



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
DEPARTAMENTO DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN INTERVENCIÓN Y EDUCACIÓN INICIAL  
EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE  
EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:**

**MASTER EN INTERVENCIÓN Y EDUCACIÓN INICIAL**

**Autora:**

**Lcda. Mónica Patricia Juca Cedillo**

**Directora:**

**Mgs. María del Carmen Esther Cordero Moreno**

**Cuenca – Ecuador**

**2021**

## DEDICATORIA

Dedico a mis padres quienes, con su dedicación, buenos ejemplos, sacrificio contribuyeron y brindaron el apoyo incondicional para la realizarme profesionalmente, aunque mi papito este en el cielo no esté presente conmigo en estos momentos sé que el compartiría con mucha alegría y orgullo por esta meta cumplida, su ejemplo y amor perduran por siempre en mi mente y corazón.

También lo dedico a mis colegas los docentes del Nivel Inicial I y II, y preparatoria, porque somos quienes establecemos los cimientos a los niños en su largo proceso de enseñanza y aprendizaje y es un arduo trabajo de largas horas de dedicación y esmero.

Y por último a los niños y niñas de educación inicial quienes son los principales actores y motivación para que sigamos preparándonos para que su formación sea de excelencia y calidad llegando a ser seres humanos integrales y felices.

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, es imposible no agradecer a Dios, por la fortaleza y bendiciones que ha dado a mi vida en varias ocasiones y haberme permitido cumplir una meta.

A mi tutora Magister *María del Carmen Esther Cordero Moreno* por ser mi guía y por su apoyo incondicional, siempre motivando para mejorar los entornos de aprendizaje en el nivel de Inicial, sin ella no hubiese sido posible culminar este proyecto de titulación, fue mi ángel en todo momento quien demostró la paciencia y su disposición conmigo.

A mi hermana Tania Paulina, quien es un pilar fundamental en mi vida, que cuento con ella siempre, en los momentos malos y buenos.

A mis compañeras docentes, amigas y conocidas quienes contribuyeron con valiosa información tanto para conocer la importancia del juego como para validar la guía.

Gracias a las Autoridades de la Universidad del Azuay, personal administrativo por su comprensión y su don de gentes al brindar la información necesaria y oportuna tan importante.

Agradezco y valoro mi trabajo donde mis alumnos son quienes impulsan a aprender diariamente algo nuevo, incluso a sonreír cuando uno está triste, me debo a ellos para capacitarme y brindar lo mejor.

## RESUMEN

El juego es un conjunto de actividades de suma importancia, debido al desarrollo integral y la motivación que genera en los niños. El presente artículo tuvo como objetivo identificar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, dentro del aula de los niños de 3 a 5 años y diseñar una guía de actividades lúdicas. El estudio fue de tipo descriptivo y analítico con un enfoque cualitativo, aplicando como instrumento una entrevista semiestructurada, realizada a una muestra de 10 docentes de educación inicial de Cuenca para conocer si hacen uso del juego en los centros infantiles como principal herramienta metodológica. Los hallazgos de la investigación permiten identificar que el juego es el mecanismo central que utilizan los docentes para fortalecer la enseñanza y aprendizaje, no obstante, manifiestan que se debe ser usado recursos innovadores que capten la atención de los niños.

**Palabras clave:** juego, recurso didáctico, aprendizaje, niños, nivel inicial.



## ABSTRACT

Play is a set of activities of utmost importance, due to the integral development and motivation it generates in infants. The objective of this article was to identify play as a teaching and learning strategy in the classroom for children from three to 5 years old and to design a guide of ludic activities. The study was descriptive and analytical with a qualitative approach, using as an instrument a semi-structured interview with a sample of 10 early education teachers in Cuenca to find out if they make use of play as the main methodological tool in the children's centers. The research findings allow us to identify that the game is the central mechanism used by teachers to strengthen teaching and learning, however, they state that innovative resources should be used to capture the attention of infants.

