

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

**Autora.**

**María Isabel Maza Pingo de vivas**

**Tumbes - Perú.**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

**Tumbes - Perú.**

**2021**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

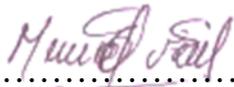
## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

María Isabel Maza Pingo de vivas (Autora)

  
.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

  
.....

**Tumbes - Perú.**

**2021**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Tumbes, a tres días del mes de julio del año dos mil veintidos, se reunieron sinérgicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **MAZA PINGO DE VIVAS MARÍA ISABEL**.

A las nueve horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **14**.

Por tanto, **MAZA PINGO DE VIVAS MARÍA ISABEL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las diez horas con treinta minutos el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy And Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<a href="http://repositorio.minedu.gob.pe">repositorio.minedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<a href="http://www.revistas.unitru.edu.pe">www.revistas.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com">eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://www.ifp.es">www.ifp.es</a> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	



		1 %
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
12	www.clubensayos.com Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
14	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	1 %
17	www.eumed.net Fuente de Internet	1 %
18	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
19	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	1 %
20	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %

		< 1 %
21	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
22	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
23	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
24	<a href="http://repository.javeriana.edu.co">repository.javeriana.edu.co</a> Fuente de Internet	< 1 %
25	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	< 1 %
26	Submitted to CSU, San Jose State University Trabajo del estudiante	< 1 %
27	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
28	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Fuente de Internet	< 1 %
29	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
30	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
31	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	< 1 %

32 repository.unimilitar.edu.co < 1 %  
Fuente de Internet

---

33 opac.pucv.cl < 1 %  
Fuente de Internet

---

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Osvaldo Albuquerque Silva  
(Asesor)

## **DEDICATORIA**

A Dios por ser la fuerza que me ayudó a vencer todas las barreras y por haberme permitido cumplir con una de las metas propuestas en mi vida profesional.

A toda mi familia, en especial a mi padre, que es mi Ángel, me cuida y me guía cada día a mis hijos y esposo, ya que con nada compensaré las horas de larga ausencia para la realización de este trabajo. Todas mis luchas son para ustedes y por ustedes me seguiré superando.

## INDICE

DEDICATORIA .....	6
ÍNDICE .....	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN .....	11
CAPÍTULO I.....	14
EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL .....	14
1.1. Definición del juego .....	14
1.2. Importancia del juego para los niños.....	195
1.3. Tipos de juegos.....	206
1.4. Evolución del juego en los primeros años de vida .....	17
1.5. El rol el docente en las actividades de juego.....	18
CAPÍTULO II .....	19
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA.....	19
2.1. Relación entre juego y aprendizaje .....	19
2.2. Juego, aprendizaje y desarrollo .....	21
2.3. Principios didácticos del juego .....	22
2.4. El juego libre en los sectores .....	227
2.5. Aspectos a tener en cuenta al aplicar el juego.....	24
2.6. ¿Cómo apoyar el juego de los niños?.....	25
CAPÍTULO III.....	27
JUEGO COMO APOYO LAS ÁREAS DE DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE.....	37
3.1. Área de comunicación .....	27
3.2. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual .....	28

3.3. Área Matemática .....	28
3.4. Área Personal Social .....	29
3.5. Ideas para apoyar el juego en la escuela.....	30
CONCLUSIONES .....	31
RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS CITADAS.....	33

## **RESUMEN**

Las maestras de educación inicial, deben reconocer la importancia que tiene el juego como la principal estrategia para el trabajo y la consecución de aprendizajes en los niños y niñas, pues la vida de éstos gira en torno al juego. Este estudio monográfico valora la importancia del juego como actividad libre, estratégica, placentera y dinámica, en la que los estudiantes de inicial participan de manera activa, se relacionan con los demás, expresan sus emociones, se sienten motivados y logran aprendizajes; es así que el juego como estrategia permite en el niño y niña el desarrollo de habilidades de tipo afectivo, cognitivo, social y kinestésico, contribuyendo así a su desarrollo integral mediante experiencias de juego de manera natural, espontánea y divertida que hacen agradable el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, estrategia.

## **ABSTRACT**

The initial education teachers must recognize the importance of the game as the main strategy for the work and the achievement of learning in the boys and girls, since their lives revolve around the game. This monographic study values the importance of the game as a free, strategic, pleasant and dynamic activity, in which the initial students participate actively, relate to others, express their emotions, feel motivated and achieve learning; Thus, the game as a strategy allows the boy and girl to develop affective, cognitive, social and kinesthetic skills, thus contributing to their integral development through play experiences in a natural, spontaneous and fun way that make the learning process enjoyable. learning.

Keywords: Game, learning, strategy

## INTRODUCCION

En la etapa de la primera infancia, el juego es una actividad dinámica, libre y placentera. El juego brinda a los niños y niñas las mejores oportunidades para el desarrollo integral, ayudando a desarrollar habilidades y destrezas fundamentales, promoviendo el desarrollo físico, mental y social. El juego requiere la participación activa de niños y niñas y los anima a interactuar con sus compañeros, cooperar, seguir reglas, seguir instrucciones, respetar convenciones y expresar y aportar ideas.

