nuevas oportunidades a la educación.</li> </ul>	En este estudio dio resultado en una rigurosa investigación realizada en el contexto universitario entre el 2012 y 2015, dando un conocimiento y enseñanza de la educación corporal surgido de un análisis de distintas experiencias basadas en “bloques de

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• La educación física y material escolar encargada de educar el cuerpo con términos de eficacia y eficiencia.</li> <li>• Espacio intermedio que vincula dos inteligencias en la escena pedagógica del maestro y del alumno.</li> </ul>	<p>sensaciones”, surgiendo así muchas señales sensibles, creativas hedonistas y de memoria, de una teoría de deleuzianos en el pensamiento pedagógico y didáctico como guía de métodos estrategias y reglas como la disciplina seguridad y orden de la forma didáctica en la educación.</p>
--	--	--	--	--	---	---

19	Análisis y comparación curricular Delaware las estrategias o programas para el desarrollo infantil temprano en México	Guillermo Vargas- López Jessica Haydee Guadarrama- Orozco Antonio Rizzoli- Córdoba Francisco Javier Narcizo- Cenobio Gerónimo Medrano- Loera Daniel Aceves Villagrán Gabriel O'Shea Cuevas Onofre Munoz Hernández	2016	Cualitativo y cuantitativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El apoyo y desarrollo de la primera infancia.</li> <li>• Aspectos de suma importancia en el contenido curricular mediante estrategias y programas en el desarrollo infantil.</li> <li>• La estimulación temprana tiende en los niños el desarrollo</li> </ul>	En esta investigación se identificaron 6 análisis y estrategias y oportunidades en el aprendizaje de Delaware (Lo) con el mayor índice, y en los análisis de extensión igual que en el PEI, CONAFE siendo los ideales equilibrados mediante una zona socio-emocional. Por otro lado, el programa SeNCIA de lenguaje y LO por la zona del progreso cognitivo al igual que CeNSIA, en un análisis de comparación curricular de distintas estrategias
----	---	---	------	-------------------------------	--	--

					motor en los sistemas sensitivos “visión y audición”	en el desarrollo infantil temprano en los sectores de salud y educación en México.
<b>20</b>	Sentidos asociados al juego y al juguete en el ámbito hospitalario	Claudia Patricia Ortiz Escobar, Luis Felipe Londoño Ardila, Claudia Inés Restrepo Vásquez, María Mercedes Maya Saldarriaga	2020	Diseño cualitativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis significativo que asocian el juego y el juguete en profesionales de diversas áreas de la salud.</li> <li>• El apoyo y ejercicio diagnóstico terapéutico en el ámbito educativo.</li> </ul>	Por medio de hallazgos se pone en público el sentido subjetivo autobiográfico penetrando en la práctica profesional representando algunos sentidos clínicos con relación al juego y juguete, accediendo a estos profesionales puedan formular hipótesis sobre el estados subjetivos y afectivos en relación comunicativos que

					<ul style="list-style-type: none"> <li>La infancia en los profesionales es un punto importante para la construcción de lazos con el paciente, evidenciando una conexión propia subjetiva en relación terapéutica.</li> </ul>	aporten al diagnóstico terapéutico educativo, mediante una práctica profesional como experiencia en el sentido del juego y juguete
--	--	--	--	--	--	--

## Anexo 02.

The screenshot shows a web browser displaying a PDF document. The browser's address bar shows the URL: [eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=ca034031-e21c-47b6-b28c-9d3476139d93740pdc-v-sessionmgr03](https://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=ca034031-e21c-47b6-b28c-9d3476139d93740pdc-v-sessionmgr03). The page title is "Examining the Role of Language in Play Among Children With and Without Developmental Disabilities". The document is from the journal "LSHSS" and is a "Research Article". The authors listed are Elizabeth J. Short, Rachael Cooper Schindler, Rita Obeldi, Maia M. Noeder, Laura E. Hlavaty, Susan I. Gross, Barbara Lewis, Gandra Russ, and Michael M. Menos. The article's purpose is to examine whether deficits in play emerge as a function of developmental disabilities and whether perceptions of play are affected by differences in language and behavioral presentations. The method involved 93 children (23 TD, 24 DL, 26 ADHD, 20 ASD). Results show that children with ASD demonstrated significantly poorer play ratings compared to TD peers, and children with ADHD showed better play ratings when language was available.

