



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**“Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas  
de 3 a 5 años de educación inicial: Una revisión sistemática”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Vasquez Angulo, Alicia Monica (ORCID: 0000-0002-2418-2641)

**ASESOR:**

Mgtr. Orbegoso Dávila, Luis Alberto (ORCID: 0000-0002-4089-6513)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LIMA – PERÚ

2020

## Dedicatoria

La presente investigación, está dedicada a nuestro creador “Jehová de los ejércitos, de quien dependen mis anhelos y mis sueños. Además, es necesario hacer mención a mi familia, quienes, con su amor y cariño, fortalecen el cumplimiento de mis metas.

## Agradecimiento

Agradezco a Dios, por brindarme las fuerzas necesarias para cumplir mis metas y anhelos, presentes en mi corazón. Además, mi familia fue muy importante en el transcurso de mi carrera, agradezco también a ellos, por acompañarme en este arduo camino para lograr ser una profesional en el campo de la educación.

Finalmente, agradezco a mi casa de estudios por brindarme las herramientas necesarias y fomentar a través de sus docentes, el amor para enseñar y actuar de forma responsable.

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	7
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	18
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización .....	19
3.3. Escenario de estudio.....	20
3.4. Participantes.....	21
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.6. Procedimiento .....	21
3.7. Rigor científico.....	22
3.8. Método de análisis de datos.....	22
3.9. Aspectos éticos .....	23
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	23
V. CONCLUSIONES .....	30
VI. RECOMENDACIONES .....	31
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS .....	37

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Fuentes .....	20
<b>Tabla 2</b>	Criterios de búsqueda .....	21

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Matriz prisma .....	22
-------------------------------------	----

## Resumen

El objetivo de la presente investigación fue Interpretar los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años. La Metodología está orientada al desarrollo de una investigación de tipo básica y de revisión sistemática. Además, dentro de esta investigación se consideró como escenario de estudio a las diferentes bases de datos de impacto como: Scielo, Redalyc, Dialnet y Scopus. de los cuales luego de haber realizado los criterios de inclusión y exclusión respectivos, se seleccionaron 15 artículos científicos que están orientados a la temática de interés. Los resultados obtenidos luego de haber realizado el análisis de cada uno de los artículos demuestran que en las diferentes investigaciones utilizadas para este estudio respaldan tanto el juego como el aprendizaje natural, es decir los niños deben de aprender mediante sus sentidos y la observación, para comprender el mundo que los rodea. Desde una mirada pedagógica, el juego tiene un valor propio e intrínseco, facultando con ello la estimulación del desarrollo emocional y social, del ser humano, puesto que el juego tiene un carácter universal, y por lo tanto cobra un protagonismo especial en cuanto al desarrollo de la creatividad y la autonomía.

***Palabra clave:*** Juego, Emociones y Desarrollo Integral.

## **Abstract**

The objective of this research was to interpret the contributions of pedagogy according to recent scientific research on play in boys and girls aged 3 to 5 years. The Methodology is oriented to the development of a basic type research, with a non-experimental design and a systematic review. In addition, within this research, the different impact databases such as: Scielo, Redalyc, Dialnet and Scopus were considered as the study scenario. of which, after having carried out the respective inclusion and exclusion criteria, 15 scientific articles were selected that are oriented to the subject of interest. The results obtained after having carried out the analysis of each of the articles show that in the different investigations used for this study, they support both play and natural learning, that is, children must learn through their senses and observation, to understand the world around them. From a pedagogical point of view, the game has its own and intrinsic value, thereby enabling the stimulation of the emotional and social development of the human being, since the game has a universal character, and therefore takes on a special role in terms of development of creativity and autonomy.

**Keyword:** Play, Emotions, Integral Development.

## I. INTRODUCCIÓN

Durante muchas generaciones, el juego ha sido considerado como el principal medio de aprendizaje e interacción entre las personas, porque permite a través de la observación, creatividad, innovación y exploración; el desarrollo de habilidades que fortalecen el vínculo socioafectivo. Los especialistas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO (2018) en el documento: “Apertura Lúdica del Currículum”, enfatizaron que: “La recreación y el juego, favorecen al proceso de interacción del niño con su entorno” (p. 11). En este sentido el juego debe ser considerado como un medio de interacción y aprendizaje continuo, lo cual permitirá el desarrollo de la autonomía del infante a través de la exploración, experimentación y el uso de habilidades para construir nuevos aprendizajes.

Los especialistas del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2008) mencionaron que: “Es muy importante el juego en el desarrollo del infante, porque permite la adquisición de nuevos conocimientos y actitudes que fortalecerán la autonomía” (p. 7). De este modo, el juego permite que los niños actúen de forma positiva, demostrando durante el desarrollo de una actividad divertida, sus estados de ánimo, tales como: la alegría, la satisfacción y el placer al socializar con sus pares dentro de su entorno.

Cabe resaltar que la esencia del juego se encuentra vinculada a la voluntad, la libertad y la autonomía que el ser humano posee para expresar sus emociones. En este sentido, el juego representa una forma esencial del aprendizaje de los niños, porque es necesario descubrir las diversas posibilidades de movimiento para conocer el entorno que los rodea.

A diferencia de lo mencionado por los especialistas de la UNESCO, acerca del juego, los investigadores de la Organización de los Estados Americanos-OEA (2018) mencionaron que: “Los niños tienen derecho a jugar, a ser autónomos, y libres de divertirse utilizando su imaginación y creatividad para construir nuevos conocimientos” (p. 12). Considerando lo mencionado por los investigadores de la OEA, es importante rescatar que, durante la etapa infantil, es necesario de que el niño aprenda y construya sus aprendizajes a través del juego, experimentando, disfrutando, pero también asumiendo reglas.

Así mismo, el juego durante la etapa infantil, es un recurso esencial que permite la socialización, la comunicación y la construcción de normas para desarrollar una adecuada convivencia, orientada al bienestar común y el respeto a diferentes formas de expresión de cada niño y niña. Según los investigadores del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (2018) “Los niños a través del juego tienen una forma particular de observar el mundo que los rodea. Además, ellos realizan acciones que permiten la construcción de competencias para tomar decisiones” (p. 7). Es importante considerar que, a través del juego el niño desarrolla su autonomía, pero también a través de las experiencias adquiere nuevas aptitudes y competencias que fortalecerán sus emociones.

Los investigadores de la Comisión Económica para América Latina – CEPAL (2016) fundamentaron que: A partir de la convención de los Derechos del Niño, desarrollada en (1989) por la Organización de las Naciones Unidas – ONU, se desprende el interés de resaltar que: El juego, la recreación y el esparcimiento forman parte esencial del desarrollo de los niños. En el artículo 31, de dicha convención se hace énfasis a que: “El momento de recreación del infante, es muy importante para su desarrollo integral y la capacidad que tienen los niños para aprender cuando no se les pone limitaciones. Además, es necesario considerar que a los niños se les debe brindar oportunidades necesarias para fortalecer su aprendizaje” (p. 2). En efecto el tiempo de recreación y alegría que el infante tenga durante su desarrollo, permitirá la construcción de vínculos afectivos y sociales que fortalecerán la comunicación que tienen en su hogar y con sus pares.

Adicionalmente a lo enfatizado en el párrafo anterior, los especialistas del equipo de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de Medellín (2016) señalaron que: “El juego motiva el trabajo en equipo y permite que los niños puedan trabajar de forma unida durante el desarrollo de una actividad” (p. 13). Dicho de otra manera, el juego es una herramienta que permite en los niños el desarrollo de un aprendizaje significativo, basado en la socialización e integración, durante el trabajo en equipo.

Los especialistas del Fondo Mundial para Niños - Global Fund For Children (2019) en el informe titulado la Ludopedagogía, el cual fue desarrollado en conjunto con organizaciones comunitarias de todo el mundo para fomentar y proteger los derechos del niño, afirmaron que: “Frecuentemente los padres suelen creer que jugar, es sinónimo de perder el tiempo, y consideran que solo es un asunto de los niños” (p. 1). Al contrario, el juego es un medio de interacción que facilita el vínculo y el apego entre padres y sus hijos.

Los médicos de la Academia Americana de Pediatría – American Academy of Pediatrics (2019) en conjunto con la organización Healthy Children, consideraron que: “El juego despierta el interés de los niños, porque su amplitud permite establecer formas de diversión y expresión que están enfocadas a la protección y el desarrollo óptimo durante la etapa infantil” (p. 1). Es por esta razón que el juego es indispensable dentro del desarrollo del infante, puesto que los niños aprenden a través de diversas formas de experimentación, utilizando su motricidad como el principal medio para fortalecer el vínculo social y emocional con el entorno que los rodea.

Los especialistas de la Fundación Caixa Pro Infancia (2016) señalaron que: “El juego está presente en las diferentes culturas y formas de diversión que tiene cada persona según su edad. Además, se considera que el juego, permite el desarrollo social, afectivo, cognitivo y motriz a través de diferentes actividades” (p. 1). Ante lo citado, se puede inferir que, en el transcurso del tiempo el juego ha permitido la apertura de diferentes formas de diversión y aprendizaje, porque a través de las diferentes culturas y tradiciones, existen diversas formas de recreación, donde los niños utilizan sus habilidades sociales, afectivas, cognitivas y motrices, de acuerdo a los recursos que poseen y el ambiente que los rodea.

Es importante precisar que el juego, debe ser considerado como un medio de aprendizaje, que permite la socialización y el desarrollo de la autonomía del infante. Es por ello que dentro del Proyecto Educativo Nacional del Perú (2007 – 2021) se enmarco en el primer objetivo, la necesidad de generar entornos agradables para el aprendizaje de los niños y brindar las oportunidades necesarias para su autonomía, alimentación saludable y una convivencia sana para un adecuado desarrollo (pp. 56-58).

Considerando el alcance que tiene el juego en la educación, es necesario establecer lineamientos y objetivos claros que sirvan como una estrategia para fortalecer y mejorar los métodos de enseñanza – aprendizaje dentro de un contexto educativo.