Leyva (2011) Señalando la necesidad de señalar que la percepción de los juegos por parte de los docentes es fundamental, por lo tanto, se posicionaría a favor del uso de los juegos, esto se debe a que, si los docentes creen que los juegos son una pérdida de tiempo, la mayoría de las veces no lo hacen. No usará esta estrategia en sus sesiones de aprendizaje muy comunes. Si bien cabe señalar aquí que el juego es la estrategia principal para trabajar con los niños en las etapas iniciales, debido a su necesidad de jugar, los docentes de educación infantil deben entender que los niños son seres sociales, cuyo desarrollo dependerá de la calidad de sus relaciones con familiares, compañeros y demás, a través de las experiencias sociales contribuirán al desarrollo integral de cada uno de ellos. (p.24).

La importancia del juego y lo beneficioso que resulta para el desarrollo de niños y niñas es indiscutible, ello debido a que jugar es una actividad básica que los involucra de manera integral: en lo físico, cognitivo y emocional. Por eso las experiencias que ellos tengan con su cuerpo, relación con los demás y su motricidad mediante las actividades de juego, son importantes para estimular y lograr aprendizajes de tipo cognitivo, afectivo y social.

En cuanto a los tipos de juegos para las edades de niños y niñas, se puede decir en: “3 a 4 años: El niño juega con otros compañeros, pero cada uno tiene un propósito diferente y no hay un rol específico para cada niño. (juegos asociativos).<sup>4</sup> A los 5 años: El niño interactúa plenamente con los demás de una manera más estructurada, asumiendo roles para obtener un producto o alcanzar una meta, lo que se denomina juego cooperativo.” (Sequera, 2012).

El estudio consta de tres capítulos en los que se aborda la temática del juego de la siguiente manera:

En el Primer Capítulo denominado: El juego en los niños y niñas de educación inicial, encontramos información sobre la definición del juego, su importancia, los tipos de juegos, la evolución del juego en los primeros 6 años de vida y el rol del docente en las actividades de juego.

En el segundo capítulo titulado: El juego como estrategia, se ofrece información respecto a la relación entre juego y aprendizaje, juego y desarrollo del niño o niña, los principios didácticos del juego, el juego libre en los sectores, los aspectos a tener en cuenta al aplicar el juego y ¿cómo apoyar el juego de los niños?

El tercer capítulo denominado: Juego como apoyo las áreas de desarrollo y el aprendizaje, se resalta los beneficios del juego en el área de comunicación, desarrollo cognitivo y capacidad intelectual, área matemática, área personal social, del mismo modo se brindan ideas para apoyar el juego en las aulas.

Finalmente, se menciona como conclusión que el juego es importante como estrategia de aprendizaje ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos relacionados con aspectos emocionales, cognitivos, sociales y kinestésicos. Además, cuando los maestros lo utilizan correctamente, también puede desempeñar un papel en la promoción del aprendizaje, ayudando a los niños a adquirir conocimientos y participar activamente en las actividades de aprendizaje.

El presente trabajo invita a reflexionar sobre las investigaciones realizadas, las cuales, mencionadas en los antecedentes, subrayan desde una base teórica la importancia del juego en el aprendizaje, la vida y el desarrollo socioemocional de los niños. escuela de educacion primaria

Este estudio servirá de apoyo para futuras investigaciones y brindará información relevante sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje para motivar a los niños de

un nivel básico para que los docentes lo valoren y lo utilicen como herramienta en su práctica docente e incrementen el conocimiento sobre el sujeto.

Este estudio brindará información relevante sobre la importancia del juego para tenerlo en cuenta en el desarrollo del aprendizaje y la formación emocional, permitiéndole interactuar y socializar con los demás, produciendo prácticas de situaciones de convivencia que deben ser consideradas. por las familias, los docentes y la sociedad en general.

#### Objetivo general

- Enunciar la importancia del juego como estrategia para estimular el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.

#### Objetivo específico

- Sintetizar como el juego como estrategia didáctica, facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación inicial.
- Conceptuar los beneficios del juego en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

Este estudio tiene un enfoque exploratorio descriptivo, basado en una recopilación bibliográfica de investigaciones realizadas en los últimos 10 años, tales como tesis, monografías, revistas y libros, a partir de la experiencia de la práctica docente con un enfoque descriptivo exploratorio.

## CAPITULO I

### EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

#### 1.1. Definición del juego

Edo, Blanch y Antón (2016) señala Definiendo los cinco elementos de un juego, en los que mencionan: “Un juego es siempre una fuente de placer, y el placer es la característica preeminente de un juego, sin la cual no es juego.