**Key words:** play, didactic resource, learning, children, initial level.

Translated by:



## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO .....	3
RESUMEN .....	4
ABSTRACT .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE .....	6
INTRODUCCIÓN .....	8
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	10
1.1. Educación Inicial.....	10
1.1.1. Características de los niños de educación inicial.....	11
1.1.2. Características del juego .....	12
1.2. El juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje .....	12
1.2.1. El juego como herramienta didáctica en niños de inicial. ....	15
1.3. Características del juego.....	16
1.4. Enseñanza y aprendizaje actual vs antiguo .....	17
1.5. Estado del arte .....	18
CAPÍTULO 2. MATERIALES Y MÉTODOS .....	21
2.1 Objetivo General.....	21
2.1.1 Objetivos específicos .....	21
2.2 Tipo de investigación.....	21
2.2.1 Investigación cualitativa .....	21
2.2.2 Tipo de investigación descriptiva.....	21
2.2.3 Método analítico .....	22
2.3 Instrumentos.....	22
2.3.1 Entrevista semiestructurada .....	22
2.4 Participantes.....	22
2.5 Procedimiento.....	24
2.5.1 Primera fase .....	24
2.5.2 Segunda fase .....	24

2.5.3	Tercera fase .....	24
2.5.4	Cuarta fase.....	25
2.5.5	Quinta fase .....	25
2.6	Análisis de datos .....	27
2.7	Criterios éticos.....	27
CAPÍTULO 3. RESULTADOS .....		28
3.1	Entrevista.....	28
3.1	Validación de la guía .....	41
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....		45
4.1.	Discusión .....	45
4.2.	Conclusiones .....	47
REFERENCIAS.....		49
Anexos.....		56

### Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b>	<i>Perfil de los docentes entrevistados</i> .....	23
<b>Tabla 2</b>	<i>Características de los participantes del grupo focal</i> .....	26
<b>Tabla 3</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 1.....	28
<b>Tabla 4</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 2.....	29
<b>Tabla 5</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 3.....	31
<b>Tabla 6</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 4.....	33
<b>Tabla 7</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 5.....	34
<b>Tabla 8</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 6.....	36
<b>Tabla 9</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 7.....	37
<b>Tabla 10</b>	Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 8 .....	39
<b>Tabla 11.</b>	<i>Análisis: Criterio de exhaustividad</i> .....	41
<b>Tabla 12</b>	<i>Primer recorte de texto</i> .....	42
<b>Tabla 13</b>	<i>Segundo recorte de texto</i> .....	43

### Índice de Anexos

Anexo 1.	Entrevista a docentes .....	56
Anexo 2.	Consentimiento informado .....	57

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de la docencia es lograr el aprendizaje efectivo en los estudiantes mediante el acompañamiento, para ello utiliza diferentes métodos o técnicas que hacen que la asimilación de la misma genere conocimiento (Espinoza y Rodríguez, 2017). Sin embargo, cada individuo aprende de diferente manera y al enfrentarse a un grupo heterogéneo, la búsqueda de similitudes para llegar a todos por igual, es imperioso dada las características particulares de la enseñanza en las diferentes instituciones educativas.

De esta manera, las estrategias para garantizar el aprendizaje varían según el grupo al que se pretende transmitir conocimientos y al contenido del plan educativo, por tanto, no se utilizarán las mismas estrategias para un niño de educación básica que para un joven universitario (Gutiérrez, 2018). En este contexto, de acuerdo con Peñaloza (2013), los niños de preescolar están en una etapa de desarrollo, la cual surge paralela al aprendizaje, pero que es necesaria para la adquisición de conocimientos que le servirán para el proceso de aprendizaje posterior.

Cabe mencionar que los niños de pre escolar, enfrentan la etapa denominada primera infancia, que comprende una serie de cambios psicológicos y motrices, que, desde el punto de vista educacional, es la fase en la que el individuo inicia con el proceso de aprendizaje, de ahí la importancia de crear ambientes de enseñanza estratégicos para lograr que el estudiante adquiera métodos que le permiten recibir un aprendizaje significativo (Cabrera y Nieves, 2019).

Al ser niños pequeños, asistir a una institución educativa implica que dejen de realizar actividades que prefieren, como actividades de juego para poder concentrarse y adquirir conocimientos, sin embargo, algunos autores refieren que los juegos no se deben considerar simplemente como una actividad lúdica, debido a que permite crear espacios de aprendizaje significativo (Camargo *et al.*, 2016). Para Gallardo (2018), los juegos surgen de manera espontánea y natural, lo que permite al niño desarrollar la creatividad, imaginación y nuevas formas de convivencia.

