



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**ESTADO DEL ARTE: JUEGO COMO  
FACTOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y  
NIÑAS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN  
INICIAL**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

RUTH CATHERINE VALERI GAMARRA QUISPE

ASESOR

MARÍA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

LIMA - PERÚ

2020



ASESOR

MG. MARÍA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

JURADO

MG. GLORIA ELIZABETH QUIROZ NORIEGA  
Presidente

MG. TANIA DEL CARMEN GALINDO GONZALES  
Secretario

DRA. GLORIA ERNESTINA DE LOS RIOS ORELLANA  
Vocal

## DEDICATORIA

*El presente trabajo de investigación está dedicado a mi familia que siempre me han alentado, en especial a mi madre quien ha sido mi apoyo incondicional cada día para seguir adelante.*

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco a todos los docentes que me han brindado su apoyo y orientación en la construcción y realización de la investigación.*

## INDICE

I.	INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO .....	1
II.	PREGUNTAS Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....	4
III.	MARCO REFERENCIAL .....	5
3.1.	Marco conceptual.....	6
3.2.	Antecedentes .....	9
IV.	METODOLOGÍA Y PLAN DE ANÁLISIS.....	10
4.1.	Diseño metodológico .....	10
4.2.	Plan de análisis.....	12
V.	RESULTADOS .....	13
5.1.	Eje 1: Empleo del juego en educación .....	16
5.1.1.	Clasificación de los juegos empleados en educación inicial.....	20
5.2.	Eje 2: Juego y su relación con el aprendizaje .....	29
5.2.1.	Aprendizajes en las áreas a través del juego .....	32
IV.	CONCLUSIONES.....	36
V.	RECOMENDACIONES .....	37
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	38
IV.	ANEXOS .....	

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuantificación según origen .....	14
Tabla 2: Cuantificación según tipo de investigación.....	15
Tabla 3: Cuantificación según eje de investigación .....	16
Tabla 4: Tipos de juegos según autores .....	19
Tabla 5: Juegos empleados en aula .....	27
Tabla 6: Aprendizajes mediante el juego según área .....	35

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fuentes de investigación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 2: Concepciones de las docentes sobre el empleo del juego.....	18
Figura 3: El proceso de aprendizaje mediante el juego .....	30
Figura 4: El juego como situación significativa .....	31

## **RESUMEN**

El presente estado del arte sobre el juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial tiene como objetivo visibilizar y valorizar la necesidad de la presencia del juego en el entorno educativo para el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas. La investigación es de tipo cualitativa, de nivel de estudio descriptivo que tiene como ejes principales los siguientes: rol del juego en el aprendizaje, uso del juego para el aprendizaje. Para la elaboración de la presente investigación se realiza el estudio de diversos tipos de fuentes de investigación como tesis de pre y postgrado, artículos de revistas, base de datos científicas y repositorios, publicados a partir del 2015 al 2020. Evidenciándose diversos resultados respecto al juego y su relevancia en el aprendizaje de las diversas áreas, además de mostrar los beneficios del uso del juego en cada área curricular.

### **Palabras Clave**

Aprendizaje, juego, Educación-Inicial



## I. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO

El trabajo de investigación se ha elaborado conforme a lo dispuesto en la Ley Universitaria N°30220, el artículo 45 dispone para la obtención del grado académico de bachiller los siguientes requisitos: aprobar los cursos de pregrado asignados según la malla curricular de la carrera cursada, el estudio de un idioma extranjero o lengua nativa y la aprobación de un trabajo de investigación. Acorde a los lineamientos para la adquisición del grado de bachiller en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, Facultad de Educación, es necesario realizar un informe de estado del arte acorde a las orientaciones de investigación en el contexto de estado de emergencia sanitaria debido al COVID-19.

Para la elaboración del presente informe de Estado del Arte se ha considerado que responda al Objetivo de Desarrollo Sostenible N°4 enfocado en la educación de calidad. Por esta razón se eligió investigar acerca del JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL puesto que se valora como un tema esencial e influyente en la educación. En la convención de los derechos del niño, artículo 31° UNICEF (1990) manifiesta que todo niño tiene el derecho al juego. Por lo tanto, todo niño y niña puede realizar actividades de juego con toda libertad. Asimismo, en el programa curricular de educación inicial se menciona al juego como un principio esencial.

Minedu (2016) menciona que los servicios educativos de educación inicial tienen como uno de sus principios al juego libre puesto mediante el juego los niños y niñas desarrollan sus habilidades cognitivas, motrices, comunicativas y sociales. Siendo el juego uno de los principios en la educación este será transversal en las actividades de aprendizajes y contribuirá en la educación de los niños y niñas.

El tema del Estado del Arte se basa en una situación identificada durante las prácticas pre profesionales. En la hora de juego libre en los sectores se observó a un grupo de 6 niños(as) jugando en el arenero, a construir un castillo, todos juntos iban moldeando pero cada vez que lo hacían este se derrumbaba, hasta que usaron arena húmeda que estaba en la esquina del arenero para moldear una torre del castillo y se dieron cuenta al utilizarla que la torre del castillo que moldearon no se derrumbó, seguidamente coordinaron entre ellos y se distribuyeron roles, 3 niños agarraron un balde pequeño y trajeron agua, 3 juntaron la arena para hacer la mezcla, al echar mucha agua se percataron que la mezcla era inconsistente y no podían formar figuras tridimensionales, consensuando los niños se dieron cuenta que al echar mayor cantidad de agua la mezcla perdía consistencia, por ello agregaron arena de a pocos logrando que la mezcla sea moldeable. Todos empezaron a realizar sus propias mezclas, cada uno formó una parte de castillo, logrando construir un castillo rodeado por una muralla. La situación problemática identificada generó las siguientes interrogantes ¿Cómo el juego propicia aprendizajes en los niños menores de 5 años? ¿Cuál es la función del juego en el aprendizaje? Siendo las interrogantes mencionadas las que contribuyeron en la elección del tema de investigación.

La realización de este informe de estado del arte permite obtener un balance de la información actual de las investigaciones direccionadas hacia el juego como factor de aprendizaje. Guevara (2016) expresa que en el estado del arte se realiza una investigación documental de acuerdo a un objeto de estudio, esto permite la construcción de nuevos conocimientos a través de la reflexión e interpretación de los aportes de las investigaciones y brinda alternativas para nuevas investigaciones en base a los enfoques y tendencias identificados. En ese sentido, el propósito de este estado del arte es contribuir en acrecentar el conocimiento de los investigadores, por lo cual se van a presentar aspectos relevantes respecto al juego y su relación con el aprendizaje que van a orientar

y aportar en el desarrollo de nuevas investigaciones. Por ello, se hará el análisis de diversas fuentes entre artículos y tesis de investigación que estén dentro del intervalo de los años 2015 al 2020.

El presente trabajo se distribuye en ocho capítulos. En el capítulo I se realiza la introducción y contexto, en el cual se considera la fundamentación de la elección del tema, acompañado de la narración de la situación problemática identificada. En el capítulo II se presenta las preguntas y objetivos planteados para la realización de la investigación. En el capítulo III se desarrolla el marco referencial el cual se compone de sustentos que avalan la investigación, conceptos clave que orienten el sentido de la investigación y antecedentes que sirven de referencia para el presente estado del arte. En el capítulo IV se realiza la presentación del metodología y plan de análisis, en el diseño metodológico se menciona el tipo de estudio, enfoque, ejes de análisis y las consideraciones éticas, mientras que en el plan de análisis se brinda una descripción de los pasos realizados para la elaboración del informe. En el capítulo V se realiza la presentación de los resultados en el cual se exponen los aportes de las investigaciones de acuerdo a los ejes, acompañando la presentación de los mismos con figuras y tablas. En el capítulo VI se presentan las conclusiones a nivel general de la investigación y a nivel específica de acuerdo a los aportes, evidenciándose el constructo de aportes propios en base a la investigación realizada. El capítulo VII trata sobre las recomendaciones en las cuales se brindan orientaciones para las futuras líneas de investigación.

## II. PREGUNTAS Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta General:

¿Qué aportan las investigaciones en los últimos 5 años sobre el juego como factor de aprendizajes en niños y niñas del II ciclo de educación inicial?

Pregunta Específicas:

¿Qué aportan las investigaciones en los últimos 5 años sobre el empleo del juego en la educación de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial?

¿Qué aportan las investigaciones en los últimos 5 años sobre la relación del juego con el aprendizaje de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial?

Objetivo General:

Analizar los aportes de las investigaciones de los últimos 5 años sobre el juego como factor de aprendizaje en los niños(as) de 0 a 5 años.

Objetivos Específicos:

- Describir los aportes de las investigaciones sobre el empleo del juego en la educación de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial.
- Describir los aportes de las investigaciones sobre la relación del juego con el aprendizaje de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial

### III. MARCO REFERENCIAL

El enfoque del juego para el desarrollo de la niñez está respaldado por entes institucionales influyentes a nivel mundial como la Organización Mundial de la Salud y UNICEF, que respaldan al juego como medio esencial para el desarrollo infantil.