El juego es libre porque la principal característica psicológica del juego es que tiene lugar en un contexto psicológico general caracterizado por la libre elección. Este es un paradigma de autodeterminación, no un paradigma de coerción. El juego es una actividad voluntaria, libre de elección, no sujeta a imposición externa. El niño debe ser libre de hacer lo que quiera, libre de elegir el personaje que quiere representar, libre de elegir la forma de representación, libre de decidir qué representará el objeto.

El Minedu (2009) al referirse al juego señala que “Es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p.13).

Otero (2015) Señalando que el juego es considerado una actividad libre que acompañará siempre al hombre, especialmente al niño, en su relación y conocimiento del mundo que le rodea, siendo también un elemento importante de su aprendizaje, socialización y comunicación.

## **1.2. Importancia del juego para los niños**

Benavides (2004) señala que “Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante” (p.194).

Para Gonzales (2017) El juego juega un papel protagónico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, ya que permite la integración social, la interacción con los demás, la práctica de acuerdos y normas, y el desarrollo de los valores de los estudiantes. Además, facilita la motivación mutua, el control emocional y dinámicas de juego que propician un aprendizaje significativo y colaborativo. De esta forma, los alumnos pueden potenciar su aprendizaje de una forma divertida y sin presiones, utilizando el juego como recurso didáctico.

El Minedu (2009) señala que: El juego es la piedra angular de todas las actividades de los niños. Es la manera que tiene el niño de dar sentido al mundo y de dar significado a lo que experimenta. Es la manera que tiene el niño de expresar todo su mundo interior, al mismo tiempo que forma sus propios procesos internos, que contribuirán al desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base del intelecto y la emoción. Sin juegos, lo único que hace un niño es repetir contenido mecánicamente (p.37).

Como se desprende de estos comentarios, la importancia del juego radica en que es una actividad libre y natural que practican los alumnos. Los juegos son beneficiosos para el desarrollo de diferentes áreas como: Kinestésica, Cognitiva, Emocional y Social, además de sus sesiones educativas iniciales, los estudiantes necesitan crecer activamente y desarrollar habilidades, es así como los juegos son

una estrategia importante para el aprendizaje y desarrollo holístico. porque los niños y niñas aprenden jugando.

### **1.3. Tipos de juegos**

El Minedu (2009), según el área que desarrollan, ofrece la siguiente clasificación:

**Juego motor:** Es un deporte de control del cuerpo y práctica de movimientos alternados, ejercitando la mayor parte de las extremidades y partes del cuerpo, desarrollando un juego de correr, saltar, mover el cuerpo, los brazos, etc.

Los niños buscan alcanzar metas y objetivos a través del juego, desarrollan diversos ejercicios en los que domina el control del cuerpo, logran el equilibrio, realizan diversas estrategias y dinámicas, logran realizar diversas posturas a través del juego.

Se recomienda que estas actividades se realicen de manera libre y dinámica, con foco en el espacio, permitiendo que los niños se muevan con libertad y autonomía, sin restringir sus expresiones corporales, como el baile rítmico, que involucra varios movimientos.

**Juego social:** Es una vía que permite la integración en grupos, la comunicación con los demás y la interacción con los pares para lograr el consenso, el diálogo y el acuerdo. Este tipo de juego permite que se jueguen protocolos y reglas, de manera que los seres en grupo busquen soluciones, busquen la autonomía, la libertad y se dejen guiar por líderes. Desde tan pequeños, los niños buscan alcanzar metas y liderar grupos a través del diálogo.

**Juego cognitivo:** Este tipo de juego está diseñado para generar razonamiento y pensamiento sobre situaciones, ayudándolos a considerar situaciones desafiantes,

lo que beneficia su aprendizaje y les permite brindar soluciones prácticas a través del juego.

El juego simbólico: Es una obra en la que se representan situaciones y hechos a través del juego, la actuación y la conducción, expresan el comportamiento de actividades pasadas, desean transmitir esta información, en ocasiones pueden expresarla a través del dibujo o la dramatización, desarrollando así su creatividad al máximo. Es decir, a través de sus acciones reproducen las situaciones que guardan en su mente o imaginan, las reproducen de manera objetiva y real, y modifican su espacio de representación. (p. 14-17).

En resumen, se puede decir que esta no es la única clasificación de los juegos, pero desde un punto de vista educativo es la que más se ajusta a las características de la educación infantil, y se puede tener muy en cuenta. cuenta. Aplicación en el Aula de Educación Primaria.

#### **1.4. Evolución del juego en los primeros años de vida**

Gonzales (2017) afirma que: El juego es una característica de casi todas las actividades infantiles y está directamente relacionado con el crecimiento y la maduración del niño por las siguientes razones: se siente bien y se expresa libremente, interactúa socialmente con otros y grupos, adquiere juicios de responsabilidad y competencia, se integra al mundo adulto, aprende sobre sí mismo las características de la cultura, transformando la realidad, explorando el mundo que lo rodea, desarrollando la imaginación y la creatividad.