En virtud de lo expuesto, el juego es una actividad necesaria para el desarrollo de las capacidades físicas, motrices y habilidades técnicas propias de los distintos tipos de recreación, adicional comprende una actividad que fomenta la adquisición de valores, normas y actitudes necesarias para la convivencia armónica en la sociedad, familia y escuela (Gallardo, 2018) . A pesar de ello es una actividad que no se considera como una estrategia metodológica en las instituciones educativas, especialmente en el cantón Cuenca, en donde el desconocimiento de la importancia



de esta herramienta hace que en la práctica se subestime y no se considere dentro de los planes curriculares, por lo que surge la interrogante ¿cómo los docentes hacen uso del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas de clase de niños de 3 a 5 años de edad?

A raíz de la problemática mencionada surge la presente investigación, que tiene como propósito identificar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, dentro del aula de los niños de pre escolar y diseñar una guía de actividades lúdicas, que servirá de aporte a los docentes para incorporar esta estrategia como parte de los planes pedagógicos.

Para el cumplimiento de los objetivos planteados se estructuró la investigación en cuatro capítulos, en el primero se aborda las bases teóricas del uso del juego como método de aprendizaje, en el segundo se considera los materiales y métodos que se utilizaron para recolectar información, así como el proceso que se llevó a cabo en el estudio. En el tercer acápite se presentan los resultados de los instrumentos de recolección de datos y por último en el cuarto se desarrolla la discusión de los hallazgos más importantes que permitieron plantear las conclusiones.

## CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. Educación Inicial

A lo largo de la vida las personas construyen habilidades y destrezas personales por medio de la interacción con el medio que los rodea, una de las etapas de mayor trascendencia tiene lugar durante la infancia, por ello la educación inicial implica el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de hasta 5 años mediante actividades enfocadas en el fortalecimiento de destrezas cognitivas, motoras y psicosociales (Santi-León, 2019).

Desde la apreciación del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021) la educación en la primera infancia o también conocida como educación inicial es un espacio de aprendizaje diferente a la formación proporcionada en el hogar, debido a que los niños recurren por primera vez a los centros educativos para adaptarse a entorno que se convertirá en habitual en los siguientes años de formación académicas, al mismo tiempo se recalca la necesidad de constar con estrategias educativas simples que desencadenan a largo plazo menor incidencia de la deserción escolar, reduce la pérdida de periodos académicos e incrementa el desarrollo cognitivo y emocional.

En efecto, la educación en el nivel inicial se perfila como el comienzo de la formación académica en los primeros años de los escolares, según Estévez *et al.* (2018) durante esta fase no se trata de la asimilación de conocimientos como en la enseñanza formal, sino del uso de estrategias didácticas que permitan el desarrollo de destrezas relativas al aprendizaje. En este escenario, se apuesta por actividades participativas prediseñadas para una relación amena entre el docente y el alumno para lo cual es imprescindible contar con material de didácticos en pos de la creatividad y la interrelación entre el estudiantado.

A pesar de las ventajas de que los infantes asistan a temprana edad a las instituciones educativas con el fin de desarrollar destrezas para hacer frente a las siguientes años escolares, Gómez *et al.* (2018) manifiestan que no existe el principio de obligatoriedad, es decir que entre los requisitos para la educación primaria hasta no consta la asistencia de niños entre 3 a 5 años a espacios que fomentan experiencias previas relativas al aprendizaje, razón por la cual la aplicación de políticas públicas lograría la cohesión entre el desarrollo infantil y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.1.1. Características de los niños de educación inicial**

Para los niños la educación inicial es la primera experiencia de aprendizaje que se vincula con las primeras etapas de vida, al respecto Gutiérrez y Ruiz (2018) refiere que desde el nacimiento hasta los seis años los individuos atraviesan la primera infancia en la que se adquieren capacidades y cualidades, así como conocimientos, habilidades y hábitos, en la que la educación cumple con un rol fundamental debido a que contribuye a la formación de la personalidad.

En esta misma línea, Cáceres y Benavides (2019), sostiene que la primera infancia se caracteriza por cambios que contrastan el desarrollo de los seres humanos a nivel biológico, motor y psicológico, añade que se muestra una evolución que pasa de la total dependencia de un cuidador adulto hacia la independencia. De tal manera que el ambiente en el que se desarrolle el niño se convierte en promotor o limitante del desarrollo, es decir, un buen desarrollo se logra si los individuos que rodean al niño adoptan el rol de guías que contribuyen a la planificación y regulación

Al respecto, Cuestas *et al.* (2016), mencionan que antes de los tres años es erróneo incluir la educación, debido a que se debería trabajar en la seguridad y en la capacidad para que disfrute, desee o piense. En cambio, entre los 3 y 6 años menciona como la edad idónea para iniciar con la educación en especial en el aprendizaje y la socialización.