UNICEF (1990) en la convención de los derechos del niño, en el artículo 31 manifiesta que todo niño tiene derecho a descansar, acceder al esparcimiento, al juego y ser partícipe de las actividades recreativas tanto culturales y artísticas. Por lo tanto, el juego es una actividad inherente a la vida de cada niño puesto que es reconocido como un derecho.

Irwin, Siddiqi y Hertzman (2007) en su informe para la Organización Mundial de la Salud enfatizan que el juego cumple un rol esencial en el desarrollo infantil, tanto en lo social, físico y en el aprendizaje. Asimismo, en el informe realizado por The Lego Foundation y UNICEF (2018) se hace mención que el juego es una estrategia que va reforzar el aprendizaje en la primera infancia y que para ello es necesario que se visibilice al juego en las políticas educativas, que el Ministerio de Educación brinde lineamientos y estándares que preserven el enfoque del juego, y que todas las acciones estén apoyadas por las instituciones educativas, maestros, la comunidad y la familia.

Respecto al juego de lo expuesto por Irwin, Siddiqi y Hertzman (2007) y The Lego Foundation y UNICEF (2018) podemos resaltar que el juego es propio de la vida de cada infante y que favorece su desarrollo. Para ello es necesario que el juego esté apoyado con políticas públicas con el fin de lograr que su presencia en la educación se acreciente y evidencie.

A nivel nacional existe apoyo por parte del estado peruano con políticas públicas que reconocen la labor del juego en la vida de cada niño y niña.

La Ley General de Educación N°28044 aprobada por la autoridad institucional del Poder Legislativo Peruano, en el Decreto Supremo N°011-2012-ED en el artículo 50 menciona que uno de los objetivos de la educación inicial es prestar atención a las necesidades, características e intereses de los niños, para lo cual se reconoce como principales fuentes de aprendizaje al juego, al movimiento, la experimentación y al descubrimiento. En base a lo mencionado se reconoce al juego como una fuente de aprendizaje.

En esa línea, en el área de educación el juego va estar inmerso, ello se evidencia en el Programa Curricular de Educación Inicial, Minedu (2016) reconoce y hace mención al juego libre como uno de los principios que guían a la educación inicial. Por lo tanto, el juego será transversal a las diversas áreas curriculares, específicamente en las actividades de aprendizaje.

### 3.1. Marco conceptual

Para tener una base sólida sobre el tema investigado se darán conceptos claves para el desarrollo de esta investigación.

#### Aporte

Un aporte teórico en pedagogía se funda en el problema u objeto de estudio acerca de la realidad educativa, el constructo presentado permite enriquecer, transformar, afirmar o negar un conocimiento, para que este aporte sea válido debe de cumplir con las características de ser pertinente, acertado, novedoso y coherente (Tejeda, 2015).

La Real Academia de la Lengua Española (2019) refiere que un aporte es una contribución o colaboración sobre algo en específico. En este sentido, un aporte es un conocimiento novedoso, transformador que afirman o niegan las contribuciones de investigadores construidos en base a un objetivo de estudio.

## Juego

Los niños y niñas desde pequeños realizan acciones que pueden ser denominadas juegos si cumple la condición de generar satisfacción y regocijo al realizarlas. Piaget (1973) menciona que un comportamiento es sensible de transformarse en juego si este vuelve a repetirse por placer funcional, dado que este juego está siendo incentivado por el interés propio que se tiene ante el hacer y actuar. Por ello el lapso de tiempo que dedican los niños a la realización de un juego dependerá de la motivación e interés que tengan ante la actividad dinámica que están realizando.

Los niños desde pequeños realizan juegos en función a acciones y movimientos de su cuerpo de forma libre y autónoma, lo que les permite disfrutar, conocerse a sí mismos, explorar su entorno y desarrollarse.

Herrera (2016) menciona que el juego es reconocido como una actividad que transmite diversión, alegría, y que es el medio por el cual de manera lúdica los niños dan a conocer sus sentimientos, comportamientos, habilidades y su propio carácter. Ríos (2013) afirma “El juego temprano y variado contribuye (...) a la estimulación de todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con el juego” (p. 7). Por lo tanto, el juego en cada infante incentiva su desarrollo y crecimiento. Ambos autores mencionados coinciden que el juego es una actividad innata del niño, presente desde su nacimiento, que tiene un fin en sí

mismo y que mediante este el niño puede expresarse, afianzar su personalidad, descubrir habilidades y estimular las dimensiones de su desarrollo.

Iglesias (2013) expresa que el juego es un derecho en los niños porque permite generar condiciones y circunstancias que propician su desarrollo también es identificado como una necesidad puesto que es el medio que permite que se expresen, que conozcan su realidad. Acorde a lo mencionado sobre el juego como derecho, Rivero (2018) expresa que el juego es un derecho fundándose en que fue reconocido por las Naciones Unidas en la Convención de los derechos del Niño, además expresa que el juego no es una simple actividad puesto que tiene un sentido lúdico que permite al juego ser flexible y creativo.

#### Factor

La Real Academia de la Lengua Española (2019) menciona que un factor es una circunstancia, acción o motivación que influye en algo. Por ello al juego se le puede definir como un factor puesto que este influye en el desarrollo de cada niño y niña cumpliendo con las características mencionadas en la definición de factor.

#### Aprendizaje

Flores (2018) menciona que el aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos que pueden ser aplicados, esto se logra al transformarse las estructuras mentales al unir los conocimientos ya adquiridos con los nuevos, asociarlos y grabarlos en la memoria lo que permite su evocación. Por lo tanto, en el aprendizaje se da la transformación de las estructuras mentales que favorecen el desarrollo de potencialidades.

El aprendizaje es significativo cuando se realiza un proceso de elaboración e interiorización de conocimientos, habilidades y destrezas, ello se logra a partir de



experiencias vinculadas al interés y necesidad propia (Carbajo, 2017). Además, respecto a las características del aprendizaje Flores (2018) menciona que el aprendizaje es permanente al ser concurrente en la vida del ser humano puesto que este aprende por necesidad durante toda su vida con el fin de lograr como persona y es aplicado cuando es usado por la persona en su entorno social y lo demuestra mediante su comportamiento al realizar actividades que le demanden la aplicación de lo aprendido. Ambos autores coinciden respecto a identificar al aprendizaje como un proceso de construcción de conocimiento el cual al ser interiorizado se evidenciará su significatividad al reproducirse u aplicar lo aprendido.

### 3. 2. Antecedentes

Tovar (2018) realizó su estado del arte referente al juego como mediador en los procesos iniciales de lecto escritura. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo de tipo de estudio documental, usando como instrumento las matrices de análisis. Los objetivos de su investigación se basaron en identificar las prácticas pedagógicas para el desarrollo de los procesos iniciales de la lecto escritura y realizar un análisis del rol del juego como mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura. En los resultados presentó los aportes encontrados respecto a habilidades de aprestamiento, motricidad, estrategias de enseñanza del juego, posturas epistemológicas del juego, el juego en el proceso de la lecto escritura y su relación con la creatividad. En la investigación se concluyó que en las prácticas pedagógicas en las cuales se emplea el juego como estrategia favorecen el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, asimismo, que las docentes al emplear el juego para la enseñanza del proceso lecto escritor, propicia en los niños un aprendizaje espontáneo.

Portillo (2015) realizó una investigación documental respecto al juego visto como una estrategia para aprender por medios virtuales. La investigación sigue un enfoque cualitativo, en la cual se realiza el análisis de diversas literaturas bajo un proceso inductivo. Tiene como objetivo principal comprender el juego como estrategia de aprendizaje a ser empleado en ambientes virtuales. Para el análisis de las investigaciones se utiliza una matriz de consolidado de las fuentes primarias y secundarias, matriz bibliográfica. La investigación concluyó que al ser el juego una actividad lúdica motiva a los estudiantes y propicia su desarrollo integral, además, en el ambiente virtual este enriquece la práctica pedagógica docente puesto que beneficia las relaciones interpersonales y la cooperación al promover estrategias para la solución estratégica de un problema. Asimismo, se propone en la investigación el estudio de la aceptación y aplicación del juego en instituciones educativas y acerca del uso de videojuegos en educación.

#### IV. METODOLOGÍA Y PLAN DE ANÁLISIS

##### 4.1. Diseño metodológico

Tipo de investigación: De acuerdo al enfoque, el presente estado del arte responderá a un tipo de estudio cualitativo y nivel de estudio descriptivo.

Unidades de análisis documentales: Se realizó la revisión de tesis de pre y post grado, artículos de revistas, bases de datos científica y repositorios

El estado del arte a realizar tendrá un horizonte temporal de los últimos 5 años, de investigación virtual, los documentos a revisar serán de idioma español y de cobertura a nivel internacional y nacional.

- Instrumentos para el recojo y análisis de información: Los instrumentos serán los siguientes:
  - ✓ Ficha bibliográfica, donde se registrarán y acopiarán la información bibliográfica de las fuentes secundarias colectadas.
  - ✓ Ficha hermenéutica, donde se colocará el contenido de información por cada fuente individual.
  - ✓ Matriz de análisis, donde se colocará según eje de análisis, el contenido de información, según fuentes en conjunto.
  - ✓ Tablas y figuras para la presentación de resultados.