Sequera (2012) manifiesta que: Diversos estudios avalan el juego a lo largo de la historia, demostrando que es importante porque abre un mundo de creatividad a los niños, permitiéndoles desarrollar su intelecto y comunicación oral, desde la pronunciación y el conocimiento de las palabras hasta el uso de las palabras. nuevos aumentando su conocimiento del vocabulario local. Es decir, se facilita el aprendizaje racional, lógico, crítico y creativo.

- 0 a 2 años: La etapa en la que al niño le encanta explorar, alcanzar objetos, seguir circuitos, conectar o unir piezas (como rompecabezas o figuras magnéticas)
- 2 a 3 años: etapa en la que el niño es egocéntrico, no le gusta compartir, juega con sus juguetes con los demás, evita compartir. Es decir, socializan con sus compañeros a través de diversos juegos.
- 3 a 4 años: En esta etapa les gusta jugar en grupo, compartir juguetes con los compañeros y formar equipos de juego.
- 4 a 5 años: En esta etapa trabajan en equipo, asumen roles, lideran el equipo, organizan y asignan responsabilidades a cada miembro del equipo.

A medida que el niño crece, los juegos se vuelven más complejos, con temas más imaginativos, con reglas y detalles más estructurados.

### **1.5. El rol del docente en las actividades de juego**

El Minedu (2009) respecto a la postura de la docente durante la hora del juego libre en los sectores afirma que:

Es el momento donde los estudiantes de manera libre juegan en los espacios, sin que la docente interrumpa. Es decir, los niños eligen su espacio de juego, como juegan y con que juegan, estableciendo sus reglas y acuerdos de grupo respetando alternativas de los diferentes integrantes del grupo.

Además, el Minedu (2015) comenta que “es importante que en nuestra labor educativa incorporemos el juego y el movimiento libre como medios de comunicación, relación y aprendizaje. Nuestro rol como docentes es acompañar a nuestros niños en el descubrimiento de su propio cuerpo, generando las condiciones físicas y afectivas para que, a través del juego espontáneo, se expresen, interactúen con los objetos y se relacionen con los demás” (p.16).

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

#### 2.1. Relación entre juego y aprendizaje.

Respecto a la relación entre el juego y aprendizaje, se puede decir que este favorece el logro de habilidades, destrezas y actitudes en diferentes áreas del desarrollo del niño y niña, es decir en lo afectivo, cognitivo, social y kinestésico, ello debido a que éstos son un conjunto de retos que generan motivación y atención, donde los esfuerzos se traducen en logros agradables, y sin darse cuenta, se adquieren aprendizajes.

En este sentido Edo et al. (2016) señalan que:

El juego permite y desarrolla el dominio del cuerpo a través del movimiento, equilibrando su masa muscular, tono y cuerpo. Es decir, a través del movimiento físico los alumnos pueden lograr la independencia y jugar con la fuerza que puede ir acompañada de música y objetos. Esto apoyará su equilibrio.

Ejercitar sus cuerpos les permite madurar en el desarrollo y control de su postura, moviendo sus cuerpos o caminando líneas, siguiendo patrones o direcciones que les permitan lograr sus objetivos de control corporal.

Si también tenemos en cuenta el juego de reglas, podemos mencionar que se basa en buscar un acuerdo para mejorar la expresión del equipo, en otras palabras, este tipo de juego es un juego feliz del grupo basado en el respeto al acuerdo. .

Por otro lado, podemos mencionar que también juega un papel importante en la regulación emocional, regulando y controlando las emociones individuales de los miembros del grupo. A lo que hay que prestar atención es a la formación de la parte emocional, para lograr una sensación de seguridad y expresión emocional, para regular las propias emociones, sin afectar la autoestima.

Gonzales (2017), citando a Josué Llull, refiere que el juego aporta al desarrollo de de la personalidad del niño, enfocándose en 5 fases:

- **Movimiento físico:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, y ayuda a sincronizar los movimientos, mejorar la precisión de los gestos y el habla.
- **Inteligencia:** ayuda a comprender situaciones, predecir eventos, resolver problemas y desarrollar estrategias.
- **CREATIVO:** Estimula la imaginación, el pensamiento simbólico y desarrolla las habilidades manuales.
- **Emocional:** Favorece la asimilación y madurez de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas situaciones traumáticas.
- **Socializar:** Aprende las reglas de convivencia y participa en situaciones imaginadas que se crean y mantienen colectivamente.
- **Cultura:** Un modelo de referencia que mimetiza el contexto social en el que se desarrolla la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o el periodo histórico.

Para Capace (s/f) el juego facilita el aprendizaje en el niño y niña, porque:

- Busca tus habilidades para superar tus limitaciones.
- Refuerza su autonomía y sentido de seguridad al expresar sus intereses y preferencias.
- Generador de control del estado de ánimo.
- Te permite comprender tu entorno, los peligros y el espacio libre que te rodea.
- Generación de aprendizajes y conocimientos culturales, tradicionales y ancestrales.
- Buscar alternativas de solución a las situaciones que se presenten.
- dirigir al grupo, crear una sensación de seguridad y expresar sus elecciones e ideas al grupo.