Cabe mencionar que todo acompañamiento durante los 0 y 6 años de edad es parte de la educación inicial, a pesar de que implica un periodo prolongado el trabajo se realiza en conjunto entre docentes y padres de familia. Un aspecto importante que se considera en este lapso es el desarrollo integral, en el que según Gómez (2017), incluye:

- Desarrollo de capacidades
- Potencialización de lo cognitivo
- Interacción entre niños entre seres sociales
- Promoción de la autonomía
- Participación en el mundo social y cultural
- Desarrollo emocional

De acuerdo con lo mencionado por el autor lo mencionado garantiza el desarrollo integral de los niños, debido a que se dirige a las necesidades de aprendizaje propias de la etapa, lo que no solo favorece a la edad que atraviesan los niños, sino implica capacitarlo para toda la vida, en la que se articulan conocimientos técnicos y desde lo emocional.

En este contexto, Katzkowicz y Querejeta (2020), refiere sobre el efecto que tiene la asistencia educativa en la primera infancia, en la que enfatiza el hecho de que las aptitudes que se desarrollan en esta etapa se configuran en las bases para el desarrollo futuro, por lo que cualquier gasto que implique para el Estado o las familias, se considera como una inversión por el impacto que tienen en la vida del individuo.

### **1.1.2. Características del juego**

Una de las características del juego como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje son las dimensiones, a continuación, se presentan las principales dimensiones identificadas:

- Emocional: en la cual el niño demuestra los sentimientos, emociones, miedo, ante una situación en particular.
- Motora: ejecución de ejercicios al momento de realizar el juego como saltas, gritos, risas, trabajos, entre otros.
- Sensorial: permite adquirir nuevas sensaciones que son experimentadas por primera vez
- Creatividad: capacidad de crear actividades, patrones, acciones que permita que la tarea se vuelva divertida y atractiva.
- Social: relacionarse con otras personas, grupos, familiares.
- Cultural: demuestra la transmisión del juego mediante las generaciones (Caballero, 2021).

Por otra parte, la sociedad dispone de un sin número de juegos, los cuales se presentan en diferentes tipos, expuestos seguidamente.

- Tradicionales
- Conjuntos
- Culturales
- Constructivos
- Didácticos
- Sociales
- Musicales
- Físicos (Bermejo y Blázquez, 2016).

### **1.2. El juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

De acuerdo con Montero (2017), el uso del juego es una forma que permite llamar la atención de los menores y con esto mejorar el proceso de enseñanza y

aprendizaje, incrementando el proceso de atención y motivación de los estudiantes que participan en el mismo, adicional el autor menciona que los juegos no tienen que ser vistos como una pérdida de tiempo, sino como un recurso valioso en las aulas de clase.

Según Gallardo (2018), los juegos comprenden actividades lúdicas, recreativas que se practican a cualquier edad, los niños juegan en los primeros años de vida para divertirse, buscar afecto, al mismo tiempo desarrollan la creatividad, imaginación y aprenden a vivir, los juegos surgen de manera espontánea y natural. El juego, es una actividad necesaria para el desarrollo de las capacidades físicas, motrices y habilidades técnicas propias de los distintos tipos de recreación, adicional comprende una actividad que fomenta la adquisición de valores, normas y actitudes necesarias para la convivencia armónica en la sociedad, familia y escuela (Gallardo, 2018).

A criterio de Melo y Hernández (2014), uno de los elementos principales que ayuda al desarrollo del conocimiento es el juego, por lo tanto, no debe ser considerado simplemente como una forma de pasar el tiempo, pues durante el desarrollo se crea la relación entre objeto, situación y persona, se potencia el desarrollo cognitivo, especialmente para la resolución de problemas y la generación de nuevos conocimientos. Bajo este contexto, es importante reconocer la función que desempeña el juego en la evolución del conocimiento y por ende en los procesos educativos, con la finalidad de reconocer el valor pedagógico y reconocer su aporte en todas las dimensiones de la construcción del conocimiento (Melo y Hernández, 2014).