Ejes de análisis:

Los ejes de análisis seleccionados para la investigación a realizar son los siguientes:

- ✓ El empleo del juego en la educación de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial.
- ✓ La relación del juego con el aprendizaje de los niños y niñas del II ciclo de educación inicial

Consideraciones éticas:

- ✓ Respecto a los derechos de autor: El trabajo es resultado del esfuerzo personal. En relación con el tema elegido se consideró en la elección que cumpla con los aspectos señalados en las normas de protección y propiedad intelectual propias de

la universidad. Se trabajó este aspecto, con el estilo de referencia del American Psychological Association (APA).

- ✓ Beneficio para el conocimiento: El informe tiene como finalidad indagar a profundidad sobre el tema de “Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del Ciclo II de educación inicial”, de tal manera que contribuirá con brindar mayor información sobre el tema indicado. Tiene un beneficio propio porque por medio del trabajo de investigación se logra brindar mayor información sobre el tema, y sirva como base y motivación para futuras investigaciones.

#### 4.2. Plan de análisis

Para la elaboración del presente estado del arte se realizó una búsqueda bibliográfica, en la cual se tomó como universo de investigación a Google Académico. Para la realización de la búsqueda se utilizó las palabras claves “juego”, “aprendizaje” y “educación infantil/inicial/preescolar”.

El buscador académico permitió el acceso a diversas fuentes de investigación como repositorios de universidades y revistas virtuales. De los ambientes mencionados se realizó la selección de los documentos de investigación a utilizar en el informe. Con los textos seleccionados se realizó el llenado de las fichas bibliográficas y de contenido, que permitió mantener un orden respecto a las investigaciones sobre cada uno de los ejes de análisis.

Para la selección de los aportes acordes a los objetivos y ejes de análisis se procedió con el análisis y revisión de la literatura sistematizada en las matrices. Se realizó la clasificación de las investigaciones según lugar de origen, tipo de investigación y año al que pertenecen. Según la clasificación se elaboraron tablas y figuras que permitieron la lectura de los resultados de manera práctica y entendible. Además, se realizó un borrador

de los resultados en los cuales se presentaron de manera general las investigaciones según su clasificación. Asimismo, los aportes según los ejes se acompañan con figuras y tablas que permiten el entendimiento de la investigación.

Concluyendo con la elaboración de las conclusiones y recomendaciones en base a los resultados, ambos direccionados a resaltar los aportes y vacíos de información identificados.

## V. RESULTADOS

Para la elaboración del presente informe se procedió con la búsqueda de documentos de investigación, realizándose un análisis de 75 investigaciones, de los cuales se seleccionaron 40 para el procesamiento de los resultados.



*Figura 1:* Fuentes de investigación

Como se evidencia en la *figura 1* la fuente universal en la cual se centró la búsqueda de los documentos de investigación fue Google Académico, puesto que este ambiente virtual permite el acceso a repositorios de diversas universidades y revistas virtuales. Por consiguiente, se convirtió en un medio esencial de búsqueda para el presente informe.

*Tabla 1*

Cuantificación según origen

<i>Nivel de publicación</i>	<i>Lugar</i>	<i>Cuantificación</i>
<i>Nacional</i>	Perú	17
	México	3
<i>Internacional</i>	Ecuador	5
	España	8
	Argentina	1
	Chile	2
	Colombia	4

*Nota:* Elaboración propia

La tabla 1 muestra que las 40 investigaciones seleccionadas para el presente informe están distribuidas en dos niveles, nacional e internacional. A nivel nacional que corresponde al país de Perú se han seleccionado 17 investigaciones que representan al 45% y a nivel internacional se seleccionó 23 investigaciones que representan al 55%. A nivel internacional el país que cuenta con mayor número de investigaciones es España al contar con 8 investigaciones seleccionadas que representan al 20% de total de investigaciones. Asimismo, a nivel internacional el país que cuenta con menor número de investigaciones

es Argentina que cuenta con 1 investigación seleccionada la cual representa al 2.5% del total de las investigaciones.

*Tabla 2*

Cuantificación según tipo de investigación

Año	Artículos	%	Tesis	%
2015	1	2.5%	5	12.5%
2016	5	12.5%	4	10%
2017	3	7.55%	2	5%
2018	0	0%	11	27.5%
2019	1	2.5 %	6	15%
2020	1	2.5%	1	2.5%

*Nota:* Elaboración propia

En la tabla 2 se evidencia que las investigaciones seleccionadas están distribuidas según año y tipo de investigación. Según tipo de investigación se muestra que el 27.55% son artículos y el 72.5% son tesis (pregrado, maestría y doctorado). De los artículos el año que tiene mayor número de investigaciones es del 2016 el cual cuenta con un 12.5% y los años que cuentan con menor número de investigaciones son del 2015, 2019 y 2020 cada uno cuenta 2.5%. Respecto a las tesis el año que tiene mayor número de investigaciones es del 2018 el cual cuenta con un 27.5% a comparación del año 2020 que cuenta solo con un 2.5% de investigaciones.

Tabla 3

Cuantificación según eje de investigación

Eje	Artículos	%	Tesis	%
<i>Empleo del juego en educación</i>	6	15%	22	55%
<i>Juego y su relación con el aprendizaje</i>	4	10%	8	20%

Nota: Elaboración propia

La tabla 3 muestra que el primer eje sobre el empleo del juego en educación cuenta con el 70% de investigaciones seleccionadas el cual se compone por 15.5% de artículos y un 55.5% de tesis. Asimismo, el segundo eje es que cuenta con menor porcentaje de investigaciones al estar representado por el 30% compuesto por 10% de artículos y 20% de tesis.

Después de realizar el análisis y descripción cuantitativa de las investigaciones seleccionadas compuestas por tesis y artículos de investigación de los años 2015 al 2020 se proceda a continuación con la presentación de los aportes identificados según los ejes de investigación.

### 5.1. Eje 1: Empleo del juego en educación

En el discurso educativo al juego lo resaltan como un medio provechoso para emplearlo en la educación, pero en la práctica se puede observar que el juego es visto como un



aspecto secundario, puesto que lo asocian a la espontaneidad de los niños y no lo enfocan en emplearlo como medio de aprendizaje y desarrollo integral.

Sarlé (2019) en su artículo realiza una reflexión referente a la identidad del juego en la educación infantil, respecto a cómo era concebido y la valoración que le dan en la actualidad, enfocándose que el juego en la educación debe ser identificado como una bisagra, es decir, un eje articulador o un punto de encuentro que permite que los niños se relacionen con la docente, con sus pares, con el aprendizaje y la cultura escolar. En este sentido, Martín (2017) respecto al juego y la importancia de su presencia en la educación infantil en su trabajo de investigación expresa que el juego es esencial en la educación de los infantes porque permite el desarrollo de capacidades intelectuales, motrices y sociales, y es reconocido como medio facilitador de aprendizajes al hacer que las actividades se realicen de forma divertida y amena.

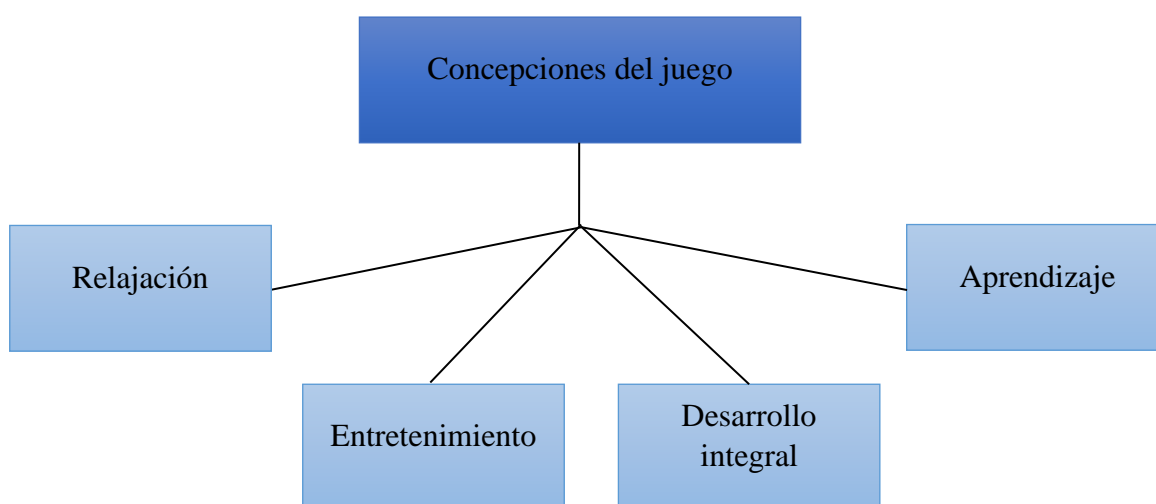
Por lo tanto, de los aportes de Sarlé (2019) y Martín (2017) se puede afirmar que, si bien el juego es una actividad espontánea en los niños, al emplearlo en el ámbito educativo cumple el rol de puente que media el aprendizaje y permite el desarrollo de capacidades y potencialidades.

Las concepciones de los docentes respecto al juego influyen en su empleo en las actividades de aprendizaje planificadas a realizar en el aula.