Villalobos (2009) manifiesta que: “Los niños que juegan son altamente cognoscentes; no sólo categorizan, sistematizan, ordenan y relacionan los elementos necesarios para su actividad (en busca de la proporción y la armonía), sino que sus temáticas, direccionan sus decisiones y forman ideales futuros, que a través del juego se van formando y tomando fuerza. Es decir, que los grandes ingenieros se inician armando torres, puentes, caminos con bloques, cajas, piedras, latas a través del juego y que da pie al inicio de una aspiración profesional, que inicia desde el juego y se asocia con la influencia de la realidad o contexto para que luego pueda convertirse en un gran profesional.”

## **2.2. Juego, aprendizaje y desarrollo**

Para Edo et al. (2016) Los juegos pueden permitir que los niños desarrollen su pensamiento, satisfagan sus necesidades, exploren y descubran la alegría de la creación, enriquezcan sus experiencias, expresen y controlen sus emociones, amplíen sus horizontes y aprendan a cooperar, constructivo y colaborativo es sinónimo de promover el desarrollo infantil

Sequera (2012) entre los aspectos que se desarrollan a partir del juego señala:

- En su desarrollo socioemocional, porque le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones, porque le brinda alegría y felicidad. Dado que entran en contacto con otros niños y adultos, es un medio que les permite socializar, aprender a respetar las normas de convivencia y comprender el mundo que les rodea. Desempeña un papel muy importante en el desarrollo de su personalidad.
- En su desarrollo psicomotor, ya que esto le da la oportunidad de estar activo y explorar con total libertad a través de su cuerpo y sus movimientos.

- Durante el desarrollo cognitivo, un niño aprende a través del juego y estimula sus habilidades de pensamiento, incluyendo la atención, la memoria y el razonamiento. El juego permite a los niños dar rienda suelta a su creatividad, desarrollar su imaginación y participar en un aprendizaje significativo, ya que las actividades divertidas mantienen el interés y la atención de los niños.

Meneses y Monge (2001) citando a Sutton-Smith (1978), afirman que: “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar” (p.114).

### **2.3. Principios didácticos del juego**

Meneses y Monge (2001) afirman que “Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además, conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales” (p.115).

Meneses y Monge (2001) señala los siguientes principios a tener en cuenta a la hora de aplicar juegos:

- Antes de presentar el juego a los estudiantes, debe conocer bien el juego, preparar los materiales disponibles y definir el entorno del juego.
- Los estudiantes deben estar motivados antes y después de la competencia.
- Antes de ordenar el juego, se debe explicar el juego de forma clara y sencilla. Asimismo, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar al alcance del oído de todos. Debe darles la

oportunidad de hacer preguntas para obtener una mejor comprensión.

- Después de explicar el juego, haga que un pequeño grupo de estudiantes o el maestro lo demuestren.
- Si no está lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
- Si hay un marcador, muéstraselo a los jugadores y nombra al ganador al final.
- Antes de comenzar el juego, debe enseñar los fundamentos del juego para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes.
- Cuando el grupo esté listo, pueden implementar variaciones del juego.

#### **2.4. El juego libre en los sectores**

El Minedu (2009) afirma que:

Es una actividad de rutina diaria, donde se pone en juego la creatividad, la representación simbólica, el drama y la expresión corporal, consta de 60 minutos, donde el niño juega libremente bajo la observación de maestra que no tiene participación en el juego, solo se limita a observar y registrar acciones relevantes en los niños. Es decir, es el momento de fluir de ideas, desarrollar la creatividad sin medida, donde se pone en juego las ideas y pensamientos, que en ocasiones son irreales y se vuelven con la representación real.

Collado (s/f) afirma que “Podemos decir que el juego libre en los sectores está basado en el Constructivismo ya que propone el aprendizaje a través de los sectores de trabajo, los cuales nos plantean el reto de permitir a los niños decidir las actividades que desean realizar, analizando diversas propuestas y optando por la más viable, asumiendo responsabilidades y juzgando su trabajo y el de sus compañeros. Durante el juego trabajo, la docente asume responsabilidades importantes como son el observar y mediar, que van de la mano con el monitoreo constante del trabajo ejecutado por los niños e interviniendo en casos excepcionales donde se requiera su mediación para alcanzar la solución a algunos problemas” (p.1).

## 2.5. Aspectos a tener en cuenta al aplicar el juego

Meneses y Monge (2001) recomiendan que “Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración” (p. 115).

Para Sequera (2012) se debe incluir actividades de juego con los niños y niñas debido a que:

Produce felicidad. Con los juegos tratamos de rescatar de los juegos el placer que es bueno para todos. Los alumnos se relacionan y se gestionan en contextos ajenos a la realidad, que les hacen vivir de forma distinta el tiempo y el lugar de cada día. Al mismo tiempo, la diversión y las risas son ingredientes esenciales para una situación agradable.