Es importante resaltar que actualmente en el Perú, a través del Currículo Nacional de Educación Básica - CNEB (2016) se hace mención dentro de los enfoques transversales para el desarrollo del perfil de egreso, al enfoque de derechos, el cual enfatiza de que: “El estudiante tiene la disposición de elegir responsablemente las acciones y decisiones que va desarrollar dentro de la sociedad. Así mismo, es importante que el estudiante se desarrolle de forma autónoma para lograr aprendizajes significativos y eficientes” (p. 20). Lo mencionado en el Currículo Nacional de Educación Básica, permite rescatar que, la función principal de la educación dentro de una sociedad debe estar orientada a desarrollar el carácter crítico y analítico de los estudiantes.

Por otra parte, los especialistas de las Aldeas Infantiles del Perú (2019) indicaron que: El juego durante la etapa infantil, permite la expresión de los diferentes estados de ánimo, lo que fortalece la autoestima y el equilibrio emocional de cada niño para sentirse seguro y confiado de lograr lo que se desea hacer y es de su interés (p. 1). De acuerdo con lo citado, es esencial realizar un acompañamiento oportuno a los niños durante su desarrollo, para lograr fortalecer sus emociones y construir un equilibrio emocional.

Por otro lado, los especialistas de la Institución de Seguridad Social Privada de Maestros de Instituciones Educativas del Estado – Derrama Magisterial (2018) señalaron que: “A través del juego los niños se pueden distraer, alegrar, adquirir destrezas y utilizar sus habilidades para comprender el mundo que los rodea” (p. 1). Es decir, el juego se desarrolla a través del interés del niño para conocer el mundo que lo rodea e interactuar con sus pares para aprender a convivir.

Adicionalmente a lo enfatizado en el párrafo anterior, los especialistas de la Organización No Gubernamental – ONG Ayuda en Acción del Perú (2018) enfatizaron que: “El juego hace feliz al niño, porque a través del saltar, correr, brincar, bailar, pintar, pueden descubrir que hay diversas formas de diversión y recreación” (p. 1). Por ello es importante hacer énfasis a la información que nos brinda la ONU, ya que, si un niño no juega, no será feliz.

Así mismo, en el documento elaborado por el Colectivo Interinstitucional por los Derechos de la Niñez y Adolescencia (2020) se señaló la importancia de fomentar la protección y la seguridad de los niños, con la finalidad de que alcancen un desarrollo óptimo.

Ante lo enfatizado, en el párrafo anterior, es oportuno considerar también lo mencionado por los especialistas del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2020) quienes enfatizaron que: Ante las debilidades emocionales, el juego es considerado como un canal para el bienestar del niño, así como también para propiciar un adecuado estado de salud.

Por otro lado, los especialistas del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (2019) enfatizaron en la guía que conduce la disposición de espacios públicos saludables para el infante, que: El juego permite la satisfacción, placer y disfrute en los niños cuando desarrollan sus actividades cotidianas.

Por consiguiente, los especialistas del Ministerio de Educación del Perú – Minedu (2017) en el programa curricular del nivel inicial, aprobado mediante Resolución Ministerial N°159 – 2017- ED, señalaron que: “Durante la etapa infantil, el principal medio de interacción, es el juego, porque permite experimentar diferentes sensaciones, desplazarse con libertad y actuar con iniciativa para lograr establecer vínculos socioemocionales” (p. 4).

Ahora bien, es preciso rescatar que la justificación de la presente investigación, estuvo orientada hacia el cumplimiento del propósito establecido para el desarrollo del presente estudio, el cual es: realizar la búsqueda de información relevante sobre el tema: aporte pedagógico del juego en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad, a través del uso de la técnica de revisión sistemática de la literatura, en las diferentes bases de datos que contienen investigaciones científicas y pedagógicas.

A raíz de lo mencionado, en el párrafo anterior, se consideró importante establecer una justificación teórica, la cual está vinculada a brindar aportes importantes por medio del análisis y la descripción de las investigaciones que se relacionan con el aporte pedagógico del juego en el desarrollo de los niños. Hayrettin (2019) sostuvo que: Durante la acción educativa en todos sus niveles, la pedagogía moderna recurre al juego con fines educativos, ya que es un elemento fundamental en la motivación que parte de la didáctica y facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo, la investigación presentó una justificación social en referencia al juego y su aporte dentro de la pedagogía; la cual rescata el sustento de los especialistas de la UNICEF (2018) “El sistema debe reconocer el papel de las familias dentro del desarrollo de actividades recreativas; porque el hogar es el principal medio de tranquilidad y soporte emocional para los niños” (p. 3).

Además, se presentó una justificación a nivel práctico, dado que: Para los niños, el juego es una forma de aprendizaje, donde logran alcanzar conocimientos y competencias esenciales para la vida. Páez (2016) indicó que: Se debe brindar ayuda a los niños para que se desarrollen plenamente, puesto que, desde la escuela, cooperamos para crear espacios protegidos para todos ellos. La justificación metodológica de la presente investigación estuvo orientada al análisis de la variable de estudio de lo general hasta llegar al conocimiento de verdaderas particularidades para la respectiva argumentación deductiva. Al respecto, Sánchez (2019) sostuvo que: El modelo deductivo, tiene como principal enfoque, el uso de diferentes estrategias que permiten establecer explicaciones basadas en el conocimiento científico sobre algún fenómeno y las causas que la originan.

Finalmente, a raíz de lo mencionado surge el interés de investigar acerca, de los aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial, basados en los aportes desde la pedagogía, puesto que: Durante la infancia, el movimiento es una parte integral de la vida de los niños; un componente importante del juego se puede encontrar en el desarrollo de habilidades que permiten a los niños socializar con éxito y construir más fácilmente relaciones con compañeros y adultos (Vinogradova, Ivanova, Savenkova y Tapsina, 2017, p. 809).

Entonces a raíz de lo mencionado en los párrafos anteriores, en la presente investigación se estableció el siguiente problema general: ¿Cuáles son los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años? y los problemas específicos de la investigación fueron los siguientes: ¿Cuál es la importancia del aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas? y ¿Cuál es el beneficio que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas?

Además, el objetivo general en el cual está direccionado esta investigación fue: Interpretar los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años y los objetivos específicos fueron los siguientes: Explicar cuál es la importancia del aporte pedagógico juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas y explicar cuál es el beneficio que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas.

## **II. MARCO TEÓRICO**

Da Cruz de Carvalho (2016) en su investigación, tuvo como objetivo general: analizar la relevancia del juego, como herramienta fundamental para el desarrollo de la educación y desarrollo de conocimientos para niños en edad preescolar; centrándose en la percepción e importancia que los educadores y los padres le dan a esta práctica en la vida diaria y el papel que desempeñan para facilitar el juego en el contexto educativo. El estudio fue empírico, con entrevistas a profesionales en el campo de la educación infantil. Los resultados obtenidos en la investigación, demostraron que, a pesar de las limitaciones que configura la rutina en la unidad pedagógica, aparece el juego en la educación infantil durante las diversas prácticas diarias, ya sean gratuitas o dirigidas por el educador. La mayoría también reconocieron que los niños de etapa preescolar no tienen el espacio adecuado para desarrollar satisfactoriamente el juego. Así mismo, no poseen las herramientas que puedan propiciar un aprendizaje significativo.

Gracia, Cortés y Portillo (2015) en su investigación, tuvieron como objetivo general: comprender el juego como estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales. La investigación estuvo, enmarcada en una revisión documental, es decir, es un proceso exploratorio (inductivo) que busca comprender las perspectivas teóricas, además de las informaciones elementales. La muestra fue de 44 documentos utilizados para la investigación. La conclusión a la que se llegó en esta investigación, específico que, el juego es una herramienta que contribuye al desarrollo integral del infante, porque es un componente lúdico que motiva y facilita la adquisición de capacidades que mejoran la comunicación.

Truelove, Vanderloo y Tucker (2016) en su investigación, tuvieron como objetivo general: revisar, sintetizar e identificar los conceptos clave utilizados para definir y describir el juego activo entre los niños pequeños. El método y técnica que se utilizó para el recojo de información durante el desarrollo de la investigación fue una revisión sistemática; se realizó la búsqueda de información en siete bases de datos en línea, con la finalidad de encontrar informes originales en inglés o español, para dar soporte al aporte teórico de la investigación y contrastar los diferentes resultados en función de la variable juego activo entre los niños pequeños de 2 a 6 años.

Los resultados obtenidos en la investigación, realizada por Truelove, Vanderloo y Tucker (2016) demostraron que, nueve estudios proporcionaron una definición o descripción del juego activo, seis midieron el juego activo y 13 incluyeron ambos resultados. La conclusión a la que se llegó en esta investigación, específico que, existe mucha variabilidad en los tipos de juego activo, los métodos de evaluación del juego activo y los lugares donde puede ocurrir el juego activo.

De Carvalho (2016) en su investigación, tuvo como objetivo general: analizar la relevancia del juego, como herramienta fundamental para el desarrollo de conocimientos en niños de edad preescolar, centrándose en la percepción e importancia que los educadores y padres le dan a esta práctica en la vida diaria y el papel que desempeñan para facilitar el juego en el contexto educativo.

De Carvalho (2016) desarrollo su investigación bajo un fundamento empírico y análisis descriptivo, el cual estuvo basado en brindar información sobre la historia del juego en la educación; para la recolección de información se aplicaron cuestionarios a los padres y educadores, además de entrevistas a profesionales del campo pedagógico. Los resultados obtenidos demostraron que, a pesar de las limitaciones que configura la rutina en la Unidad Pedagógica, aparece el juego como una herramienta que facilita educación infantil durante las diversas prácticas diarias; además en las respuestas emitidas por los padres de familia se pudo rescatar que este elemento educativo es esencial para el desarrollo de integral del niño y la construcción del conocimiento propuesto en el plan de estudios preescolar.