Wiberg (2016) realizó una investigación respecto a las concepciones sobre el juego de educadoras de párvulos de lo cual resalta que conciben al juego como una actividad libre y espontánea que está desligado del proceso de aprendizaje porque consideran que durante el juego el aprendizaje se da de manera indirecta, por esa razón al

planificar las actividades de aprendizaje no lo centran en el juego, pero permiten la presencia del juego en el aula en base a la metodología del juego libre.

En cambio, Nascimento (2016) en su investigación resalta que, si bien el juego permite la relajación, al aplicarse en el ámbito de educación favorece el aprendizaje y cumple la función de medio de desarrollo cognitivo, emocional y físico.



*Figura 17: Concepciones de las docentes sobre el empleo del juego*

Por lo tanto, las concepciones que las docentes tienen respecto al juego y su empleo en la educación pueden diferir dependiendo de la perspectiva y formación que cada docente, las ideas respecto al juego se centran en identificarlo como un medio de diversión, relajación, desarrollo integral y aprendizaje

En las aulas de educación inicial se proponen y predisponen los ambientes para que los niños y niñas los empleen para realizar diversos juegos, ello permite que las docentes puedan evidenciar las diversas manifestaciones de capacidades, habilidades, y conocimientos en los estudiantes.

El tener conocimiento de los juegos aplicados en las aulas de educación inicial permite ampliar la visión de la gama de juegos a utilizar y adaptar. Córdoba, Lara y García (2017) en su estudio plantean en base a la educación del buen vivir para la formación integral de los niños que los juegos a emplear en aula se clasifican en sociales, sensoriales, de construcción, de agrupamiento, cooperativos, libres, de reglas, estratégicos, populares, tradicionales y espirituales. Andrade (2020) en su investigación presenta que los juegos los clasifica según su función identificando los siguientes: sensoriales, motores, sociales, de construcción, de reglas y tradicionales.

*Tabla 4*

Tipos de juegos según autores

Córdoba, Lara y García (2017)	Andrade (2020)
- Sociales	- Sensoriales
- Sensoriales	- Motores
- De construcción	- Sociales
- De agrupamiento	- De Construcción
- Cooperativos	- De Reglas
- Libres	- Tradicionales.
- De reglas	
- Estratégicos	
- Populares	
- Tradicionales	
- Espirituales	

*Nota:* Elaboración propia.

Tomando en cuenta las clasificaciones de los tipos de juego mostrados en la tabla 4 se presenta a continuación los resultados encontrados en la búsqueda de los juegos que se emplean en las aulas de educación inicial acompañado con la descripción de sus beneficios.

#### 5.1.1. Clasificación de los juegos empleados en educación inicial

##### Juego colaborativo

Los juegos colaborativos permiten que los niños y niñas puedan desarrollar aptitudes positivas al momento de relacionarse con otros entre las cuales están el respeto a las diferencias, el expresar las opiniones sin menospreciar las ideas de los demás, además de favorecer en la participación activa y la formación del liderazgo (Garzón, 2019).

Santillán (2020) expresa que a partir de los juegos colaborativos se puede abordar los conflictos puesto que al ser grupales los niños formulan acuerdos para poder realizar la actividad, y van adoptando esos acuerdos, permitiendo mediante el juego la interiorización de valores como la solidaridad, respeto y empatía, los cuales son puestos en práctica en situaciones de desacuerdos permitiendo que puedan solucionar sus conflictos entre ellos, además de reproducir dicha actitud positiva ante situaciones problemáticas no solamente en el aula sino en medios externos.

Por consiguiente, los juegos colaborativos tienen beneficios para el desarrollo a lo largo de la vida puesto que permite interiorizar valores y actitudes, solucionar conflictos, que permite favorecer el desenvolvimiento personal.

## Juego cooperativo

Araujo (2018) en su investigación demuestra que el empleo de los juegos cooperativos permite que los niños y niñas de educación infantil acrecienten sus habilidades sociales respecto a las interacciones, la manera de construir vínculos de amistad y del cómo resolver conflictos. Pero no solo el juego cooperativo es un medio para desarrollar las habilidades sociales.

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016) en su investigación respecto a la influencia del juego cooperativo en los niños de 4 años rescataron que mediante este juego desarrollaron habilidades sociales para formar relaciones afectivas y emocionales con su pares y adultos, asimismo, identificaron que también hay un beneficio a nivel físico, puesto que las actividades propuestas de manera grupal en los que se realiza movimientos demanda mayor esfuerzo físico lo cual contribuye en el desarrollo motor.

Por lo tanto, en base a los aportes de ambos autores se puede afirmar que los juegos cooperativos no solo aportan en el desarrollo socio-afectivo sino también en el psicomotriz siendo de beneficio al ser empleado en el aula.

## Juego dramático

El juego dramático empleado en las aulas utiliza el teatro como la base para su aplicación, en el aula utiliza para la representación, desarrollo oral e incentivar la creatividad.

Tejada y Romero (2017) en su artículo expresan que el juego dramático favorece la educación emocional de los niños al favorecer que ellos gestionen y regulen sus emociones, construyan su identidad y autoconfianza, además de propiciar la creatividad, al momento que ellos crean historias, representan roles y llegan a acuerdos.

Quispe y Rojas (2018) en su investigación pudieron determinar que el juego dramático al ser empleado en las aulas de los niños de 4 generó cambios en el nivel de expresión oral mediante la dramatización de las historias y cuentos.

Por consiguiente, de acuerdo a Tejada y Romero (2017) y Quispe y Rojas (2018) el empleo del juego dramático no solo favorece el desarrollo de habilidades socio afectivas, orales y de la creatividad, sino también la comprensión lectora.

#### Juego de roles

Quispe (2018) en su investigación empleó juegos de roles a través de títeres en niños de 5 años y pudo evidenciar que el nivel de desarrollo de las expresiones orales iba aumentando, evidenciándose cuando los niños crean o reproducen las historias escuchadas, explican la conformación de su árbol genealógico o hablan acerca de los animales.

Gonzales (2016) en su artículo manifiesta a través del juego de roles los niños de preescolar van desarrollando el pensamiento simbólico puesto que pasan por un proceso de cambio, en la primera etapa el juego de roles con objetos, en la siguiente etapa cambian la función del objeto y le dan otra identidad, en la última etapa los niños son capaces de crear una historia y acondicionar su medio para representarla.

De ambos autores podemos concluir que al emplear el juego de roles en el aula se propician la expresión oral y el desarrollo de pensamiento simbólico.

#### Juego tradicional

Los juegos tradicionales son propios del contexto, estos pueden ser adaptados, por ello son empleados en la educación infantil. Los juegos tradicionales al ser empleados en

las aulas beneficiarán el desarrollo de la inteligencia emocional en la cual los niños y niñas van a poder desarrollar su identidad, confianza, tener mayor control sobre sus emociones y entablar relaciones con otros, ello se evidenció en la investigación aplicada realizada con niños de 5 años (Paredes, 2018).

Pérez (2015) realizó una investigación con niños de 4 años en la cual resalta que los juegos tradicionales pueden mediar el desarrollo físico, al favorecer el sistema motor grueso puesto que los juegos realizados en su mayoría son de movimiento y demandan un esfuerzo físico.

En la misma línea, Lachi (2015) respecto a los juegos tradicionales mediante su investigación afirma que median el desarrollo de competencias de conteo y operaciones simples porque se da utilización de materiales básicos a partir del contexto, además de emplear el conteo para calcular los participantes del juego.

En base a los aportes de las investigaciones de los autores podemos avalar que los juegos tradicionales son empleados en las aulas de educación inicial para el desarrollo de diversas competencias puesto que estos pueden ser adaptados hacia lo que se quiere desarrollar en los infantes.

#### Juego de construcción

Al hablar de los juegos de construcción en el aula lo relacionamos al área de matemática, pero también favorece otras áreas del desarrollo.

Córdova (2019) en su trabajo de investigación realizado con niños de 5 años evidencia que los juegos de construcción favorecen el desarrollo de habilidades sociales

puesto que los niños al jugar con los bloques comparten los materiales esta acción permite que interioricen los valores de respeto y amabilidad.

Mediante los juegos de construcción se incentiva el desarrollo de la creatividad debido a que los niños al realizar una construcción lo elaboran con fluidez, flexibilidad y originalidad, lo que potencia la actividad creativa puesto que el niño innova al construir con los bloques (Ventura, 2018). Asimismo, el pensamiento lógico y habilidades matemáticas son potenciadas a través del juego de construcción puesto que los niños van a agrupar, realizar el conteo, seriación y clasificación, propiciando el desarrollo de las nociones matemáticas (Sinaluisa y Miranda, 2016).

De los aportes mencionados podemos concluir que el empleo de juegos de construcción fomenta la creatividad, las habilidades sociales y matemáticas, puesto que a través de este los niños hacen uso de diversas habilidades desde las dimensiones de su desarrollo permitiendo que se potencien.

#### Juego motor o motriz

Chambi y Macedo (2015) realizaron su investigación con niños de 3 años en la cual plantearon juegos motrices que reflejaron los efectos beneficiosos y significativos en su desarrollo psicomotriz respecto a los aspectos de equilibrio, agilidad, puntería y destreza motriz. Siguiendo el mismo enfoque Arévalo (2020) realizó una investigación con niños de educación inicial de 3, 4 a 5 años con los cuales empleó los juegos motrices y llegó a la conclusión que favorecen el equilibrio, la lateralidad, la coordinación, y los movimientos de desplazamiento. Al referirse a los juegos motores ambos autores identifican beneficios a nivel físico.