- Promover la integración. Jugar activa y motiva el comportamiento del equipo, y cuanto más complejo es el juego, más interacción y más alegría y disfrute trae.

El Minedu (2009) señala la siguiente secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores:

Planificación: Los niños y la maestra se sientan alrededor del piso en el centro del salón de clases. Durante 10 minutos mantuvieron una conversación que abarcó tres áreas: la educadora recordó a los niños el tiempo y espacio para jugar, la educadora y los niños establecieron o recordaron las reglas de convivencia con los niños en cada tiempo de juego libre en el los niños expresaron con qué les gustaría jugar, con qué juguetes les gustaría jugar y con quién les interesaría compartir el momento.

Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos por la sala y en los espacios que elijan. Si hay una "caja temática" en el aula, los niños también la tomarán según sus propias preferencias. Estos grupos estarán formados por 3 o 4 niños, aunque los criterios son flexibles. A veces hay 5 o 6 niños en el mismo grupo

y el juego va muy bien. Otras veces, dos niños juegan juntos o solos. Una vez que los niños encuentran su lugar, comienzan sus proyectos de juego libre de forma independiente. Esto significa que definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién juegan.

**Ejecución o Desarrollo:** Cuando los niños se instalan en el terreno de juego, comienzan a desarrollar sus ideas. También discuta con otros niños, los juguetes que todos usarán y el papel que representan: tú eres la tía, yo soy la madre y tú eres el hijo menor. Los niños entrarán en la sala de juegos de diferentes formas: unos lo harán solos, otros en parejas y otros en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrá ver cómo los niños se distribuyen en el aula según sus preferencias de tema, tipo de juego y afinidad con sus compañeros de clase.

**Secuencia:** El tiempo de juego libre del sector finaliza cuando se anuncia el cierre del sector con 10 minutos de antelación. Después de jugar, los niños deben guardar los juguetes y ordenar el aula. Preservar un juguete tiene un significado emocional y social muy importante: también preserva tu experiencia y termina con una experiencia interna importante hasta la próxima. También ayuda a desarrollar buenos hábitos de orden.

Cuando los niños hayan guardado sus juguetes, debe haber una pequeña asamblea para: a) Decir con qué jugaste y con quién. b) Cómo experimentaron, sintieron y qué sucedió durante el juego.

**Socialización:** Todos se sientan en semicírculo y verbalmente le dicen al grupo a qué jugaron, quiénes lo jugaron, cómo se sintieron, qué les pasó durante el juego, etc. Los educadores aprovechan esta oportunidad para brindar información sobre algunos aspectos que surgen de la conversación. Por ejemplo, si los niños que juegan en casa dicen que juegan a mamá y papá y Daniel comienza a cocinar y los hombres preparan la comida, el maestro abre un espacio para abrir una conversación para generar confianza y hablar con los estudiantes sobre sus intereses.

## **2.6. ¿Cómo apoyar el juego de los niños?**

Sequera (2012) señala: Es decir, los juegos se utilizan como herramientas privilegiadas para facilitar y motivar los procesos de enseñanza individuales y grupales.

Desde un punto de vista pedagógico confluyen diferentes aspectos: participación, dinamismo, formación, juego de roles, colectivos, modelos a seguir, retroalimentación, cuestionamiento, obtención de resultados plenos, iniciativa, sistemas y competencias.

Desde el aprendizaje, existe una relación entre la seriedad y la diversión. No hay nada más gratificante que descubrir el aprendizaje creativo y alegre que puede aportar el juego. Cuando las actividades del aula se planifican conscientemente, los docentes aprenden y disfrutan mientras trabajan.

Al incorporar el juego en las actividades diarias de los estudiantes, se les enseña que aprender es fácil y que desarrollan cualidades como la creatividad, el deseo e interés por participar, el respeto por los demás, la atención y el seguimiento de las reglas, y ser valorados. equipos, actuar con más confianza e internalizar el conocimiento de manera importante

## **CAPÍTULO III**

### **JUEGO COMO APOYO LAS ÁREAS DE DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE**

El Minedu (2009) planteó que el juego simbólico está muy relacionado con el desarrollo del pensamiento y el lenguaje porque en esta actividad los niños representan la realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, los juegos de símbolos son una manifestación del lenguaje y el pensamiento de los niños. Jugando simbólicamente, el niño trata de cambiar los objetos, adaptándolos a la realidad que quiere recrear, la realidad en su mente. Así, al manipular objetos, aprende sus propiedades, y al combinarlos, activa la coordinación motora fina y el manejo espacial. Por ejemplo, al construir un puente usando cubos, calcule distancias, pesos, dimensiones. En este caso, entra en juego su mente matemática (p. 63).