Rodríguez y Almeida (2017) en su investigación, tuvieron como objetivo general: analizar el uso que se le da a los juegos durante el proceso de la educación de los niños que se encuentran en edad preescolar I y II ciclo de la Escuela Municipal de Educación Infantil Santa Rita en el Municipio de Salvaterra. La metodología adoptada para este estudio se desarrolló a través de la investigación bibliográfica y de campo, donde se recurrió al estudio de caso. La conclusión a la que se llegó en esta investigación, especifico que, el juego es fundamental para el desarrollo intelectual, emocional, social y físico de los niños, porque en todo momento del aprendizaje de los infantes, la motivación y la autonomía para explorar el medio que los rodea.

Ahlert (2017) en su investigación, tuvo como objetivo general: investigar qué entienden los profesores sobre los beneficios del juego en la educación infantil y su uso en las clases de preescolar. El método utilizado para este estudio fue la revisión bibliográfica, la cual sirve para identificar las diferentes fuentes de información; así mismo antes del proceso de selección se debe llevar a cabo una etapa previa de análisis de las investigaciones. Además, para la recolección de datos se utilizó la observación, el diario de campo y entrevistas semi estructuradas en diferentes momentos. Los resultados obtenidos en la investigación, demostraron que, el juego se desarrolla a través de actividades como: cantar, aprender, socializar, crear, pensar, y principalmente imaginar; las actividades escolares se desarrollan a través del juego.

La conclusión a la que se llegó en el estudio realizado por Ahlert (2017) específico que, el juego permite desarrollar numerosas habilidades en los niños, generando diversión, placer y satisfacción durante el proceso de aprendizaje.

Moniz (2017) en su investigación, tuvo como objetivo general: analizar el juego y la motricidad en contextos escolares, tratando de hacer evidentes sus contribuciones al desarrollo infantil. Las técnicas utilizadas para la recolección de datos, están principalmente enfocadas al uso de una guía de observación directa, la grabación de videos y las evidencias fotográficas. La conclusión a la que se llegó en esta investigación, específico que, durante la práctica profesional, se puede evidenciar que existen diferentes estrategias y técnicas que favorecen el desarrollo del juego durante la etapa infantil; además el valor del juego radica principalmente en causar satisfacción a los niños durante el proceso de aprendizaje significativo.

Lois Edwards (2017) en su investigación, tuvo como objetivo general: examinar las percepciones de los educadores de la primera infancia sobre el juego como práctica apropiada para el desarrollo en las aulas de preescolar. Para la muestra, se eligieron 10 maestros de preescolar. Los resultados obtenidos en la investigación, luego de haber realizado las entrevistas a los docentes, demostraron que, el juego sirve como un medio de implementación de normas y acuerdos dentro de las aulas; es necesario que el juego conlleve a los niños a pensar y reflexionar para buscar alternativas de solución.

Saldarriaga (2019) en su investigación, tuvo como objetivo general: establecer un plan de acción para el desarrollo del juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral. El método utilizado para el desarrollo de la investigación fue la revisión bibliográfica; además el estudio se desarrolló bajo un esquema estructurado de mejoramiento institucional. La conclusión a la que se llegó en esta investigación, específico que, el juego es una forma de recreación, pero también un recurso esencial para el desarrollo de habilidades sociales y verbales. Entonces bajo esta perspectiva, el planteamiento de la propuesta acerca de utilizar el juego libre en los sectores como un mecanismo para mejorar el aprendizaje de los niños, es viable para el desarrollo de la comunicación e interacción entre los niños.

Gil y Inga (2019) en su investigación, tuvieron como objetivo general: plantear una propuesta de juegos populares infantiles en adaptación para la mejora de los procesos socializadores en niños de 4 años de una escuela de Surco. Este estudio se realizó en correspondencia a la modalidad de los proyectos de innovación educativa, los que tienen como propósito mejorar el proceso socializador en niños de 4 años. Estos estudios contribuyen con las dificultades presentes. Es por ello que se tuvo en cuenta la necesidad de fomentar a través del juego lúdico: la participación, socialización y comunicación entre los niños, dentro y fuera del aula.

Cruz y Quispe (2017) en su investigación, tuvieron como objetivo general: determinar el efecto que tiene la aplicación del material lúdico en el desarrollo de las capacidades del área de Matemática en los niños y niñas de 4 años. El estudio se desarrolló bajo un método de investigación aplicada, esto involucra el uso de estrategias para la recolección de información como: la lista de cotejo y la observación. Los resultados obtenidos en la investigación, demostraron que, las herramientas lúdicas sirven como un medio didáctico que influyen significativamente en las diferentes capacidades vinculadas al enfoque de resolución de problemas, presente en el área de matemática que se enseña a los niños del nivel inicial.

Las teorías que fundamentan el presente trabajo de investigación son las siguientes:

El ser humano a lo largo de la vida realiza diversos procesos que tiene que ver con su desarrollo integral, dentro de ellos se encuentra el juego en niños, el cual no solo está generando un proceso vital, sino como un proceso adaptativo. El ser humano para adaptarse desde pequeño asimila, recibe estímulos que se respetan en un quehacer diario. El juego es una herramienta muy importante porque permite la interacción con sus pares, cuando sea adulto, pero en la infancia su interacción inmediata se dio a través del juego.

Mora (2013) enfatizó que: El juego es una herramienta que permite educar al infante y transmite aprendizajes significativos; además es importante considerar los intereses de los niños al desarrollar actividades de experimentación. Jugar juegos es un proceso vital e innato que permite que los niños prosperen en la vida y en el mundo moderno; la acción de jugar causa alegría en los niños, y es un elemento fundamental para la adquisición de nuevos aprendizajes (p. 32). A partir de lo enfatizado por Mora, se puede inferir que, el juego permite despertar el interés del niño, generar alegría y aportar de forma significativa dentro del desarrollo del infante.

Según, Montessori (1982) citado en hedegaard (2020) afirmó que: “Para contribuir al enfoque del aprendizaje receptivo en la primera infancia se debe considerar a la exploración como actividad central” (p. 1). La contribución de Montessori, permite considerar que, el niño debe convertirse en un agente de su propia actividad de aprendizaje, para lo cual ayuda para que así pueda brindar los materiales para la exploración y la construcción de nuevos aprendizajes.

Chía (2017) señaló que: “El juego es un medio de experimentación y recreación para los niños; dentro de este proceso de descubrimiento del mundo se desarrolla un proceso dinámico en el cual los estudiantes de edad preescolar participan activamente para explorar el entorno que lo rodea” (p. 152). Es decir, el juego es una herramienta dinámica y de cooperación, el cual se desarrolla a través de actividades divertidas que el niño desarrolla para fortalecer su autonomía.

Hayrettin (2019) mencionó que: “Durante la infancia y la edad preescolar, el movimiento a través del juego permite descubrir las formas y posibilidades de expresión y socialización, puesto que el niño tiene que movilizarse para poder adquirir nuevos conocimientos. Además, el movimiento permite que los niños aprendan a localizar los objetos de su entorno relacionándolo con sus experiencias previamente adquiridas durante el proceso de aprendizaje” (p. 580). En otras palabras, el juego es una herramienta muy importante porque permite que el infante, explore y desarrolle sus habilidades y destrezas.

Vinogradova, Ivanova, Savenkova y Tsaplina (2017) mencionaron que: “Un componente importante del juego, son las habilidades que los niños pueden utilizar para la exploración y el descubrimiento del mundo que los rodea. Además, que los niños aprendan a partir de la comunicación y la socialización con otros infantes de su edad y la familia que le brinda los cuidados y protección necesaria” (p. 15). Ante lo citado, se puede considerar que, el juego está asociado al proceso cognitivo del niño, porque va hacer uso de sus habilidades para construir sus aprendizajes a través de una interacción social activa, donde la confianza, la protección y la seguridad forman parte esencial de su desarrollo integral.

Hedegaard (2020) señaló que: A través de la socialización, los niños aprenden a conocer las diferentes costumbres y prácticas tradicionales que se llevan a cabo en una sociedad o comunidad local. Además, es importante considerar al enfoque teórico de Vygotsky, porque permite orientar el aprendizaje centrado en valores y la interacción social, para la construcción de experiencias significativas” (p. 14).

A raíz de lo enfatizado por Hedegaard, es importante considerar que un niño debe tener un entorno agradable para su aprendizaje partiendo de sus costumbres y los espacios necesarios para atender a sus necesidades.

Los especialistas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (1980) enfatizaron que: La importancia de la función educativa del juego, esta enfoca en los primeros conocimientos de los infantes, cuando tienen contacto con el entorno que los rodea y aprenden a través de la convivencia diaria (p. 14).

Ante lo enfatizado por los especialistas de la UNESCO, es importante considerar que, en cualquier contexto, los niños van a poder desarrollar el juego, porque forma parte de su forma de expresión y de relación con las personas de su entorno. Así mismo, Clemente (1994) consideró que: El juego, es un recurso didáctico de gran relevancia, puesto que el entusiasmo, placer o interacción grupal, forman parte de la valoración de esfuerzos como una acción para los aprendizajes (p. 36). Ante lo citado, es importante hacer énfasis a que, el juego es un recurso que permite a través de la indagación la construcción de nuevos aprendizajes significativos.

Continuando con la relevancia pedagógica del juego, Rojas (2017) enfatizo que: El juego permite movilizar y combinar diversas capacidades desarrollando competencias, muchas veces de modo autónomo y a la vez placentera; además mediante actividades recreativas, los estudiantes observan, experimentan y ejercitan capacidades que les brinda la posibilidad de desarrollar competencias” (p. 48). El juego, es sin duda un medio de autonomía, placer y satisfacción, puesto que, es necesario que los niños aprendan de forma vivencial, pero también deben cumplir con acuerdos y normas que les permitirán ser ciudadanos responsables y respetuosos con la sociedad.

Gallardo (2018) enfatizo que: “El juego permite la adquisición de normas, valores y actitudes para una adecuada socialización y convivencia. Ya que el ser humano ha aprendido a interactuar con el entorno que lo rodea” (p. 4). Ante lo citado, es importante considerar que, a través del juego se adquieren valores y principios necesarios que permiten la regulación de la conducta y las emociones.