García (2018) realizó un estudio sobre la influencia del empleo del juego motor en la educación infantil identificando que, si bien existe un beneficio a nivel físico,



referido al desarrollo de habilidades en el sistema motor grueso y fino, también se propicia la maduración de las capacidades sensoriales y cognitivas en los niños permitiendo una mejora en su rendimiento académico.

Por lo tanto, el empleo de juegos motrices en el aula de educación inicial permite el desarrollo de habilidades motrices y estimula el desarrollo cognitivo y sensorial.

#### Juego libre en sectores

Mendoza (2016) en su investigación respecto a la aplicación de la metodología del juego libre realizado con niños de 3 años evidenció que las actividades realizadas por los niños al momento de jugar permiten que desarrollen habilidades sociales mediante la interacción con sus pares. Sandoval (2019) en su investigación realizada con niños de 5 años respecto al juego libre para el desarrollo de habilidades comunicativas orales pudo demostrar que mediante el juego los niños interactúan con libertad permitiéndoles que puedan expresar y compartir ideas, donde el intercambio comunicativo al jugar permite desarrollar una comunicación entendible y clara.

Cuba y Palpa (2015) estudiaron acerca del juego libre en sectores para desarrollar la creatividad en niños de 5 años, de lo cual rescataron que al ser el juego libre en sectores un ambiente cambiante y diversificado se propiciaba la creatividad, ello se lograba mediante los sectores como hogar, construcción, dramatización y biblioteca puesto que los niños en esos espacios recrean historias, adoptan roles, trabajando su originalidad e imaginación.

Salguero (2019) en su trabajo de investigación demuestra que el juego libre favorece el aprendizaje del área de matemática porque permite que los niños puedan emplear los diversos materiales para medirse, agrupar, clasificar, discriminar figuras.

De los aportes de las investigaciones realizadas por los autores se puede afirmar que el empleo del juego libre en sectores en el aula permite abordar diversos aspectos del desarrollo de cada niño, abarcando las áreas de matemática, comunicación y personal social.

#### Juego sensorial

Los juegos sensoriales son actividades divertidas enfocados al desarrollo de los sentidos, estos juegos pueden ser visuales, táctiles, gustativos, olfativos y auditivos, son empleados en el aula para promover el desarrollo integral de las competencias de los niños permitiéndoles comprender su cuerpo y sus diversas expresiones (Morales, 2018).

Por consiguiente, los juegos sensoriales permiten la sensibilización percepción de los sentidos de cada niño lo cual permite que exploren y aprendan de su entorno con mayor profundidad.

#### Juego matemático

Fernández (2018) en su investigación interviene en niños de 5 años mediante juegos numéricos el desarrollo de capacidades matemáticas logrando identificar en los niños la acrecentación de habilidades lógicas, como el conteo, la resta y suma, para lograr en el juego se emplean reglas que permitan direccionar el aprendizaje de los niños.

Los juegos matemáticos tienen como eje central el desarrollo de habilidades matemáticas, pero estos también favorecen aspectos como las interacciones, el pensamiento crítico y la creatividad para la solución de problemas, y la coordinación motriz gruesa y fina puesto que se utilizan materiales concretos para realizar la actividad (Huanca, 2019).

De lo aportado por ambos autores se puede concluir que los juegos matemáticos al ser empleados en el aula no solo propician el desarrollo de habilidades matemáticas, sino que indirectamente permite el potenciar la motricidad, creatividad y pensamiento crítico.

A Continuación, la tabla 5 presenta de manera resumida los aportes identificados respecto a los tipos de juegos empleados en la educación de los niños y niñas del segundo ciclo de educación inicial.

*Tabla 5*

Juegos empleados en aula

Tipo	Beneficios
Juego colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo del liderazgo.</li> <li>- Interiorización de valores y aptitudes.</li> <li>- Resolución de conflictos.</li> </ul>
Juego cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de habilidades sociales.</li> <li>- Construcción de vínculos afectivos.</li> <li>- Resolución de conflictos.</li> <li>- Desarrollo físico</li> </ul>
Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión y regulación de emociones.</li> <li>- Construcción de la identidad y autoconfianza.</li> <li>- Potencia la creatividad.</li> <li>- Desarrollo de la expresión oral.</li> </ul>
Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de la expresión oral.</li> <li>- Desarrollo del pensamiento simbólico.</li> </ul>

Juego tradicional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de la identidad.</li> <li>- Control de emociones.</li> <li>- Desarrollo físico.</li> <li>- Potenciación de competencias matemáticas.</li> </ul>
Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de habilidades sociales.</li> <li>- Potencia la creatividad.</li> <li>- Nociones matemáticas.</li> </ul>
Juego motor o motriz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de equilibrio.</li> <li>- Desarrollo de la lateralidad.</li> <li>- Coordinación de movimientos.</li> </ul>
Juego libre en sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potencia la creatividad.</li> <li>- Desarrollo de habilidades matemática.</li> <li>- Desarrollo de habilidades comunicativas.</li> <li>- Desarrollo de habilidades socio afectivas.</li> </ul>
Juego sensorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de los sentidos.</li> </ul>
Juego matemático	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de habilidades matemáticas.</li> <li>- Desarrollo de la coordinación motriz.</li> <li>- Potencia la creatividad.</li> <li>- Desarrollo del pensamiento crítico.</li> </ul>

---

*Nota:* Elaboración propia.

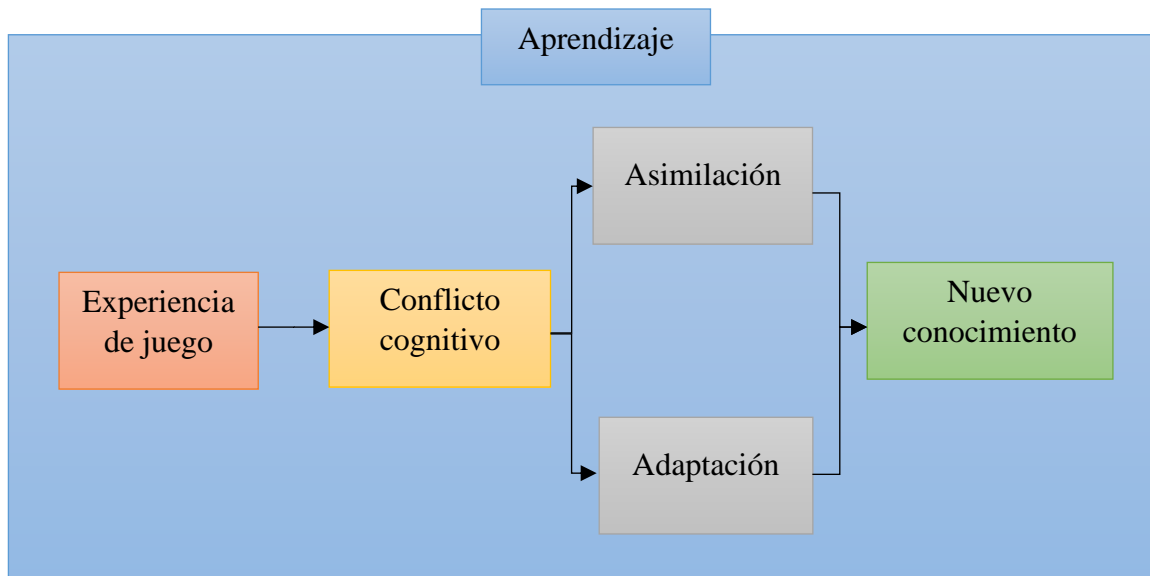
## 5.2. Eje 2: Juego y su relación con el aprendizaje

En el eje anterior respecto a los juegos empleados en educación se identificó que los juegos benefician de manera integral el desarrollo de los niños y niñas sin especificar el rol del juego en el aprendizaje, por lo cual a continuación se presentarán los aportes encontrados referente a el juego y su relación para el aprendizaje, y los aprendizajes que se pueden propiciar mediante el juego.

Oyarce (2015) expresa que el juego propicia el aprendizaje al generar experiencias que demandan la problematización, provocando un trabajo en el sistema cognitivo, en el cual se activa la sinapsis en las neuronas generando nuevos conocimientos. En relación a lo mencionado podemos afirmar que la problematización en los juegos permite generar aprendizajes.

Piaget, J. y Inhelder, B. (2015) expresan que el juego propicia el aprendizaje de los niños, cuando al jugar se producen situaciones de conflicto, lo que conlleva a la transformación de las estructuras mentales para la formación de nuevos conocimientos a través de las experiencias de juego.

Conforme a los aportes de Oyarce (2015) y Piaget, J. y Inhelder, B. (2015) podemos afirmar que el juego al mediar el conflicto cognitivo propicia la creación de un nuevo conocimiento en los niños evidenciándose un proceso de aprendizaje cuando el nuevo conocimiento es aplicado para la resolución de un problema o en una situación cotidiana.