Al respecto, se reflexiona que el juego es un instrumento que utiliza recursos naturales y materiales del entorno, desde la percepción de Rueda *et al.* (2017) las estrategias educativas lúdicas permiten a los niños y niñas originar el desarrollo cognitivo mediante la interacción entre estos elementos, en el ámbito escolar la importancia del juego se ve reflejado en el aporte al proceso educativo, que contribuye al desarrollo de los procesos cognitivos como la observación, atención, memoria y concentración.

Entonces, el juego puede ser explicado como un ejercicio o acción natural, divertido, satisfactorio, que logra un crecimiento en el infante, permite obtener una mejor comunicación, relacionarse, trabajar en equipo, además de desarrollar sus habilidades innatas y obtener nuevas (Montero, 2017). Es importante recalcar, que los juegos se transmiten de generación en generación, en donde se intenta mantener

su estructura y no perder la tradición, sin embargo, los niños y docentes se adaptan a las realidades de la sociedad (Caballero, 2021).

En el ámbito escolar, las aulas de clases constituyen el lugar principal donde se dan las relaciones sociales, los procesos pedagógicos no son homogéneos están en función del conocimiento impartido, es un lugar multicultural de transmisión de conocimientos, ideas y experiencias, que no necesariamente están relacionadas con el currículo escolar, por tanto, comprende un espacio de transformación (Gonzalo, 2018). Es así que, mediante procesos de innovación pedagógica, se crean ambientes de enseñanza, donde los niños a través del juego tienen la oportunidad de crear espacios de aprendizaje significativo (Monsalve *et al.*, 2016).

Según Ríos (2013) indica que mediante el juego y todas las actividades enfocadas a él, expresadas de forma lúdica llevan al niño al desarrollo integral de sí mismo, entre los diferentes tipos de desarrollo están:

- Psicomotor: desarrolla el cuerpo y los sentidos que sirven para el desenvolvimiento de la actividad lúdica.
- Social: a través del juego el niño y niña están en contacto con sus pares, esta actividad ayuda a reconocer a las personas que le rodean al mismo tiempo aprenden normas de comportamiento.
- Emocional y afectivo: es una actividad que les proporciona placer, alegría y les permite descargar tensiones, se establece como el refugio frente a las dificultades que los menores encuentran en la vida.
- Cognitivo: por medio del juego se estimula la atención, memoria, creatividad, imaginación, además desarrollan la capacidad de comunicación con sus iguales y adultos del entorno, el lenguaje y el pensamiento abstracto.
- Intelectual: permite aciertos, cometer errores, solucionar problemas, es decir es una actividad que estimula el desarrollo de las capacidades y la creatividad infantil (Ríos, 2013).

Cabe mencionar, que para Luna *et al.* (2020), el juego es un instrumento que permite al infante relacionarse con las demás personas, identificar el mundo, a la vez que desarrolla el crecimiento; es primordial que el niño forme parte de un conjunto social en donde pueda conocer a personas de su misma edad, compartir actividades y aprender. El maestro es el instructor, que busca diversas estrategias para lograr que la enseñanza sea captada de la forma más adecuada. Por otra parte, el aprendizaje es un medio para introducir en el niño ideas para fortalecer los pensamientos, reconocer entre una decisión buena o mala, pensar, ayudar y

expresar los sentimientos sin problemas (Gómez, 2014). A la par, las aulas de clases son consideradas como un espacio en donde el individuo se siente seguro, agradable, tranquilo, por ende, es un lugar de aprendizaje que emite seguridad a los padres, familiares y a los chicos, además busca nuevas estrategias de enseñanza que vayan acorde con los avances tecnológicos (Castro y Morales , 2015).

Lo expresado en los párrafos precedentes se fundamentan en el postulado teórico de Flinchun (1988), quien expresa mediante una investigación realizada a chicos con edades de hasta ocho años, que el 80% del aprendizaje ya sucedió, durante este rango de edad el niño lo único que ejecutó son juegos infantiles; sin embargo, el aprendizaje está presente en su memoria, por ende además de ser una herramienta de enseñanza es de memoria, permite desarrollar habilidades cognitivas, las cuales al momento de unirse a un grupo hacen posible la adaptación sin inconvenientes, además de estar al mismo nivel de los demás compañeros.