Buytendijk (1935) en su Teoría de la Dinámica Infantil, afirmó que: Durante la etapa infantil, el juego se desarrolla a partir del interés del niño por conocer, descubrir, observar y manipular todo objeto que le permita la construcción de nuevos aprendizajes (p. 18). A raíz de lo mencionado por el autor, se puede rescatar que, el juego permite diversas formas de expresión del niño de forma individual o grupal; además en los momentos de recreación el niño establece sus propias reglas y su imaginación constituye la esencia del juego.

Llanos (2019) manifestó que: El juego ayuda al desarrollo de la inteligencia del niño, lo cual representa la realidad y el proceso evolutivo del ser humano. Además, que está vinculado a las capacidades de razonamiento, la motricidad y lo simbólico (p. 9). Es decir, el juego permite la participación activa y la iniciativa del niño para realizar una actividad simbólica y significativa a partir de los 3 años de edad.

Bandura (1952) citado por Saca y Sarmiento (2010) afirmó que: Los especialistas de la teoría del aprendizaje social, sustentaron que: Existe una relación entre el juego y el aprendizaje social, ya que mientras los niños juegan aprenden a socializar.

Así mismo Bandura (1977) menciona acerca del comportamiento social de las personas, que: Los niños y niñas aprenden a través de la observación e imitación, usando al juego como fuente de aprendizaje (p. 35). Ante lo enfatizado por Bandura, se puede recatar que, la interacción social y el juego como instrumento, forman parte esencial del desarrollo integral y la autonomía de los infantes.

Vygotsky (1978) citado por Llanos (2019) señaló que: “Un niño que aprende jugando y socializando, se convertirá en un ciudadano activo, responsable y social” (p. 9). Es decir, que, a través de la teoría constructivista de Vygotsky, se han podido observar grandes avances enfocados al aprendizaje psicosocial, lo cual se logra a través del juego, donde el niño va construyendo de forma significativa su personalidad y reconociendo sus potencialidades.

Vinogradova, Ivanova y Savenkova (2017) señalaron que: Según las características básicas, en la estructura del juego y sus principios conductuales, comunicativos y cognitivos: El juego se define como una competencia que se estimula para adquirir las habilidades elementales para el desarrollo de cada una de las actividades específicas lúdicas que incluyen componentes motivacionales y emocionales (p. 809).

Piaget (1979) desarrolló una taxonomía, es decir, clasificó el juego infantil en relación al desarrollo de la inteligencia y sus etapas. La participación de los niños, en diferentes tipos de juegos evidencian un nivel de desarrollo cognitivo: juego motor, juego constructivo, juego simbólico.

Ahora bien, para la construcción de las dimensiones de la variable de estudio de esta presente investigación, se consideró como base fundamental a la perspectiva piagetiana, puesto que, los aportes pedagógicos de Piaget acerca del juego, forman parte esencial para la concepción de nuevos conocimientos enfocados a las diferentes áreas del aprendizaje. Piaget (1979) citado por Páez (2016) sustentó que: El juego, según su clasificación, se desarrolla a través de tres dimensiones: juego motor, juego simbólico y juego constructivo.

Sobre la primera dimensión, juego motor, Páez (2016) enfatizó que: “Es una capacidad motora que se desarrolla mediante el cuerpo y favorece a la construcción de la identidad de los niños, a través de: el conocimiento de sus emociones, sus características físicas, la coordinación, el equilibrio y la autonomía” (p. 23). Ante lo citado, es importante considerar que a través del juego los niños descubrirán nuevas sensaciones dentro de su aprendizaje, favoreciendo a su representación mental y la actividad autónoma que desarrollan.

Así mismo, Páez (2016) mencionó que: El juego motor o sensorio motor, constituye cualquier acción que se desarrolla de forma elemental y repetitiva, con la finalidad de agarrar un objeto, trasladarlo de un lugar a otro o sacudirlo. La práctica de tales esquemas presupone movimientos propios que pueden multiplicarse, modificando los movimientos y ubicaciones de los objetos que comprometen la acción (p. 23). En síntesis, el juego motor está relacionado con el esquema corporal del niño, porque es necesario que los niños construyan su identidad, comprendiendo su cuerpo primero, para luego poder explorar las diversas posibilidades de movimiento.

Por otro lado, en relación a la segunda dimensión, juego simbólico, Páez (2016) mencionó que: Es aquella relación de autonomía que los niños tienen con su entorno, utilizando principalmente sus sentidos para identificar objetos y desarrollar acciones o ideas. Además, por medio del juego simbólico los niños desarrollan su imaginación, creatividad y comunicación (p. 24). Cabe resaltar, que, el juego durante la etapa infantil permite la construcción de roles, lo cuales se adquieren a través del proceso crítico, reflexivo y cognitivo del infante.

Vygotsky (1933) citado por Raznoszczyk (2017) mencionó que: Este tipo de juego, se caracteriza por la creación de una situación ficcional, donde los niños asumen o adquieren de forma imaginativa el papel de un adulto, representando diferentes gestos, palabras o formas de expresión que durante la vida cotidiana en el hogar observan de los padres (p. 50). Ante lo citado, es necesario enfatizar que, desde una mirada pedagogía el juego está relacionado a la creatividad, la imaginación y uso de estrategias para desarrollar acciones que permitan la construcción de normas y trabajo cooperativo.

Por otra parte, en cuanto a la tercera dimensión, juego constructivo, Páez (2016) mencionó que: “El juego constructivo está relacionado con la habilidad de los niños para resolver problemas cotidianos, es decir, este tipo de juego se desarrolla a través de la asignación de roles durante las actividades cotidianas realizadas en el hogar o la escuela” (p. 25). Ante lo enfatizado, se puede rescatar que, el juego constructivo, permite la oportunidad de aprender de forma eficiente y significativa. Por ejemplo, en el área de Matemática se puede evidenciar este tipo de juego, cuando los niños exploran el espacio que los rodea a través de la observación: identificando las formas, tamaños, simetría y más; también es importante considerar que, en el área de ciencia, este tipo de juego se desarrolla a través de la observación, planteamiento de problema y la experimentación; buscando diseñar y elegir los diferentes materiales que pueden ser utilizados para crear espacios recreativos.

Se desprende de lo anteriormente mencionado, que la corriente pedagógica de la presente investigación fue, constructivista; Vygotsky (1986) citado por Duran (2014) afirmó que: “Al adquirir una postura o mirada positivista, se debe tener en cuenta que existe un vínculo estrecho entre el investigador y el estudio que desea realizar para la construcción de nuevos conocimientos” (p. 4). Ante lo citado, es importante considerar que, el constructivismo como esencia, es el centro del aprendizaje de los niños durante la exploración y experimentación del ambiente que los rodea.

En relación a lo enfatizado en el párrafo anterior, se debe considerar también el aporte de Ausubel para la construcción de la teoría constructivista, quien afirmó que: El aprendizaje se debe desarrollar de forma experimental o por descubrimiento; porque es fundamental que el ser humano utilice sus sentidos y el movimiento para adquirir aprendizajes significativos para toda la vida.

Así mismo, el paradigma que orienta a esta presente investigación es positivista, porque es importante considerar que este paradigma permite, realizar aportes relevantes que están enfocados a la búsqueda de nuevos conocimientos.

Guerrero y Casana (2019) mencionaron que: “Por medio del paradigma positivista, se puede desarrollar la construcción de nuevos conocimientos, pero basados en la fundamentación científica y el conocimiento humano, la cual es adquirida a través de la experimentación” (p. 12).

Por otro lado, Piaget (1969) citado por Saldarriaga (2016) enfatizó que: “El paradigma positivista, refiere que toda persona debe de ser capaz de procesar información lograda de su entorno” (p. 46).

Finalmente, Ricoy (2006) enfatizo que: El paradigma positivista en una investigación está orientada a la adquisición de nuevos modelos o conocimientos que sirvan como o un aporte sustancial para fomentar la actividad científica y la búsqueda de conocimientos a través del juicio crítico y ético” (p. 1). Ante lo expuesto por el autor, se puede inferir que, la presente investigación estuvo enfocada a generar conciencia sobre la importancia pedagógica del juego en el aprendizaje de los niños de segundo ciclo de educación inicial.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de la investigación**

El presente trabajo de investigación fue de tipo básica, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionaron que: “El alcance de esta investigación puede determinarse desde un punto exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo” (p. 154). Así mismo, el enfoque principal de este tipo de investigación, es fortalecer el conocimiento existente sobre una temática en particular, a través de la búsqueda y análisis de las diferentes investigaciones (p. 358).

De lo antes expuesto se puede inferir que esta investigación busco brindar nuevos conocimientos, enfocados en el desarrollo de nuevas alternativas de solución, pero centradas en la búsqueda de información a través de la revisión de material informativo relacionadas al juego y su aporte en la pedagógica.

Así mismo, en el presente trabajo de investigación se consideró como un recurso importante para la búsqueda de información a la revisión sistemática. Manterola, Astudillo, Arias y Claros (2011) mencionaron que: El objetivo principal de una revisión sistemática, es la recolección de información o evidencia que están centradas hacia la búsqueda de resultados, y la realización de comparaciones para generar nuevos aportes acerca de una teoría ya existente o de alguna temática que está causando un gran impacto en la sociedad (p. 149).

### **3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

Rivas (2015) afirmo que: Durante el proceso de categorización de una variable, es importante identificar los diversos problemas y buscar alternativas de solución que permitan establecer categorías emergentes para futuras investigaciones.

La matriz de categorización que orienta a esta investigación está estructurada a partir de lo mencionado por Calvo y Gómez (2018) quienes enfatizaron que: Es importante el juego dentro del aprendizaje de los niños; así mismo a través de él se pueden obtener progresos y beneficios significativos que permitirán establecer un adecuado desarrollo integral desde la infancia.