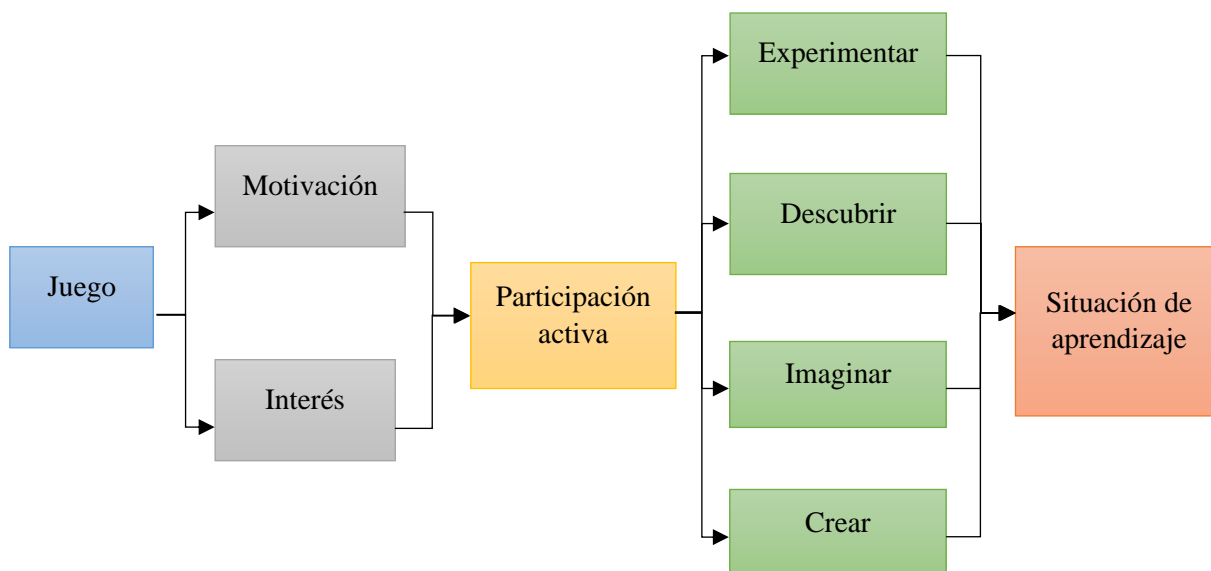


*Figura 18:* El proceso de aprendizaje mediante el juego

El aprendizaje en los niños se logra al incentivar el desarrollo cognitivo, cuando al momento de jugar los infantes vivencian situaciones de ensayo y error, produciendo mentalmente un conflicto cognitivo que los induce a pasar por un proceso de asimilación y adaptación, en el cual de los conocimientos ya adquiridos conservados en la memoria se transforman en nuevos conocimientos a través la realización de un juego (Herrera, 2016). Por lo tanto, los niños para poder aprender pasan por un proceso cognitivo de ensayo – error, asimilación y adaptación. Sin embargo, para que los niños puedan aprender mediante el juego este debe de ser de su agrado.

Rodríguez (2015) expresa que los niños realizan un juego siempre y cuando este los motive y capte su interés, puesto que a través de la motivación tendrán su atención ante la actividad a realizar permitiendo la participación activa al jugar, produciendo actitudes de experimentación, descubrimiento, creatividad e imaginación lo que resultará en un aprendizaje activo. Con lo expresado podemos afirmar que el aprendizaje mediante

el juego se logra si existe la motivación de jugar, entendiendo que los niños aprenden cuando existe disposición de su parte ante la actividad de juego planteada.



*Figura 19: El juego cómo situación significativa*

Rojas (2018) realizó una investigación sobre el juego y su relación con el proceso de aprendizaje en el cual seleccionó los aprendizajes que quería lograr a través de actividades de juego, evidenciando que el nivel de aprendizaje es más provechoso al darse mediante el juego debido a que los niños prefieren jugar en vez de realizar actividades cotidianas ya programadas. En base al aporte mencionado se puede inferir que en la planificación de las actividades de aprendizaje la presencia del juego es esencial debido a que los niños muestran disposición al jugar, lo que favorece la significatividad e interiorización del aprendizaje.

Conociendo al juego como puente que permite aprendizajes a continuación se presentarán los aportes respecto a qué aprendizajes se logra a partir de los juegos.

### 5.2.1. Aprendizajes en las áreas a través del juego

Al realizarse la búsqueda de los aprendizajes que se genera por medio del juego se evidenció mayor complejidad para encontrar los resultados puesto que si bien los títulos se referían al aprendizaje mediante la utilización del juego ,al realizarse la lectura no se evidencia la explicación literal de que aprendizajes se lograba por lo cual se procedió a la investigación a través de una búsqueda más exhaustiva que demandó leer diversas investigaciones para poder identificar la mención de los aprendizajes.

A continuación, se presentarán los aportes encontrados respecto al aprendizajes logrados a través de la utilización del juego distribuidos según áreas.

Sobre el juego y su intervención para el aprendizaje en el área de psicomotricidad se encontró que:

Oblitas (2017) a través de su tesis respecto a estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años demostró que no solo el juego permite el desarrollo físico, sino que al ser incluido en las actividades de aprendizaje favorece que los niños aprendan a seguir indicaciones, a realizar un trabajo coordinado, reconocer las partes de su cuerpo, tener control sobre sus movimientos e imitar pasos percibidos en bailes.

En concordancia con lo mencionado respecto a los aprendizajes en el área de psicomotricidad Tolano (2016) en su investigación realizada con 45 niños de 4 a 6 años evidenció que mediante los juegos en actividades psicomotrices se aprende a resolver problemas de forma creativa, tener una comunicación activa, reconocer los alcances físicos mediante la conciencia corporal y coordinar el pensamiento con los movimientos



a realizar, comprobando que con el juego para el trabajo psicomotriz se puede propiciar aprendizajes en las diversas áreas.

Respecto a los aportes de Oblitas (2017) y Toledano (2016) se considera que el juego en el área psicomotriz permite aprendizajes respecto a las nociones espaciales, coordinación motriz y la representación del pensamiento en movimientos.

Acerca de la intervención del juego y los aprendizajes en el área de matemática se identificaron los siguientes aportes:

Paucar (2017) en su tesis sobre los juegos para el aprendizaje de matemáticas realizado con niños de 5 años identificó que los juegos son medios factibles para ser aplicados en el aprendizaje de las matemáticas, pues propician aprendizajes como el conteo y nociones aditivas de agregar o quitar que permiten la resolución de problemas de cantidades.

En la misma línea, García (2015) estudió el juego en el área de matemática para el reconocimiento del número y el conteo, de lo cual logró afirmar que mediante el juego los niños pueden reconocer los números y relacionar la cantidad de materiales con la idea abstracta del número, lo cual favorece el conteo y la representación del número en escritura.

Por consiguiente, Paucar (2017) y García (2015) afirman que a través del juego se aprende en el área de matemáticas, destacando el aprendizaje respecto al conteo, reconocimiento de números, nociones de adición y sustracción.

Acerca del juego y los aprendizajes en el área de comunicación se identificaron los siguientes aportes:

Morales (2018) en su investigación referente al juego para el aprendizaje significativo en el área de comunicación expresa que al jugar el aprendizaje se interioriza, puesto que evidenció que en la intervención realizada en niños de 3 a 5 años identificó que aprendieron a expresarse con mayor libertad, acrecentaron su vocabulario y describieron con fluidez su medio, además de favorecer su desarrollo intelectual y sensorial.

Simbaña (2016) en su investigación con niños de 3 años se comprueba que los juegos permiten el desarrollo oral, debido a que al integrar el juego en las actividades o talleres se logra que los niños aprendan a expresarse mejor puesto que su vocabulario aumenta.

Conforme a los aportes de Morales (2018) y Simbaña (2016) se afirma que el juego en el área de comunicación permite diversos aprendizajes como fluidez al describir, una mayor expresión, y aumento del vocabulario al expresarse.

Respecto a la intervención del juego en el área de personal social se evidencia en la búsqueda de los aportes se identificó lo siguiente:

Mattos (2018) en su investigación con niños de 5 años determinó que mediante el juego el nivel de aprendizaje en el área de personal social aumenta, puesto que mediante las actividades de juego los niños aprenden a seguir reglas, a relacionarse con sus pares, y compartir sus emociones.

Acerca de la intervención del juego y los aprendizajes en el área de ciencia se identificaron el siguiente aporte:

Al realizar la búsqueda respecto al aprendizaje en el área de ciencia y tecnología se logró identificar que Robles y Fernández (2017) refieren que el juego para el desarrollo de las ciencias experimentales, se plantea el juego desde la propuesta del cine, donde se realizaron juegos de movimientos de imagen, acerca de la luz y las sombras, permitiendo que los niños aprendan a ser creativos, ser autónomos, y a trabajar en grupo.