Respecto a los beneficios según las áreas de desarrollo del niño y del currículo se tiene que:

#### **3.1. Área de comunicación**

El Minedu (2009) afirma que cuando un niño juega al juego simbólico, utiliza principalmente el pensamiento y por ende el lenguaje. El resultado es ampliar tu vocabulario, mejorar tu sintaxis, tu comprensión oral y tu capacidad de expresión. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión y apreciación artística se potencian a través de la práctica del juego libre en todos los departamentos.

Cuanto más juegue, mejor será la capacidad de comprensión de lectura de su hijo, porque en el proceso de juego, la capacidad de juego de roles y la capacidad de sentir la muñeca se ponen en acción. Así, cuando el niño lee, se encuentra con la misma necesidad, pero en un nivel más abstracto: los personajes del cuento tienen emociones diferentes, que el niño tiene que reconocer en un proceso de atribución a partir de su propia existencia. (p. 64)

Según Carabal (2017), una de las motivaciones para realizar tareas de comunicación referencial es sentarse cara a cara con los niños en una mesa y jugar. El adulto tiene que sacar una plantilla de forma al azar y explicarle al niño en detalle qué formas elegir y cómo colocarlas en la mesa para que el niño pueda recrear mentalmente y construir sobre la mesa exactamente. Es decir, el adulto ajusta su perspectiva a la del niño.

### **3.2. Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual**

Para el Minedu (2009) el desarrollo cognitivo, por tanto, la capacidad intelectual se estimula significativamente con la práctica del juego libre sectorial, en general, y la práctica del juego simbólico, en particular.

Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas, está expuesto a la resolución de problemas, como aportar ideas, tomar decisiones, emitir juicios, proponer soluciones y otros procesos mentales de nivel superior. Por otro lado, para poder jugar, un niño debe tener un alto nivel de concentración, discriminación visual y auditiva (p. 65)

Mejías (2017) afirma que el juego activa las capacidades cognitivas de los niños, permitiéndoles comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le permitirá comprender, controlar y actuar sobre su entorno físico y social. A través del juego, los niños desarrollan su pensamiento y aprendizaje. Con él, pueden ajustar su pensamiento, cometer errores y aprender a corregirlos (p.2)

### **3.3. Área Matemática**

El Minedu (2009) señala que el juego desarrolla el pensamiento de cálculo, ubicación y desplazamiento en el espacio y tiempo, además del desplazamiento espacial (p. 65).

Para Martínez (2016):

Estas operaciones requieren acciones empíricas que generen razonamiento y creatividad para generar estrategias de búsqueda a través del juego de posibles

soluciones a problemas espaciales y temporales. Por lo tanto, los juegos son esenciales para el aprendizaje de los niños, por lo que a través de actividades realizadas y planificadas en una situación de enseñanza, harán que los estudiantes vean las actividades matemáticas de una manera más interesante, lo que conduce a su aprendizaje más significativo. Es así como el juego simbólico cobra protagonismo en los años preescolares, al imitar cualquier comportamiento que el niño utiliza para representar otro objeto o persona, permitiéndole al niño representar situaciones psicológicas, ya sean reales o imaginarias, lo que ayuda en su desarrollo Interactuar con los demás de una manera significativa a través del lenguaje. (pp. 33-34).

Para Lee (s/f) A través del juego: Los niños descubren formas de aplicar las habilidades matemáticas que son prácticas y relevantes. Los niños de diferentes niveles de habilidad y estilos de pensamiento pueden aprender unos de otros. Los niños pueden explorar las matemáticas en un formato que conocen y aman, como un videojuego. Los niños pueden probar nuevas estrategias e ideas sin sentir la presión de ser calificados.

### **3.4. Área Personal Social**

Minedu (2009) señala que: En general, el juego libre en estos dominios, especialmente el juego simbólico, tiene un efecto poderoso en el desarrollo socioemocional de los niños. Cuando un niño está jugando, es libre de tomar la iniciativa, lo que aumenta mucho su autoestima y autonomía.

Al jugar con otros compañeros, el niño toma un papel activo en la interacción y en las historias descritas.

Este ejercicio fortalece sus habilidades sociales: aprenden a gestionar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, colaborar y comunicarse de forma eficaz. Asimismo, se enfrenta a la necesidad de aprender a respetar las normas del grupo ya integrarse en el grupo de niños de forma respetuosa y considerada. Por tanto, el juego es el escenario perfecto para que los niños aprendan a llevarse bien con los demás.

El juego es también un canal para que el niño libere su mundo interior: sus ansiedades y miedos, la forma en que percibe las relaciones, sus conflictos, fantasías y deseos, todo se expresa a través del juego. De esta forma, el juego es una poderosa herramienta a través de la cual el niño puede adquirir una expresividad que refuerza su identidad. (p. 67).

El Minedu (2015) afirma: A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensación y emoción, y además, desarrollan sus capacidades expresivas y creativas en relación con su entorno. (p. 15).

### **3.5. Ideas para apoyar el juego en la escuela**

El Minedu (2009) señala que:

Los juegos desarrollan el arte y la creatividad lógica y es importante usarlos como estrategia para presentar situaciones que desafíen a los estudiantes a encontrar alternativas que les ayuden a encontrar una solución, por ejemplo: agrupar vasos por color.