Es importante analizar a partir de lo mencionado por Calvo y Gómez (2018) cuál es el aporte pedagógico del juego en los niños y niñas de educación inicial; es por ello que dentro de la matriz de categorización de esta investigación se tuvo en cuenta como primera categoría a la importancia del aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje de los niños; esta comprende las siguientes sub categorías: favorece el proceso de observación del aprendizaje, favorece el desarrollo integral, favorece la didáctica.

Como segunda categoría se tuvo en consideración a los beneficios que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje de los niños de educación inicial; esta categoría comprende las siguientes sub categorías: desarrolla la creatividad de los niños y contribuyen el desarrollo socio emocional.

### 3.3. Escenario de estudio

Como escenario de estudio de la presente investigación, se tuvo en consideración a las diferentes bases de datos de impacto, las cuales han permitido luego de una selección previa y análisis de los artículos utilizados, la construcción de nuevos conocimientos direccionados al aporte pedagógico del juego en la educación infantil. Además, para la selección de los artículos se tuvo en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión que se tuvo en cuenta:

- Revista latinoamericana de educación inicial
- Revista electrónica educare
- Revista de interacciones en antropología.

Criterios de exclusión que se tuvo en cuenta:

- Fuentes de información que no tienen ningún prestigio, considerando los canales de YouTube que no cuentan con una trayectoria y experiencia evidenciada dentro del campo de la investigación.
- Blogs personales.
- Redes sociales.

#### Tabla 1

##### *Fuentes*

Fuentes	Descripción
Artículos	Se realizó la búsqueda de artículos enfocados a la categoría importancia del aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años en las bases de datos como: ResearchGate, Redalyc y Google Académico.
Revistas	Se realizó la búsqueda de revistas orientadas a la categoría de estudio beneficios que obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje de los niños, en las bases de datos como: Google Académico, ScieDirect.

Fuente: Elaboración propia

### 3.4. Participantes

En la presente investigación se consideró como participantes a los artículos y revistas de alto impacto, dentro del campo pedagógico que están orientadas hacia la temática de los aportes pedagógicos del juego en los niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial.

**Tabla 2**

*Criterios de búsqueda*

Base de datos	Términos de búsqueda	Artículos encontrados	Artículos seleccionados
Google académico	El juego en niños preescolar	54	15
Dialnet	El juego en la etapa infantil	13	3
Redalyc	El juego en los niños de educación inicial	5	2
EBSCO	El juego en la educación infantil	20	5
Elsevier	El juego	10	1

Fuente: Elaboración propia

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

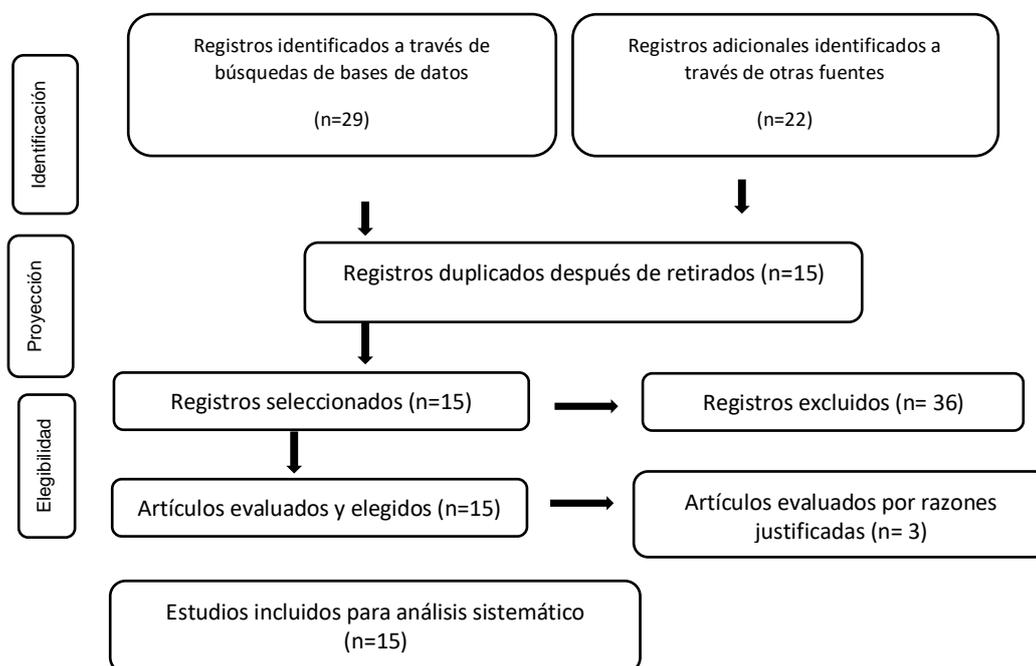
En la presente investigación se utilizó la revisión sistemática, para la búsqueda de información a través de diversas bases de datos, como: EBSCO, ProQuest, ELSEVIER, Google Académico, Dialnet, Redalyc, considerando el método PRISMA.

### 3.6. Procedimiento

La recopilación de la información se basa en la metodología Prisma, Jiménez (2017) mencionó que: “Este método permite registrar y organizar el proceso de selección de las investigaciones utilizadas para el desarrollo de un estudio” (p. 6).

**Figura 1**

*Matriz prisma*



*Nota.* Resultados de la revisión en las bases de datos según la metodología PRISMA.

### 3.7. Rigor científico

Valencia, Mercedes, Mora y Victoria (2011) afirmaron que: El rigor científico, es aquel acto de integridad que se desarrolla dentro de una investigación. Es fundamental que quien desarrolle investigación tenga cualidades, valores y actitudes que estén orientadas a actuar con responsabilidad, transparencia y objetividad (p. 508). Es importante resaltar que, el rigor científico permite la construcción de lineamientos que sirven como guía durante el proceso y desarrollo de una investigación.

### 3.8. Método de análisis de datos

En la presente investigación se utilizó el método analítico interpretativo, con la finalidad de responder y fundamentar los objetivos establecidos para el presentes estudio. Además, se consideró la siguiente estructura: realizar la búsqueda de información, analizar la información, codificar y almacenar la información en una matriz sistemática.

### **3.9. Aspectos éticos**

Llanos (2019) consideró que: los principios éticos son de absoluta confidencialidad, respecto a la dignidad de un apersona y un respeto a la propiedad intelectual; además la información recaudada solo debe ser usada para fines académicos o educativos.

## **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Luego de haber analizado las diferentes investigaciones sobre la importancia del aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años, según las recientes investigaciones científicas; se consideró importante descartar los siguientes resultados:

### ***Favorece el proceso de observación en el aprendizaje***

Los estudios muestran que el juego incrementa las posibilidades del aprendizaje, se aprender a través del juego, empodera a los niños para convertirse en aprendices creativos, comprometidos. El juego de un niño es la actividad sustancial para su desarrollo, es el sentido de su vida en la edad preescolar.

Calvo y Gómez (2018) concluyeron que, durante la etapa infantil, la actividad motriz que desarrollan los niños a través del juego, forma parte esencial de su aprendizaje, porque utilizan sus sentidos y sus saberes previos para construir sus propios aprendizajes. Del mismo modo, Fernández, Ortiz y Serra (2015) llegaron a la conclusión de que, el juego permite que los niños desarrollen diferentes habilidades y competencias; también ayuda a mejorar su salud, y mantener un estado de ánimo que beneficie un adecuado desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional.

Aunque, en el estudio de Guirguis (2018) se encontró que, en algunas aulas, el juego es reemplazado por el juego pasivo liderado por juegos tecnológicos en lugar de juegos imaginarios que involucran interacciones entre compañeros. Sin embargo, el estudio destaca tres aspectos importantes del desarrollo del juego y su impacto en el aprendizaje: Desarrollo del lenguaje, autorregulación y habilidades emergentes de alfabetización.

Las tendencias o cambios culturales han sido aceptados por muchos centros preescolares como el nuevo régimen en la educación de los estudiantes en edad preescolar; no obstante, existe una cantidad creciente de investigaciones que respaldan el juego como un medio de aprendizaje natural, es decir aprender mediante los de los sentidos para descubrir mediante la observación del mundo que lo rodea.

Los estudios confirman la conexión del juego con el aprendizaje, contribuyendo en el desarrollo de la atención, y la observación. Asimismo, la actitud activa que promueve el juego es beneficiosa para la salud de los niños puesto que compromete los componentes físico, cognitivo y socioemocional durante la formación de la personalidad. En los últimos años los juegos tecnológicos están reemplazando a los juegos imaginarios o a aquellos juegos que implican la interacción entre compañeros. No obstante, los estudios señalan que el aprendizaje basado en el juego capitaliza el sentido natural de indagación, observación y descubrimiento de los niños a través de la exploración práctica del mundo que los rodea, el aprendizaje a través de la exploración sensorial es algo natural para los niños, sentir, observar, manipular es parte del aprender jugando.

Bandura (1977) sostuvo acerca del comportamiento social de las personas, que: Los niños y niñas aprenden a través de la observación e imitación, usando al juego como fuente de aprendizaje. Así mismo, esta afirmación realizada por Bandura, encuentra similitud con el estudio de Cruz y Quispe (2017) quienes describieron en su estudio que, es importante utilizar recursos didácticos a través de juegos que fomenten la actividad lúdica en los niños. Además, es necesario fortalecer la capacidad reflexiva y descriptiva de los infantes.

### ***Favorece el desarrollo integral***

El fin pedagógico del juego es promover el desarrollo integral de los niños, por ello el juego es un medio educativo porque se desarrollan los aspectos sociales, emocional, cognitivo, físico y dominios motores.

Achavar (2019) concluyó que, un espacio vital para el desarrollo integral de los niños, es el juego, porque fortalece sus emociones y permite una interacción saludable con los demás miembros que forman parte esencial de su aprendizaje. Además, a través del juego, se puede conocer las diferentes costumbres, tradiciones, lo cual permite la construcción de la identidad desde la infancia.