*Tabla 6*

Aprendizajes mediante el juego según área

Área	Aprendizajes
Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nociones espaciales</li><li>- Coordinación motriz</li><li>- Representación del pensamiento en movimiento</li></ul>
Matemática	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conteo</li><li>- Reconocimiento de números</li><li>- Nociones de adición y sustracción.</li></ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fluidez al describir.</li><li>- Expresión oral clara y fluida.</li><li>- Aumento del vocabulario.</li></ul>
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"><li>- Seguir reglas</li></ul>

- Relacionarse con otros.
  - Gestionar sus emociones.
  - Compartir sentimientos.
- Ciencia y tecnología
- Plantear hipótesis y experimentar.
  - Buscar la razón o por qué a través de la investigación.
- 

*Nota:* Elaboración propia

#### IV. CONCLUSIONES

- ✓ En la búsqueda de los aportes de las investigaciones respecto al juego como factor de aprendizaje se evidencia que al haber mayor especificación al ámbito de educación inicial se encuentran mayores resultados.
- ✓ Respecto al juego y el aprendizaje el tipo de investigación en la cual tiene mayor acogida es la tesis respecto a pregrado, maestría y doctorado.
- ✓ Referente al primer eje acerca del empleo del juego en la educación se evidencia que existen variedad de investigaciones enfocados en ello puesto que el juego es amplio y se conforma de diversos tipos. Dependerá del tipo de juego a emplear en el aula el beneficio que se obtendrá en el desarrollo y aprendizaje de cada niño y niña. En el presente informe se reconoce que los tipos de juegos empleados en el aula se clasifican en colaborativos, cooperativos, dramáticos, de roles, tradicionales, de construcción, motrices, de sectores, sensoriales y matemáticos, evidenciándose que los beneficios de cada juego son integrales y no necesariamente se enfocan en un área del desarrollo.
- ✓ Referente al segundo eje sobre la relación del juego y aprendizaje se concluye que a través del juego se propicia el aprendizaje en cada niño y niña, puesto que una

situación de juego al ser de interés en los niños ellos van a desplegar sus habilidades libremente permitiendo que los momentos de juego se conviertan en oportunidades de aprendizaje al darse una actividad de ensayo y error o una situación de conflicto que provoca internamente un cambio en las estructuras cerebrales, que permiten la creación de un nuevo conocimiento que al ser aplicado evidencia un aprendizaje. Asimismo, respecto a los aprendizajes mediante el juego en las áreas curriculares se identificó que el juego es beneficioso en las diversas áreas al propiciar diversos aprendizajes, al direccionar los juegos hacia las competencias que se quieren lograr desarrollar en cada niño y niña. Cabe resaltar que existe vacíos en las investigaciones respecto a las menciones sobre los aprendizajes que logran los niños y niñas a través del juego y que para poder identificar esos aprendizajes se debe de realizar un análisis de los cuadros de actividades o talleres planteados en los cuales se menciona cual es el objetivo de aprendizaje planteado y con ello inferir y/o identificar el aprendizaje que se desea lograr en la investigación analizada.

## V. RECOMENDACIONES

- ✓ Respecto al juego y su empleo en la educación se recomienda enfocar las futuras investigaciones en un tipo de juego para poder definir con mayor exactitud qué beneficios genera su empleo en el aula y de qué manera se emplea respecto a la metodología o proceso de aplicación.
- ✓ Se recomienda para futuras investigaciones que en la búsqueda de aportes respecto al juego como factor de aprendizaje se enfoque en un área de interés, debido a que dicha acción permite al investigador realizar un análisis profundo y poder plantear con mayor especificidad que aprendizajes se logra.

- ✓ Una de las áreas a recomendar para la investigación es la de ciencia y tecnología por que las investigaciones actuales centran esa área en el desarrollo del pensamiento científico y toman al juego como un recurso, haciendo uso de juegos virtuales debido a la mayor presencia de la tecnología en la educación.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Araujo Vega, Y. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5666>
- Arévalo Pacheco, J. K. (2020). *Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17784>
- Arévalo, M., Carreazo, Y., y González, M. T. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos* (Tesis de doctorado). Recuperado de: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bula, X. P., De La Espriella, A. M., Guerra, M. D., y Vergara, B. A. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa Los Galanes* (Trabajo de maestría). recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2190>

- Chambi, F. D., y Macedo Soto, N. C. (2015). *Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la institución educativa inicial "Alto Jesús" del distrito de Paucarpata 2014* (Tesis de Pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1943>
- Congreso de la República del Perú (2012). Decreto Supremo N° 011- 2012- ED. Lima: Congreso de la República del Perú. Recuperado de: [http://www.minedu.gob.pe/files/3926\\_201207101510.pdf](http://www.minedu.gob.pe/files/3926_201207101510.pdf)
- Córdoba, E.F., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. Recuperado de: <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>
- Córdova, M. (2019). *Los juegos de construcción para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Las Palmas distrito de Mariano Damaso Beraun, Leoncio Prado, Huanuco-2018* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16871>
- Cuba, N. L., y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEP de la localidad de Santa Clara* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/858>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I. M., Barrera, M., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1). Recuperado de: <http://revistaparadigma.online/ojs/index.php/paradigma/article/view/575/572>
- Díez, A. (2019). *Juegos matemáticos en Educación Infantil* (Tesis de grado). Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/17318>
- Domínguez, C. T. (2015). El juego: Una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN: 2007-2619*, (10). Recuperado de: <http://11.ride.org.mx/index.php/RIDESECUNDARIO/article/viewFile/160/155>

- Edo, M., y Juvanteny, M. A. (2017). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 5(1), 33-44. Recuperado de: <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12>
- Fernández, A. N. (2019). *Juegos numéricos en Educación Infantil* (Tesis de grado). Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14694>
- Flores, G. E. (2018). *Aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1538 “Niño Jesús de Praga”-Huarmey, en el año 2016* (tesis de grado). Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8188/JUEGO\\_DE\\_ROLES\\_FLORES\\_VERGARA\\_GLADIS\\_ELVIRA.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8188/JUEGO_DE_ROLES_FLORES_VERGARA_GLADIS_ELVIRA.pdf?sequence=1)
- Florez, M. C., Velasco, D., y Segura, S. (2017). *El aprendizaje de valores a través del juego cooperativo para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes del grado kínder del jardín infantil barquito de papel* (Tesis de doctorado). Recuperado de: <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7617>
- García, D. (2018). Juego de sectores en los estudiantes de educación inicial (Trabajo de grado). Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/712>
- García, E. C. (2015). *El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar* (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/626585>
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil* (Tesis de grado). Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31583>
- Garzón, A. M. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniiano Norte de Bogotá* (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2588>
- Gómez, M. A. (2016). Ludoestaciones: una propuesta de enseñanza de aprendizaje centrada en el juego. *De experiencias de acompañamiento in situ 2016*, 231. Recuperado de:



<https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/947/Experiencias%20In%20situ%20-%20IDEP%202017%20WEB.pdf?sequence=1#page=231>

Gonzales, F., Silva, Y., Valdés, F. y Verschae, T. (2017). *Concepciones de Educadoras de Párvulos en torno al juego* (Tesis de pregrado). Recuperado de: [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-2500/UCC2865\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-2500/UCC2865_01.pdf)

González, C. X. (2016). El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares. *Típica*, 12(2), 78-93. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Claudia\\_Gonzalez\\_Moreno/publication/311734703\\_Tipica\\_Boletin\\_Electronico\\_de\\_Salud\\_Escolar\\_EL\\_JUEGO\\_DE\\_ROLES\\_SOCIALES\\_POR\\_ETAPAS\\_PARA\\_PROMOVER\\_LA\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_FUNCION\\_SIMBOLICA\\_POR\\_NIVELES\\_DE\\_DESARROLLO\\_EN\\_NINOS\\_PREESCOLARES\\_SOCIAL\\_ROLE-PLAYING/links/5858403408ae3852d25441dc.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Claudia_Gonzalez_Moreno/publication/311734703_Tipica_Boletin_Electronico_de_Salud_Escolar_EL_JUEGO_DE_ROLES_SOCIALES_POR_ETAPAS_PARA_PROMOVER_LA_FORMACION_DE_LA_FUNCION_SIMBOLICA_POR_NIVELES_DE_DESARROLLO_EN_NINOS_PREESCOLARES_SOCIAL_ROLE-PLAYING/links/5858403408ae3852d25441dc.pdf)

Guevara, R. (2016). El estado del arte en la investigación:¿ análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos?. *Folios*, (44), 165-179. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n44/n44a11.pdf>

Herrera Linares, L. Á. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>

Herrera, L. Á. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>

Huanca, M. E. (2019). *Juegos matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 “Virgen del Carmen” del distrito de San Juan de Lurigancho* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15291>

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118. Recuperado de :

[https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Qt9I1Bg2O\\_EJ:scholar.google.com/+el+juego+derecho+del+niño&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Qt9I1Bg2O_EJ:scholar.google.com/+el+juego+derecho+del+niño&hl=es&as_sdt=0,5)

Irwin, L. G., Siddiqi, A., y Hertzman, C. (2007). Desarrollo de la primera infancia: un potente ecualizador. *Comisión sobre los Determinantes Sociales de la Salud de la Organización Mundial de la Salud*. Recuperado de: [https://www.who.int/social\\_determinants/publications/early\\_child\\_dev\\_ecdkn\\_es.pdf](https://www.who.int/social_determinants/publications/early_child_dev_ecdkn_es.pdf)

Lachi, R. A. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/2063>

Martín, N. N. (2017). *La importancia del juego en educación infantil: un trabajo de revisión* (Tesis de grado). Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5777/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EDUCACION%20INFANTIL.%20UN%20TRABAJO%20DE%20REVISION.pdf?sequence=1&isAllowed=y;LA>