En virtud de lo expuesto se considera al juego como una herramienta importante, pues tal como sostiene Garner *et al.* (2018), el juego apoya la formación de relaciones seguras, estables y enriquecedoras con todos los cuidadores que los niños necesitan para prosperar. Así mismo, expresa que mejora la estructura y función del cerebro y promueve la función ejecutiva (es decir, el proceso de aprendizaje). Cuando faltan el juego y las relaciones seguras, estables y enriquecedoras en la vida de un niño, el estrés tóxico puede interrumpir el desarrollo de la función ejecutiva y el aprendizaje de la conducta pro-social; en presencia de la adversidad infantil, el juego se vuelve aún más importante (Rebello, 2017).

### **1.2.1. El juego como herramienta didáctica en niños de inicial.**

Desde las primeras etapas de la humanidad el juego se utilizaba como estrategia para enseñar a los niños, tal como lo menciona Cuellar *et al.* (2018), al referir que en la antigua Grecia Platón fue el primero en referir al juego como instrumento para la educación de infantes, de igual manera Aristóteles, quien defendía que el juego es un medio para educar a los niños a partir de los cinco años, esto para el desarrollo de la inteligencia.

En la actualidad la educación que surge en la primera infancia (0 a 6 años) corresponde a la educación inicial, en la que según Cuestas *et al.* (2016), se plantean varios principios para garantizar el desarrollo integral del niño, a continuación, se detallan:

- **Oportunidad:** la educación inicial resulta crucial al considerar que la primera infancia es una etapa transitoria, pero crucial y crítica.

- **Pertinencia:** se debe crear un entorno estable a nivel emocional y de riqueza cultural.
- **Centralidad en el sujeto de aprendizaje:** lo que exige la atención a las necesidades de los niños, con ello establecer programas vinculados con el juego porque es el lenguaje que entiende el niño.
- **Atención de la parte emocional:** establecer un vínculo y convertirse en un referente o figura de apego.
- **Interacción/complementariedad con la familia:** garantizar la interacción entre la familia y adultos.
- **Atención a la diversidad:** en cuanto a las tradiciones de la cultura de la comunidad.
- **Adecuación al contexto social y demográfico:** implica el reconocimiento de las características culturales, sociodemográficas, económicas y sociales de los niños y la comunidad a la que pertenecen.
- **Sustentabilidad y permanencia:** dar continuidad a los programas establecidos
- **Formación e idoneidad de los agentes educadores:** fomentar la interrelación entre los educandos y los padres de familia.
- **Calidad:** orienta a los otros principios, siendo la meta de la educación inicial.

Con lo mencionado por el autor, se muestra el tercer principio como la adecuación de toda actividad educativa en educación inicial a juegos, en consideración de que se configura como el mecanismo que entienden los niños. No obstante, se infiere que el juego como instrumento didáctico debe cumplir con los otros principios planteados para que se configure como estrategia idónea para la enseñanza de los niños.

En concordancia, Robledo *et al.* (2019), menciona que el juego tiene un rol protagónico en la educación como función que potencializa el desarrollo y favorece la interrelación con los pares, para ello refiere que debe considerar las características del juego, en tanto que debe incrementar la creatividad, la identidad cultural y el desarrollo de capacidades, competencias y destrezas.

### 1.3. Características del juego

Una de las características del juego como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje son las dimensiones, a continuación, se presentan las principales dimensiones identificadas:



- Emocional: en la cual el niño demuestra los sentimientos, emociones, miedo, ante una situación en particular.
- Motora: ejecución de ejercicios al momento de realizar el juego como saltas, gritos, risas, trabajos, entre otros.
- Sensorial: permite adquirir nuevas sensaciones que son experimentadas por primera vez
- Creatividad: capacidad de crear actividades, patrones, acciones que permita que la tarea se vuelva divertida y atractiva.
- Social: relacionarse con otras personas, grupos, familiares.
- Cultural: demuestra la transmisión del juego mediante las generaciones (Caballero, 2021).

Por otra parte, la sociedad dispone de un sin número de juegos, los cuales se presentan en diferentes tipos, expuestos seguidamente.

- Tradicionales
- Conjuntos
- Culturales
- Constructivos
- Didácticos
- Sociales
- Musicales
- Físicos (Bermejo y Blázquez, 2016).