Cuellar, Tenreyro y Castellón (2018) concluyeron que, los niños crean sus propios juegos a partir de los diferentes materiales que pueden encontrar en el entorno que los rodea; lo cual fomenta la acción creativa e imaginativa que pueden desarrollar desde la etapa infantil. Diversos autores a lo largo de la historia, señalaron que, el juego, es el principal medio de comunicación e interacción de los niños; además cumple la función de fortalecer diversos aspectos durante la infancia, tales como: las características psicológicas, pedagógicas y sociales.

Tamayo y Restrepo (2016) llegaron a la conclusión de que, el valor propio del juego, está vinculado a la valoración física y emocional de los niños. Desde la primera infancia se debe recibir la estimulación adecuada para fomentar la autonomía y vinculo socio emocional. Asimismo, los autores refieren al entorno físico, como un reflejo directo de la planificación del profesor y del estudiante. El juego, es una herramienta esencial para la adquisición de conocimiento, pero también debe ser considerado como un recurso importante para el desarrollo emocional y social de los niños.

El juego es importante para el desarrollo de un niño, es una parte integral de los primeros años de un niño además de la conexión con el aprendizaje. Los niños desarrollan diferentes habilidades mediante el poder del juego. Los estudios coinciden que el juego puede desarrollar las habilidades lingüísticas, emociones, creatividad y habilidades sociales, así como señalar que es un espacio donde los niños se permiten expresar diferentes emociones, necesidades e inquietudes.

El estudio encuentra coincidencia con los investigadores Gracia, Cortés y Portillo (2015) cuyo estudio concluyo, señalando que, el juego permite motivar a los niños; lo cual facilita el proceso de aprendizaje, participación y el desarrollo de las capacidades, tales como: la creatividad y la imaginación.

Así mismo, expresa el desarrollo de lo planteado por Vinogradova, Ivanova, Savenkova y Tsaplina (2017) quienes sostuvieron que, un componente importante del juego, son las habilidades que los niños pueden utilizar para la exploración y el descubrimiento del mundo que los rodea a través de una interacción social activa, donde la confianza, la protección y la seguridad forman parte esencial de su desarrollo integral.

### ***Favorece la didáctica***

El conocimiento sobre los diferentes tipos de juego, brinda a los educadores y padres, diferentes recursos que pueden ser utilizados como estrategias para el aprendizaje de los niños.

Martínez (2019) en su estudio diferencio dos tipos de juego: los juegos libres y los estructurados. El juego espontáneo, libre o simbólico es el tipo de juego que tiene sus inicios a temprana edad y se caracteriza por no presentar reglas, con excepción a las impuestas por el mismo niño, además frecuentemente cambiantes. A comparación del juego estructurado o juego de reglas aparece posteriormente, para este juego se requiere cierta madurez. Mientras más posibilidades tengan los niños de socializar y experimentar con los diferentes materiales que puedan encontrar en su entorno, mayor será la flexibilidad mental para tomar decisiones frente a un problema que requiera el uso del razonamiento.

Por su parte, Montero (2017) en su estudio demostró el valor que puede llegar a tener el juego, cuando se emplea de manera didáctica; lo cual implica utilizar juegos vistosos para que los estudiantes reconozcan y lleven a cabo diferentes posibilidades de movimiento para conocer el entorno que los rodea. Además, la función del docente es elaborar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes permitiendo la participación de una manera activa dentro del juego.

Desde otra óptica de la didáctica, Marklund y Alklind (2016) destacaron la importancia de comprender las limitaciones, bajo las cuales los profesores trabajan en relación al juego, los autores señalaron que: La base necesaria para mejorar la viabilidad de los juegos como herramientas es una mejor comprensión de los contextos en los que se van a utilizar los juegos, así como los roles de los profesores durante escenarios de aprendizaje basados en juegos.

Las decisiones sobre cómo se organicen los procesos didácticos en la enseñanza aprendizaje dependerán de la filosofía y metas del profesor, dependiendo de sus objetivos, así mismo, es importante comprender las limitaciones bajo las cuales los profesores trabajan en relación al juego, puesto que, los juegos en la práctica son desafíos que implican llevar a cabo un plan de estrategias didácticas, siendo la función del docente, programar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes permitiendo la participación y la motivación de los niños dentro del momento de juego. Asimismo, El conocimiento sobre los diferentes tipos de juego, brinda a los educadores y padres, diferentes recursos que pueden ser utilizados como estrategias para el aprendizaje de los niños. Mientras más posibilidades tengan los niños de disfrutar la riqueza y fantasía del juego, más sólido será su desarrollo.

Los resultados se complementan con el estudio de Hayrettin (2019) quien sostuvo que, durante la acción educativa en todos sus niveles, la pedagogía moderna recurre al juego con fines educativos, ya que es un elemento fundamental en la motivación que es parte de la didáctica y facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Del mismo modo, los resultados son similares a los encontrados por los investigadores, Cruz y Quispe (2017) quienes en sus hallazgos encontraron que, las herramientas lúdicas permiten en los niños, el desarrollo de capacidades orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y el razonamiento.

### ***Beneficios que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje de los niños***

Los recientes estudios sobre la creatividad y el componente socioemocional son importantes para explicar los beneficios que se obtiene al desarrollar el juego en del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años:

#### ***Desarrolla la creatividad de los niños***

Los estudios confirman la importancia del juego en la estimulación de las capacidades creativas. El juego favorece la creatividad y la imaginación en los niños de educación inicial, permite momentos más creativos en la vida de un niño. Asimismo, el juego no se puede subestimar porque jugar es esencial para el crecimiento de un niño.

Kiewra y Veselack (2016) enfatizaron que, es necesario la combinación de cuatro factores que mejoran la creatividad y la imaginación de los niños: El espacio, el tiempo, los materiales y el apoyo de los adultos, son ingredientes esenciales que otorgan experiencias significativas en los niños, lo cual permite la oportunidad de impulsar su propio proceso de aprendizaje y su imaginación. La creatividad y la imaginación puede ser un proceso interno, pero la inspiración que la naturaleza proporciona, mejora la libertad y genera oportunidades de aprendizaje.

Estos aportes tuvieron origen en la implementación del proyecto con aulas al aire libre, donde incorporaron una variedad de elementos destinados a crear unos espacios estéticamente atractivos y dispuestos al autodescubrimiento y al juego de aventuras para los niños. Además, detalla el papel del adulto, en el apoyo a la creatividad de los niños en las aulas naturales al aire libre es crucial.

Gallardo y Gallardo (2018) resaltaron que: El juego despierta el interés y la curiosidad de los niños, a través del uso de su capacidad motriz para reconocer e interactuar de manera saludable con el entorno que los rodea. Además, por medio del juego, los niños desarrollan su creatividad, memoria, atención, imaginación y su expresión oral o comunicativa.

Del mismo modo, Solís (2018) concluyo en su estudio, que el juego se desarrolla a través de la capacidad motriz del ser humano. Por ello, es importante brindar espacios de interacción, donde los niños puedan expresar lo que sienten con libertad. Así mismo, el juego permite que los niños desarrollen su capacidad afectiva, así como también su autonomía y libertad para expresarse.

Los estudios coincidentemente señalan que jugar es vital para el crecimiento de un niño, cobra un protagonismo especial en cuanto al desarrollo de la creatividad, además posee múltiples beneficios, por ello los estudios señalan que el juego es una herramienta pedagógica para la vida y en el desarrollo integral de la persona.

El espacio, el tiempo, los materiales y el apoyo de los adultos, son factores que mejoran la creatividad y la imaginación de los niños; el apoyo por parte de los adultos es crucial, así como permitir al niño períodos largos de tiempo ininterrumpido para desarrollar la creatividad mediante el juego.

Estos resultados, encuentran similitud con lo manifestado por Vygotsky (1933) quien sostuvo que, el juego simbólico se desarrolla a través de las diferentes situaciones que los niños pueden vivir diariamente. Durante el desarrollo del este tipo de juego, los niños pueden llevar a cabo diferentes acciones que permiten el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

Del mismo modo existe similitud con lo encontrado por Páez (2016) quien señaló que, el juego simbólico, que es una capacidad, que tienen los niños de utilizar objetos, acciones o ideas para la representación de otros objetos, otras acciones u otras ideas. Además, por medio del juego simbólico los niños desarrollan su imaginación, creatividad y comunicación.

### ***Contribuye en el desarrollo socioemocional***

Tamayo y Restrepo (2017) concluyeron en que, el valor del juego es cada vez más reconocido por los investigadores, porque el juego es un espacio donde se desarrollan los mayores logros de la especie humana. Además, permite la orientación e interacción saludable a través del bienestar emocional y la convivencia social.

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016) llegaron a la conclusión de que, los juegos cooperativos influyeron en el grupo de estudio y han contribuido a perfeccionar las relaciones en las muestras de afecto y emociones entre compañeros y con los adultos es decir la propuesta de juegos cooperativos resultó eficaz en la mejora de los aspectos del desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, por lo que se asume el juego como un medio o herramienta pedagógica.

Guzmán (2018) en sus observaciones evidenció que, el juego sirve como un canal, para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños, porque estimula sus habilidades sociales, afectivas y cognitivas. Además, permite que los niños aprendan de forma divertida y experimenten diversas sensaciones que formaran parte de sus saberes previos.

Los estudios sobre los beneficios del juego en el aspecto socioemocional muestran que los niños por medio de la interacción desarrollan habilidades cognitivas, sociales y de autorregulación. El juego permite ir perfeccionando las relaciones emocionales con el resto de compañeros y adultos.

Utilizar el juego como herramienta pedagógica fortalece las relaciones interpersonales y genera el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Los niños también pueden sentir muchas emociones que se manifiestan durante del juego de este modo pueden comprender los sentimientos de los demás.

Estos resultados se complementan con el estudio realizado por De Carvalho (2016) quien concluyó señalando que, a pesar de las limitaciones que configura la rutina en la unidad pedagógica, aparece el juego en educación Infantil en diversas prácticas diarias, ya sean gratuitas o dirigidas por el educador, como una herramienta esencial para el desarrollo de emocional y social del niño y para la construcción del conocimiento propuesto en el plan de estudios preescolar.