Martín. M. C. y Duran, S. M. (2016). Diseño de ambientes para el juego: práctica y reflexión en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 5(1), 85-96. Recuperado de: <http://revistas.usc.es/index.php/reladei/article/view/4904/0>

Mattos, M. E. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1970>

Mendoza, R. (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social. *UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura*, 5(1), 44-49. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5681734>

Ministerio de Educación (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Morales, B. M. (2018). *El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la ie inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2269>
- Nascimento, M. I. D. (2016). *Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil* (Tesis de doctorado). Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39664/11-1-16%20%20MARIA%20ISABEL%20DO%20NASCIMENTO-ANDR+%C3%AB.PDF>
- Oblitas, G. C. (2018). *El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna-pueblo joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6155>
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://45.71.7.21/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Oyarce, M. F. M., & Fierro, A. A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. Recuperado de: <https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/viewFile/576/592>
- Oyarce, M. F. M., y Fierro, A. A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. Recuperado de: <https://micologia.uv.cl/index.php/IEYA/article/viewFile/576/592>
- Paredes, M. E. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>
- Paucar, V. (2018). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de*

- Alata, Huancan (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564>
- Pérez, C. R. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/10006>
- Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. Recuperado de: [https://issuu.com/ediciones\\_morata/docs/piaget\\_psicologia\\_del\\_ni\\_o](https://issuu.com/ediciones_morata/docs/piaget_psicologia_del_ni_o)
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño* (Edición renovada). Madrid, España: Ediciones Morata.
- Quispe, C. J., y Rojas, N. K. (2018). *Aplicación del programa de juego dramático para mejorar la expresión oral de los niños de cuatro años de la Institución Educativa San José Obrero Circa-Arequipa, 2017* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7828>
- Quispe, I. (2019). *Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Huarisani-Renjachi del distrito, provincia de Huancané región Puno, año 2015* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8762>
- Real Academia Española (2019). *Diccionario de la lengua española* (23°. ed.). Consultado en: <https://dle.rae.es/>
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (Tesis de grado). Recuperado de: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>
- Robles, A. M., & Fernández, A. (2017). Creamos Cine, un juego educativo para el tratamiento globalizado de las ciencias experimentales en Educación Infantil. *Enseñanza de las ciencias*, (Extra), 1041-1048. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/184510>
- Rodríguez, J. A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. In *Juegos y juguetes en la vida social: ponencias y comunicaciones* (pp. 139-152). Comarca de la Sierra de

Albarracín. Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/708330.pdf#page=140>

Rojas, A. (2018) *Los juegos infantiles y su relación con el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 4 años de la sección platanitos de la institución educativa inicial N° 331 “Nuestra Señora de Fátima” Ayacucho-2018* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17285>

Salguero, M. (2019). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17764>

Santillán Velázquez, J. S. (2020). *El juego como estrategia para favorecer el trabajo colaborativo en un primer grado de preescolar* (Trabajo de grado). Recuperado de: <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/498>

Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, 8(11), 90-100. Recuperado de: <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282>

Simbaña, M. P. (2016). *Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Luis Merani Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016* (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12025>

Sinaluisa, M. C., & Miranda, C. M. (2016). “*Juegos de Construcción en el Ambito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016*” (Tesis de grado). Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3234/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00120.pdf>

Tejado, B., y Romero, C. (2017). El juego dramático como estrategia de inclusión y de educación emocional: evaluación de una experiencia en educación infantil. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (26), 145-160.

Recuperado de: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/5358/4656>

Tejeda, R. T. (2015). El Aporte teórico en investigaciones asociadas a las Ciencias Pedagógicas. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 6(6), 103-120 . Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6678477>

Tolano, E. J. (2016). Evaluación del perfil de juego en la clase de psicomotricidad vivenciada en niños de educación preescolar. *EmásF: revista digital de educación física*, (43), 126-136. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758186>

Tovar, M. A. (2018). *El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: Estado del arte* (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14449?show=full>

Unicef. (2006). Convención sobre los Derechos del Niño. Recuperado de: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Estados Unidos. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Ventura, Y. G. (2018). *Programa de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una institución educativa–Chota* (Tesis de grado). Recuperado de: <http://54.165.197.99/handle/20.500.12423/1611>

Wiberg, M. (2016). *Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana* (Trabajo de grado). Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/150979>

Zapata Morillo, T. (2015). *El juego en la Educación Infantil* (Tesis de grado). Recuperado de: [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata\\_Morillo\\_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata_Morillo_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

IV. ANEXOS

MATRIZ BIBLIOGRÁFICA

TIPO DE FUENTE	AUTOR	AÑO	TÍTULO	VOL. Y N°	ÁMBITO	PÁGINAS	REVISTA	PAÍS
Artículo	Andrade	2020	El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.	5(2)	Educativo	132-149	Revista Ciencia e Investigación	Ecuador
Tesis	Araujo	2018	Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017					Perú
Tesis	Arévalo, Carreazoy González	2016	El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos					Colombia
Tesis	Chambi, y Macedo	2015	Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Alto Jesús” del distrito de Paucarpata 2014					Perú
Artículo	Córdoba, Lara, y García,	2017	El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir	32(1)	Educativo	81-92	Revista de la Facultad de Educación de Albacete	Ecuador
Tesis	Córdova	2019	Los juegos de construcción para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Las Palmas distrito de Mariano Damaso Beraun, Leoncio Prado, Huanuco-2018					Perú
Tesis	Cuba, y Palpa	2015	La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEP de la localidad de Santa Clara					Perú
Artículo	Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera, y Gil	2016	La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil	37(1)	Educativo		Paradigma	España

Artículo	Edo, y Juvanteny	2017	Juego y aprendizaje matemático en educación infantil	5(1)	Educativo	33-44	Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia	España
Tesis	García	2015	El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar					México
Tesis	García	2018	El juego motor como estímulo en educación infantil					España
Tesis	Garzón	2019	La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá					Colombia
Artículo	Gonzales	2016	El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares	12(2)	Educativa	78-93	Típica	Colombia
Tesis	Herrera	2017	El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil					Colombia
Tesis	Huanca	2019	Juegos matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 “Virgen del Carmen” del distrito de San Juan de Lurigancho					Perú
Tesis	Lachi	2015	Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años					Perú
Tesis	Mattos	2018	El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011					Perú
Tesis	Morales	2018	El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la IE inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017					Perú
Tesis	Nascimento	2016	Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil					España



Tesis	Oblitas	2018	El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna-pueblo joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017					Perú
Artículo	Oyarce, y Fierro	2015	Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia	1(1)	Educación	162-177	Revista Infancia, Educación y Aprendizaje	Chile
Tesis	Martín	2017	La importancia del juego en educación infantil: un trabajo de revisión					España
Tesis	Paredes	2018	Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School-Cercado					Perú
Tesis	Paucar	2018	Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Alata, Huancan					Perú
Tesis	Rojas	2018	Los juegos infantiles y su relación con el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 4 años de la sección platanitos de la institución educativa inicial N° 331 “Nuestra Señora de Fátima” Ayacucho-2018					Perú
Tesis	Pérez	2015	Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato					Ecuador
Tesis	Quispe, y Rojas	2018	Aplicación del programa de juego dramático para mejorar la expresión oral de los niños de cuatro años de la Institución Educativa San José Obrero Circa-Arequipa, 2017					Perú
Tesis	Quispe	2019	Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la institución educativa inicial Huarisani-Renjachi del distrito, provincia					Perú

			de Huancané región Puno, año 2015					
Artículo	Rodríguez	2016	Aprendizaje basado en juegos.		Educación	139-152	In Juegos y juguetes en la vida social	España
Artículo	Robles, y Fernández	2017	Creamos Cine, un juego educativo para el tratamiento globalizado de las ciencias experimentales en Educación Infantil		Educación	1041-1048	Enseñanza de las ciencias	España
Tesis	Rojas	2018	Los juegos infantiles y su relación con el proceso de aprendizaje en niños y niñas de 4 años de la sección platanitos de la institución educativa inicial N° 331 “Nuestra Señora de Fatima” Ayacucho - 2018					Perú
Tesis	Salguero	2019	El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto, provincia de San Román, región Puno, año 2018					Perú
Tesis	Santillán	2020	El juego como estrategia para favorecer el trabajo colaborativo en un primer grado de preescolar					México
Artículo	Sarlé	2019	La escuela infantil: identidad en juego	8(11)	Educación	90-100	Revista del Instituto de Investigaciones en Educación	Argentina
Tesis	Sinaluisa, y Miranda	2016	Juegos de Construcción en el Ambito Lógico Matemático en los niños de inicial 2 de la escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 2015-2016					Ecuador
Tesis	Simbaña	2016	Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Luis Merani Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016					Ecuador
Artículo	Tejado, y Romero	2017	El juego dramático como estrategia de inclusión y de educación emocional: evaluación de una experiencia en educación infantil	(26)	Educación	145-160	Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación	España

Artículo	Tolano	2016	Evaluación del perfil de juego en la clase de psicomotricidad vivenciada en niños de educación preescolar	(43)	Educación	126-136	EmásF: revista digital de educación física	México
Tesis	Ventura	2018	Programa de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una institución educativa- Chota					Perú
Tesis	Wiberg	2016	Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana					Chile