#### **1.4. Enseñanza y aprendizaje actual vs antiguo**

Los medios que los docentes utilizan para enseñar son primordiales, expertos indican que el juego es fundamental para que el niño capte lo que el educador está emitiendo, además señalan que es la mejor herramienta de enseñanza y aprendizaje, los beneficios son para profesores y alumnos, como trabajo en equipo, empatía, expresión de sentimientos, memoria, compartir, entre otros. Es importante mencionar, que el juego es parte de la vida del infante desde su nacimiento, razón por la cual es considerado una herramienta básica de aprendizaje (Monge y Montero, 2001).

Según Montero (2017), la tecnología cada día avanza, los niños exigen aparatos que demandan mayor conocimiento para poder manejarlos, por ende, es necesario actualizarse de manera constante; las modalidades de enseñanza deben adaptarse a los avances tecnológicos de manera que les dejen llegar a los aprendices de la forma correcta, las enseñanzas tradicionales se van quedando atrás con el paso

del tiempo. Así, los objetos, herramientas, instrumentos o metodología utilizada para impartir una clase son de suma importancia, a criterio de Sánchez *et al.* (2020) el juego es una de las técnicas recomendadas para efectuar actividades de manera interactiva, se recomienda tener claro los objetivos y metas a las que se pretende llegar, de esta manera el rendimiento del estudiante subirá.

Los infantes utilizan la tecnología para el desarrollo de actividades escolares, diversión, educativas o sociales; las aplicaciones web están diseñadas según las edades y el objetivo de los usuarios, además están disponibles de manera gratuita o pagada, diversos docentes debido a la nueva realidad que atraviesa el mundo por el COVID-19 han incluido en sus clases herramientas online, mediante las cuales los niños y niñas pueden practicar, aprender, repetir de manera divertida. Las apps son una opción de relacionar el aprendizaje, la tecnología, el alumno, el docente e incluso a los familiares al proceso de formación (Espinoza y Rodríguez, 2017).

Es importante mencionar que según Solar y Díaz (2009), la educación tradicional se ejecuta con estrategias que se relacionan con las creencias, experiencias e instrumentos que en su momento funcionaron; sin embargo en la actualidad los niños nacen con una forma diferente de aprendizaje, por ende el docente tiene que adaptarse a estas nuevas generaciones, mediante el uso de herramientas como juegos que fomentan el crecimiento, desarrollo del pensamiento, autonomía, toma de decisiones, además de inducirles al análisis de situaciones.

### **1.5. Estado del arte**

La educación inicial ha sido objeto de interés de investigadores y académicos dada la importancia para la sociedad, por tanto, en el presente ítem se realiza una aproximación a estado del arte sobre la instrucción preescolar que implica el desarrollo habilidades y destrezas en niños entre 3 a 5 años dentro de los sistemas escolares que requieren de mecanismos simples y efectivos para continuar en las posteriores etapas de preparación académica por ello se presentan estudios a nivel internacional, regional y local.

En una aproximación a la investigación de Ancheta (2019) que por medio de un enfoque holístico analiza la preescolaridad en la primera infancia dentro de la agenda educativa mundial, evidencia que en la meta sobre el acceso a servicios educativos de calidad en la enseñanza inicial es uno de los mayores retos que enfrentan las naciones, debido a que es necesario un corte transversal de seguimiento entre el número de infantes por medios de los informes escolares así

como la inclusión de programas estatales orientados a reducir las inequidades sociales y económicas que impiden la inserción escolar a temprana edad.

Con base al planteamiento inicial, es evidencia que la preparación básica en los alumnos menores a 5 años es un ítem preocupación por la comunidad internacional, por ende, el impacto del ingreso al sistema básico depende del contexto que rodeen al alumno. Desde la percepción de Vallejo y Torres (2020) que investigan la calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial en Murcia-España, por medio de un enfoque cuantitativo con la participación de una muestra de 105 pedagogos del área, obtienen que los recursos educativos-didácticos y al apoyo del núcleo familiar es determinante para el aprendizaje significativo de los menores. Bajo tal contexto el 73,3% de la muestra afirma que los mecanismos lúdicos favorecen a la cooperación y el respeto a las normas de comportamiento de los alumnos, en tanto que el 70,5% sostiene que luego de los juegos los niños se tornan más receptivos para la resolución de conflictos afectivos y emocionales.