Además, estos resultados, encuentran el desarrollo de idea en Hayrettin (2019) quien sostuvo que, durante la infancia y la edad preescolar, el movimiento a través del juego permite descubrir las formas y posibilidades de expresión emocional y de socialización, puesto que el niño tiene que movilizarse para poder adquirir nuevos conocimientos.

## **V. CONCLUSIONES**

En respuesta a los objetivos investigación, basados en la importancia del aporte pedagógico del juego desde la etapa infantil, se desarrollaron las siguientes conclusiones:

Las decisiones sobre cómo se organicen los procesos didácticos dependerán de la filosofía y metas del profesor; la función pedagógica del docente es elaborar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes permitiendo la participación de una manera, manteniendo motivados a los niños y se logren los aprendizajes.

Diversos estudios señalaron que, jugar es vital para el crecimiento de los niños. Además, cobra un protagonismo especial en cuanto al desarrollo de la creatividad; el apoyo por parte de los adultos es crucial, así como permitir al niño períodos largos de tiempo ininterrumpido para desarrollar su imaginación.

El conocimiento sobre los diferentes tipos de juego, brinda a los educadores y padres, diferentes recursos que pueden ser utilizados como estrategias para el aprendizaje de los niños. Mientras más posibilidades tengan los niños de disfrutar la riqueza y fantasía del juego, más sólido será su desarrollo.

## VI. RECOMENDACIONES

Luego de haber finalizado esta investigación de revisión sistemática, se considera importante, establecer recomendaciones:

Esta recomendación está orientada a que las futuras investigaciones que se desarrollen en el campo de la educación, existan el interés por desarrollar estudios sobre los aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años. Es importante que conozca sobre estos temas porque desde edades tempranas los niños necesitan recibir una atención de calidad basado en el juego que se les otorga a los niños.

Además, es importante considerar que el juego es una herramienta pedagógica para la vida y para el desarrollo integral de la persona, jugar es vital para el crecimiento de un niño, por ello se recomienda realizar investigaciones con grupos en riesgo o poblaciones desfavorecidas, dado que el desarrollo cognitivo, social y emocional puede potencialmente beneficiarse más de las intervenciones durante el tiempo de juego.

Por último, es necesario recomendar que los padres de familia deben participar del juego con sus hijos es como un aprendizaje natural, es decir aprender mediante los de los sentidos para descubrir mediante la observación del mundo que lo rodea. Por ello se recomienda implementar actividades lúdicas para el área de ciencia tecnología y ambiente.

## REFERENCIAS

- Ahlert, S. (2017). *Representações da ludicidade: a compreensão d os professores da pré-escola*. Universidade Do Vale Do Taquari Univates. <https://cutt.ly/ShRpJx9>
- Aldeas infantiles. (2019). *Enseñando los derechos de la niñez a través del juego*. Perú. <https://cutt.ly/JppitOW>
- American Academy of Pediatrics (2019). *El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar*. <https://cutt.ly/apprWUT>
- Aquino, F., y Sánchez, I. (1999). *Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*. *Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153. <https://cutt.ly/wppOWVh>

- Blanco, I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza –aprendizaje de la economía*. <https://cutt.ly/hppPus4>
- Caixa Pro infancia (2016). *Aprender juntos, crecer en familia Disfrutamos juntos en familia. Obra social La Caixa*. <https://cutt.ly/Lppr3Vb>
- Cárdenas, A. (2016). *Piaget: Lenguaje, Conocimiento y Educación*. *Revista Colombiana de Educación*, (60),71-91. <https://cutt.ly/eppOwsV>
- CEPAL. (2016). *Desafíos, boletín de la infancia y la adolescencia*. <https://cutt.ly/wppwTiA>
- Chia, T. (2017). *How Taiwanese Preschool Educators View Play and Apply It in Their Teaching*. *Estudios de educación internacional*; Vol. 10, núm. 4. <https://cutt.ly/AuPjhrN>
- Clemente, C. (1994). *El juego como método de enseñanza de la matemática*. Caracas, Venezuela: CIEDMA. <https://cutt.ly/jppx5jr>
- Colectivo Interinstitucional. (2020). *Recomendaciones para la protección de la niñez y adolescencia en situaciones de emergencia, MCLCP y Colectivo Interinstitucional por los Derechos de la Niñez y Adolescencia*. <https://cutt.ly/6pppgXs>
- Cruz, R. y Quispe, N. (2017). *El material lúdico en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en los niños y niñas de 4 años de educación inicial*. Universidad Nacional De Huancavelica. <https://cutt.ly/HhRpCFv>
- De Carvalho, M. (2016). *A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola*. Universidad Fernando Pessoa Brasil. <https://cutt.ly/OhRp9ql>
- Derrama Magisterial. (2018). *28 de mayo: Día Internacional del Juego*. <https://cutt.ly/RppilXs>
- ENRED. (2016). *Bibliotecas públicas conectadas*. <https://cutt.ly/hppeBDq>
- Erdoğan, O., y Sezgin, F. (2020). *Ethical dilemmas that school administrators and teachers experience: Reasons and coping strategies*. *Revista educación y enseñanza*, 10(2), 593-634 <https://cutt.ly/rppTP7f>
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. IV congreso Virtual internacional sobre innovaciones pedagógicas*. <https://cutt.ly/KuO9TrS>

- Gil, E., y Inga, S. (2019). *Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco*. Pontifica Universidad Catolica del Perú. <https://cutt.ly/YhRawss>
- Girleide Pedrozo do Amaral Bran Marilene Polesso Goçalves Sonia Marli Borowski Benin. *A importância do brincar na educação infantil um novo olhar sobre esta disciplina*. Revista internacional de audición y lenguaje, logopedia, apoyo a la integración y multiculturalidad. ISSN: 2387-0907, Dep. Legal: J -67- 2016 Volumen 2, Número 3, julio, 2016 <http://riai.jimdo.com/>. <https://cutt.ly/bhRsrQX>
- Global fund for Children. (2019). *El juego como herramienta para transformar*. <https://cutt.ly/Rppt46b>
- Gracia, E., Cortés, F. y Portillo, L. (2015). Investigación documental sobre el juego en la Universidad Santo Tomás de Bogotá– Colombia <https://cutt.ly/WhRaTph>
- Hayrettin, G. (2019). *Effects of Pre-school Play on Motor development in Children*. *Revista Universal de Investigación Educativa*, 7 (2): 580-587. <https://cutt.ly/bppxfyA>
- Hedegaard, M. (2020). *Children's Exploration as a Key in Children's Play and Learning Activity in Social and Cultural Formation*. *Exploración infantil y formación cultural*, 11-27. <https://cutt.ly/JppzfRj>
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la investigación*. <https://cutt.ly/PppElut>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Interamericana Editores S.A. <https://cutt.ly/3ppQYIL>
- Herrera, E. (2019). *La economía no va mal, pero el agro sí*. *Razón Pública*. <https://cutt.ly/YpplwQy>
- Herrera, L. (2012). *Métodos y técnicas de análisis de investigación*. <https://cutt.ly/MppR3eF>
- Jiménez, F. (2007). *Protocolo de investigación*. <https://cutt.ly/sppRkxM>
- Lillard, A. (2015). *Playful Learning and Montessori Education*. *Revista Americana del juego*. <https://cutt.ly/Tppc3wT>

- Manterola, C., Astudillo, P., Arias, E., y Claros, N. (2011). Revisiones sistemáticas de la literatura. Qué se debe saber acerca de ellas. *Revista Cirugía Española*, 91(3), 149-155. DOI: 10.1016/j.ciresp.2011.07.009 <https://cutt.ly/ChRsRFm>
- Cordero, M. (2016). El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos* Vol. X, Nº 2. Costa Rica <https://cutt.ly/RhRaLQa>
- Marklund, B., y Alklind, S. (2016). *Educational Games in Practice: involucrados en la realización de un plan de estudios basado en juegos*. The Electronic Journal of e-Learning Volume 14 Issue 2 2016, (pp122-121) <https://cutt.ly/WhRaZ4U>
- Meryem Selvi y Ayşe Öztürk Çoşan (2018). *The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things*. *Revista Universal de Investigación Educativa* 6 (9): 2019-2028, DOI: 10.13189/ujer.2018.060921 <https://cutt.ly/dhRaVew>
- Michelle Lois Edwards (2017). *Early Childhood Educators' Perspectives of Play in Preschool Classroom*. <https://cutt.ly/ThRaVKK>
- Ministerio de desarrollo e inclusión social (2019). *Guía técnica de implementación y funcionamiento de espacios públicos saludables de juego para niñas y niños de 0 a 5 años y sus familias*. MIDIS. Perú. <https://cutt.ly/Appaona>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular del nivel inicial Aprobado mediante Resolución Ministerial N.º 281-2016-ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED*. Minedu. <https://cutt.ly/SppsOp0>
- Ministerio de la mujer y poblaciones vulnerables (2020). *Juguemos En Casa*. Mimp. <https://cutt.ly/bpppXSe>
- Ministerio Educación (2016). *Currículo Nacional*. <https://cutt.ly/XppustU>
- Moniz, L. (2017). O Jogo, a Motricidade e as Aprendizagens da Criança - Olhares a partir da Escola - Universidad de las Azores. <https://cutt.ly/BhRaN3J>
- Montero Herrera Baryan. 2017. *Aplicación de juegos didácticos como metodología 2017*. Costa Rica. *Revista pensamiento matemática* Vol VII nro 1 <https://cutt.ly/yhRa1HG>