## Anexo 03.

The screenshot shows a web browser displaying a PDF document. The browser's address bar shows the URL: [eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=19&sid=0ae8b740-2117-4810-b6d3-07431c9ec5e5%40sessionmgr101](https://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=19&sid=0ae8b740-2117-4810-b6d3-07431c9ec5e5%40sessionmgr101). The page title is "Measuring the Quality of Early Father-Child Rough and Tumble Play: Tools to...". The document is from the journal "Child & Youth Care Forum" and is a "Research Article". The article discusses the measurement of rough and tumble play quality, noting that it varies by ethnicity and father's age. It mentions that younger fathers tend to be more physically stimulating, while older fathers engage less often. The article also notes that father-child play is associated with behavioral development, with a small effect on aggression and a strong positive association with other outcomes.



## Anexo 04.

reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0101328917301105?token=4DA7AB792D078A3D675FF420C07663D74EC5919AFCFAZ70FAB78F7430173D90EBE39F5D2F28F40896E92A...

Esquema 1 / 7

Rev Bras Ciênc. Esporte, 2018;40(2):177-183

Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE  
www.rbcwonline.org.br

ARTÍCULO ORIGINAL

### La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Ball

Juan Palomares-Cuadros<sup>a,\*</sup>, Made -Agus Dharmadi<sup>b</sup>,  
Ni Luh Putu Eka Sulistia-Dewi<sup>c</sup>, Diego Collado-Fernández<sup>d</sup> y Rosario Padial-Ruz<sup>e</sup>

<sup>a</sup> Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Grupo de Investigación HUM-727, Granada, España  
<sup>b</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Faculty of Sport and Health, Bali, Indonesia  
<sup>c</sup> Universitas Negeri Malang/Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia  
<sup>d</sup> Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Expresión Corporal, Grupo de Investigación HUM-727, Granada, España

Recibido el 22 de mayo de 2017; aceptado el 2 de enero de 2018  
Disponible en Internet el 10 de febrero de 2018

**PALABRAS CLAVE**  
Patrimonio;

**Resumen** Este estudio analiza la percepción del profesorado para salvaguardar los juegos y deportes tradicionales en Bali. Se realizó un estudio cualitativo, a través de grupos de discusión

Información del artículo  
Esconder X

Artículos recomendados

Envolvimento parental no processo de desenvolvimento da carreira esportiva de atletas da seleção brasileira de ginástica rítmica: construção de um modelo explicativo  
Fernanda Soeira Nakashima ...+2..., Lenamar Flores Vieira  
Revista Brasileira de Ciências do Esporte • abril-junio de 2018  
Avance Ver PDF Guardar PDF

Entendimentos e concepções dos profissionais do Creas sobre o papel do esporte nas medidas socioeducativas PSC e LA  
Scheila Espindola Antunes y Otávio Guimarães Tavares da Silva  
FEEDBACK

## Anexo 05.

eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&cid=2935fa41-161e-497b-be64-e1a752ebcb7d%40sessionmgr102

Lista de resultados Depurar búsqueda Descargar PDF Conectar Carpeta Ayuda

Sentidos asociados al juego y al juguete en el ámbito hospitalario

ContentServer.asp 1 / 14 96%

Unilasallista  
Revista Ixallista de Investigación

Artículo original / Original article / Artigo original  
DOI: 10.22597/ixi.v17n0a1

### Sentidos asociados al juego y al juguete en el ámbito hospitalario<sup>1</sup>

Claudia Patricia Ortiz Escobar<sup>1</sup>, Luis Felipe Londoño Ardila<sup>2</sup>,  
Claudia Inés Restrepo Vásquez<sup>3</sup>, María Mercedes Moya Salazar<sup>4</sup>

**Resumen**

**Introducción:** en el siguiente artículo se describen los sentidos que asocian al juego y al juguete algunos profesionales de diversas áreas de la salud en el ámbito hospitalario. **Objetivo:** analizar los sentidos que asocian al juego y al juguete algunos profesionales de diversas áreas de la salud. **Materiales y métodos:** desde un diseño cualitativo y bajo el método de estudio de caso, se utiliza como técnica de construcción de datos la entrevista semiestructurada para

clínico. **Resultados:** en los hallazgos se pone de manifiesto la manera como el sentido subjetivo autobiográfico de estos profesionales permeó la práctica profesional y se describen algunos sentidos clínicos con relación a la manera como el juego y el juguete permite a estos profesionales formular hipótesis sobre aspectos subjetivos, afectivos, relacionales y comunicativos en los que se apoya un ejercicio diagnóstico, terapéutico o educativo. **Conclusiones:** estos sentidos se abordan desde dos pilares: la propia infancia de estos profesionales como punto de

Registro detallado  
Texto completo en PDF  
Fuente: Revista Ixallista de Investigación  
Fecha: July 1, 2020  
Dentro de esta obra  
Contenidos del texto completo  
1 - 4 - 6 - 10 | 11 - 15 | 19  
Relación entre el lo... 135  
Sentidos asociados 149  
Aproximación a un sl... 162  
Evaluando si e-... 177  
Filia otro fascículo