Además, puedes jugar en grupos de dos o más alumnos, utilizando tu propio cuerpo como recurso, según las indicaciones de tu profesor.

El uso de espacios abiertos y libres de obstáculos permite a los alumnos moverse libremente y moverse de un lado a otro, equilibrando sus cuerpos y logrando su autonomía e independencia. (p. 37).

## CONCLUSIONES

Después de investigar y recopilar datos relevantes sobre la importancia del juego para el aprendizaje de los niños, podemos sacar las siguientes conclusiones:

Primera: El uso del juego como recurso de aprendizaje es importante ya que ayuda a los niños y niñas a aprender adecuadamente sobre las emociones, el manejo afectivo y cognitivo en áreas como matemáticas, vocabulario, ciencias, etc. Sociabilidad, como habilidades de interacción social, seguimiento de reglas y realización de cinestésicas que contribuyan al desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Segunda: El juego, como estrategia didáctica, facilita el proceso de aprendizaje de los niños en educación inicial, propiciando espacios para que los niños socialicen, participen e interactúen activamente, permitiéndoles actuar de forma espontánea y creativa, haciéndolos más autónomos.

Tercera: Además, podemos mencionar que los juegos son importantes porque la socialización, la integración en las actividades de aprendizaje funciona de manera positiva, autónoma y creativa; el aprendizaje también se logra a través de la exploración y la manipulación; de esta manera los juegos contribuyen al desarrollo oral, y al dominio del razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

## RECOMENDACIONES

Para potenciar el aprendizaje de niños y niñas, se recomienda que:

- Para los docentes, utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, procurando que los niños y niñas desarrollen aprendizajes significativos, gestionando los componentes Emocionales, Emocional, cognitiva, social y cinestésica.
- Desarrollar actividades didácticas lúdicas que permitan brindar recursos y herramientas que faciliten el proceso de aprendizaje de los niños en su educación primaria, estimulando su participación e interacción activa, y desarrollando su creatividad y autonomía.
- Valorar y considerar el juego como una estrategia de aprendizaje para los niños de la primera infancia, ya que puede generar aprendizajes importantes a partir de la experiencia vivida, la exploración y manipulación de materiales, fortaleciendo así sus habilidades verbales y de toma de decisiones.



- Lee, A. (s.f.). *Cómo los juegos pueden ayudar a los niños que tienen dificultades en matemáticas*. Recuperado 10 febrero, 2019, de <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/learning-at-home/games-skillbuilders/how-games-can-help-kids-who-struggle-with-math>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (Pontificia Universidad Javeriana). Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=E44903049D6198014EDD93EED9127686?sequence=1>
- Martínez, M. (2016). El juego como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático en educación preescolar (Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>
- Mejias, A. (2017, 12 marzo). La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños. Recuperado 10 febrero, 2019, de <https://es.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, 25(2), 113–124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minedu. (2009). *La hora del juego libreen los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Perú: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?. Área Curricular Personal Social. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima: Perú: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: Perú: Ministerio de Educación.
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao (Universidad Peruana Cayetano Heredia). Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Paz (2018) “El juego y su relación con los niveles de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 536 “Paul Harris” (Universidad Nacional de San Pedro). Recuperado de [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12985/Tesis\\_60169.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12985/Tesis_60169.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Periche, J (2019) Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial (Universidad Nacional de Tumbes) Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1065/PERICHE%20RUIZ%2c%20JANETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quintana, K. (s.f.). *El Juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano*. Recuperado 10 febrero, 2019, de <http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>
- Sequera, I. (2012, 20 septiembre). *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Recuperado 11 febrero, 2019, de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/09/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza.html>
- Tuni, L. y Ccayahuallpa, E (2017) “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco” (Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa) Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UnoiNews (2016, 10 marzo). *Las ventajas del juego en el aprendizaje*. Recuperado 15 febrero, 2019, de <https://mx.unoi.com/2016/03/10/las-ventajas-del-juego-en-el-aprendizaje/>
- Villalobos, M. (2009, junio). *El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, pp. 269–282. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67916260005>

## **ANEXOS**

### **Juegos aplicados en aula**

- Juego libre en los sectores.
- Buscamos objetos ocultos
- Ubicamos las partes que faltan
- Nos desplazamos al compás de la música
- Hacemos arte con nuestras manitos
- Encontrar parejas de animales
- Imitamos los sonidos de los animales
- Formamos patrones con formas
- Formamos letras en la arena
- Formamos letras en harina
- Armamos y creamos con octágonos
- Marchamos como soldados.
- Juegos de ensarte
- En búsqueda del tesoro
- Nos emparejamos
- Armamos las torres
- Seguimos pistas
- Saltando obstáculos
- Completamos dibujos
- Evitando obstáculos
- Somos vendedores y compradores.