- OEA. (2018). *El derecho al juego*. <https://cutt.ly/yppq8fw>
- ONG. (2018). *Juegos infantiles, guía de 3 a 6 años*. <https://cutt.ly/kppolwE>
- Páez, M. H. (2011). *El juego en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el centro de desarrollo infantil nuevo miguelito de la parroquia de pomasqui*. [Tesis]. <https://cutt.ly/HppbRXV>
- Proyecto Educativo Nacional (2007 – 2021). *La educación que queremos para el Perú*. <https://cutt.ly/EppyYjY>
- Razoszczyk, C., Laplacette, J., Vernengo, M., Duhalde, C. y Huerin, V. (2017). *Estilos maternos y procesos de simbolización en interacciones lúdicas madre-niño preescolar*. *Anuario de Investigaciones*, XXIV (301-307). <https://cutt.ly/EpplYgk>
- Ricoy, C. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación*. <https://cutt.ly/WppmKAQ>
- Rivas, D. (2016). *Aspectos éticos de la investigación*. <https://cutt.ly/vppYm1A>
- Rivas, L. (2015). *La definición de variables o categorías de análisis*. (3ra ed.). DOI: 10.13140/RG.2.1.3446.6644 <https://cutt.ly/qhRslxf>
- Rodriguez, I. y Almeida, M. (2017). Universidad Federal Rural Da Amazônia <https://cutt.ly/yhRa9kM>
- Saca, A. y Sarmiento, M. (2010). *Juego de roles como estrategia metodológica para el desarrollo social*. Tesis. Universidad de Cuenca, Ecuador. <https://cutt.ly/YppvWgB>
- Saldarriaga, E. (2019). *El Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de La Expresión Oral en Niños de la I.E.I – 367- Virgen - de La Medallita Milagrosa De S.M.P. Pontificia Universidad Católica Del Perú*. <https://cutt.ly/khRa82H>
- Saldarriaga, p (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. <https://cutt.ly/PppnJOH>
- Sánchez, J. (2019). *Las fuentes de financiamiento y su repercusión en el crecimiento empresarial*. <https://cutt.ly/vppP92r>
- Stephanie Truelove, Leigh Vanderloo, Trish Tucker (2016). *Defining and Measuring Active Play Among Young Children: A Systematic Review*. <https://cutt.ly/JhRa7PH>
- UNESCO. (2018). *Apertura lúdica del currículum 10 Reconstruir sin ladrillos*. <https://cutt.ly/gpo6etx>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York, NY 10017.  
<https://cutt.ly/PuPwzVO>

Valencia, A., Mercedes, M., Mora, G., y Victoria, C. (2011). *El rigor científico en la investigación cualitativa*. Revista Investigación y Educación en Enfermería,29(3),500-514. <https://cutt.ly/qhRsk2e>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de categorización apriorística

<b>Título de la investigación:</b> Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial: Una revisión sistemática	
<b>Ámbito:</b> <b>Temático:</b> <b>Juego:</b>	<b>Problema general de investigación:</b> ¿Cuáles son los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años? <b>Objetivo general de investigación</b> Interpretar los aportes de la pedagogía según las recientes investigaciones científicas sobre el juego en niños y niñas de 3 a 5 años.
<b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es la importancia del aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas? ¿Cuál es el beneficio que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas?	<b>Objetivos específicos:</b> Explicar cuál es la importancia del aporte pedagógico juego dentro del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas. Explicar cuál es el beneficio que se obtiene al desarrollar el juego dentro del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años según las recientes investigaciones científicas
<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>
Importancia del Aporte pedagógico del juego dentro del aprendizaje	Favorece el proceso de observación en el aprendizaje. Favorece el Desarrollo integral Favorece la didáctica
Beneficios que se obtiene al desarrollar el juego	Desarrolla la creatividad de los niños. Contribuye con el desarrollo socioemocional

## Anexo 2: Matriz de sistematización de los artículos utilizados para analizar los datos

ARTICULO	TITULO	AUTOR	AÑO	TIPO DE ESTUDIO	RESUMEN	BASE DE DATOS
Art 1	Aprendizaje y juego a lo largo de la historia	Calvo y Gomez	2018	Cualitativo	Durante la etapa infantil, la actividad motriz que desarrollan los niños a través del juego, forma parte esencial de su aprendizaje, porque utilizan sus sentidos y sus saberes previos para construir sus propios aprendizajes.	Dialnet
Art 2	Importancia del juego para los niños Article · January	Fernández, Y., Ortiz, M., y Serra, S. (2015)	2015	Cualitativo	El juego permite que los niños desarrollen diferentes habilidades y competencias; también ayuda a mejorar su salud, y mantener un estado de ánimo que beneficie un adecuado desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional.	ERIC
Art 3	Should we let them play? Three key benefits of play to improve early childhood programs	Guirguis, R.	2018	Cualitativo	La investigación destaca tres aspectos importantes del desarrollo del juego y su impacto durante etapa infantil. Específicamente, desarrollo del lenguaje en monolingües y DLL, autorregulación y habilidades emergentes de alfabetización.	Dialnet
Art 4	Beneficios del juego en la acción pedagógica	Cristina C. Achavar Valencia <sup>1</sup>	2019	Cualitativo	Es importante desarrollar investigaciones que tengan como punto de referencia al juego y sus diferentes beneficios para el desarrollo infantil. Así mismo, se debe crear espacios educativos que propicien la actividad lúdica desde la etapa infantil.	Dialnet
Art 5	El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos	María Elena Cuellar Cartaya <sup>1</sup> Miriam Tenreiro Mauriz <sup>1</sup> Gisela Castellón León <sup>1</sup>	2018	Cualitativo	Diversos autores a lo largo de la historia, señalaron que, el juego, es el principal medio de comunicación e interacción de los niños; además cumple la función de fortalecer diversos aspectos durante la infancia, tales como: las características psicológicas, pedagógicas y sociales.	Scielo
Art 6	El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos	Alejandro Tamayo Giraldo** Jaime Alberto Restrepo Soto	2016	Cualitativo	El valor propio del juego, está vinculado a la valoración física y emocional de los niños. Desde la primera infancia se debe recibir la estimulación adecuada para fomentar la autonomía y vínculo socio emocional.	Redalyc
Art 7	Jugar es un asunto serio*	Martínez González, Carmen	2019	Cualitativo	El juego espontáneo, libre o simbólico es el tipo de juego que tiene sus inicios a temprana edad y se caracteriza por no presentar reglas, con excepción a las impuestas por el mismo niño, además frecuentemente cambiantes. A comparación del juego estructurado o juego de reglas aparece posteriormente, para este juego se requiere cierta madurez. Mientras más posibilidades tengan los niños de	Redalyc

					socializar y experimentar con los diferentes materiales que puedan encontrar en su entorno, mayor será la flexibilidad mental para tomar decisiones frente a un problema que requiera el uso del razonamiento.	
Art 8	Aplicación de juegos didacticos como metodología de enseñanza, una revisión sistemática	Montero Herrera Bryan	2017	Cualitativo	El estudio demostró el valor que puede llegar a tener el juego, cuando se emplea de manera didáctica; lo cual implica utilizar juegos vistosos para que los estudiantes reconozcan y lleven a cabo diferentes posibilidades de movimiento para conocer el entorno que los rodea. Además, la función del docente es elaborar actividades de acuerdo al nivel de sus estudiantes permitiendo la participación de una manera activa dentro del juego.	Dialnet
Art 9	Educational Games in Practice: The involucrados en la realización de un plan de estudios basado en juegos	Marklund, B.B. y Alklind, A.S.	2016	Cualitativa estudio de caos	La base necesaria para mejorar la viabilidad de los juegos como herramientas es una mejor comprensión de los contextos en los que se van a utilizar los juegos, así como los roles de los profesores durante escenarios de aprendizaje basados en juegos.	Eric
Art 10	Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms / Jugando con la naturaleza: Apoyar la creatividad de los niños en edad preescolar en aulas al aire libre naturales	Christine Kiewra y Ellen Veselack	2016	Cualitativa	El espacio, el tiempo, los materiales y el apoyo de los adultos, son ingredientes esenciales que otorgan experiencias significativas en los niños, lo cual permite la oportunidad de impulsar su propio proceso de aprendizaje y su imaginación.	Eric
Art 11	Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.	José Alberto Gallardo López. Pedro Gallardo Vázquez.	2018	Cualitativa	El juego despierta el interés y la curiosidad de los niños, a través del uso de su capacidad motriz para reconocer e interactuar de manera saludable con el entorno que los rodea. Además, por medio del juego, los niños desarrollan su creatividad, memoria, atención, imaginación y su expresión oral o comunicativa.	Dialnet
Art 12	La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil	Patricia Solís García <sup>1</sup>	2018	Cualitativa	El juego se desarrolla a través de la capacidad motriz del ser humano. Por ello, es importante brindar espacios de interacción, donde los niños puedan expresar lo que sienten con libertad. Así mismo, el juego permite que los niños desarrollen su capacidad afectiva, así como también su autonomía y libertad para expresarse.	Dialnet
Art 13	El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución	Tamayo Giraldo, Alejandro, & Restrepo Soto, Jaime Alberto (2017).	2017	Cualitativa	El valor del juego es cada vez más reconocido por los investigadores, porque el juego es un espacio donde se desarrollan los mayores logros de la especie humana.	Redalyc

	de protección, una experiencia llena de sentidos				Además, permite la orientación e interacción saludable a través del bienestar emocional y la convivencia social.	
Art 14	La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil	Cuesta Cañadas, Cristina, Prieto Ayuso, Alejandro, Gómez Barreto, Isabel María, Barrera, María Ximena, & Gil Madrona, Pedro. (2016).	2016	Cuantitativa	Los juegos cooperativos influyeron en el grupo de estudio y han contribuido a perfeccionar las relaciones en las muestras de afecto y emociones entre compañeros y con los adultos es decir la propuesta de juegos cooperativos resultó eficaz en la mejora de los aspectos del desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, por lo que se asume el juego como un medio o herramienta pedagógica.	Scielo
Art 15	Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil cumbaya valley	Guzmán, Marigina del Carmen. (2018).	2018	Cualitativa	El juego sirve como un canal, para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños, porque estimula sus habilidades sociales, afectivas y cognitivas. Además, permite que los niños aprendan de forma divertida y experimenten diversas sensaciones que formaran parte de sus saberes previos.	Scielo