En Estados Unidos, Ansari *et al.* (2019) que investigan los beneficios a corto plazo en la educación en la primera infancia en 1.213 menores originarios de familias con limitaciones económicas en condados poblados y el uso de varios códigos idiomáticos, por medio de un enfoque cuantitativo evidencian que los niños que iniciaron experiencias educativas a la edad de 3 años demuestran una mejora en la habilidades académicas, socio afectivas, emocionales a diferencia de quienes ingresan de forma directa al sistema escolar., por ello se evidencia una mayor desempeños en los siguientes periodos académicos.

A nivel de América Latina y el Caribe, para Concha *et al.* (2019) quienes investigan los sistemas educativos de la región y la incidencia en la infancia, por medio de una metodología cualitativa por medio del análisis de contenido sobre informes internacionales y documentación oficial determinan que existe una mayor conciencia de las naciones para la educación infantil en etapas iniciales, de tal forma que países como Brasil, Cuba, Perú y Uruguay superan el 80% en cuanto a la escolarización de menores a 5 años, por tanto las estrategias didácticas son el punto de partida para el cuidado y atención de este segmento estudiantil, ante eso de precisa de elementos complementarios para el desarrollo psico-socio infantil, de tal manera que el docente es una figura importante en el desarrollo de las primeras experiencias con relación al aprendizaje

En este contexto, en Colombia, Durán *et al.* (2019) analizan el proceso de acompañamiento de docentes del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar en zonas postconflicto quienes por medio aplican estrategias de enseñanza mediante juegos a niños de nivel inicial, para ello aplican un estudio cualitativo con un enfoque interpretativo sobre contenido audiovisual como testimonio de experiencias. De esta forma, se evidencia que el rol de los maestros y agentes educativos fortalecer el reconocimiento de las indicaciones para el espacio de interacción entre los menores por medio del uso de frases y recursos comprensibles, por tanto, los juegos de exploración aportan a descubrir nuevos objetos con el uso de los sentidos lo que constituye como una experiencia sensorial del aprendizaje.

A largo plazo, es posible que se incremente la cantidad de menores en procesos educativos previos a la formación básica, así en Ecuador en el estudio de Carrión-Izurieta (2020) sobre el análisis de los factores del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial a través de una técnica cualitativa relativa al proceso pedagógico y las exigencias de las dependencias ministeriales, se los docentes de este nivel tienen limitaciones para la planificación didáctica tal como se solicita en el diseño curricular vigente, por tanto existe el riesgo de incidir de forma negativa en la calidad de educativa preescolar en el país. Al respecto, se intuye que los mecanismos para las destrezas responden a opciones de aplicación viables y prácticas como lo son los juegos y la construcción de procesos lúdicos para la familiarización de los infantes con la comunidad escolar que aportan a una mayor flexibilidad en la metodología aplicada en el aula.

## **CAPÍTULO 2. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Objetivo General**

Identificar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, dentro del aula de los niños de 3 a 5 años de edad y diseñar una guía de actividades lúdicas.

#### **2.1.1 Objetivos específicos**

- Revisión bibliográfica sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de 3 a 5 años.
- Determinar si los docentes hacen uso del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Elaborar y validar la guía didáctica con actividades lúdicas.

### **2.2 Tipo de investigación**

#### **2.2.1 Investigación cualitativa**

Esta investigación parte de un estudio cualitativo, según Sánchez (2015) se define como la conjugación de aquellas técnicas de recolección, modelos analíticos de carácter inductivo y teorías que privilegian el significado de los actores, además, el investigador se involucra en el proceso de acopio, siendo parte del instrumento de recolección. El objetivo no implica la distribución de variables, sino la explicación de los significados del fenómeno de estudio (Carballo y Guelmes, 2016).

Bajo tal argumento, se aplicó el enfoque cualitativo mediante la revisión de la bibliografía que brindó sustento a la presente investigación, además de la aplicación de instrumentos como la entrevista para conocer el criterio sobre el uso del juego como estrategia metodológica aplicada por los docentes de educación inicial. De esta manera la investigación buscó recabar información y describir sobre el juego como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a los niños de 3 a 5 años y posteriormente mediante un análisis de lo anterior, realizar una guía pedagógica que contenga esta estrategia.

#### **2.2.2 Tipo de investigación descriptiva**

De acuerdo con Baptista *et al.* (2014) las investigaciones descriptivas tienen como objetivo medir o recoger información sobre las variables de estudio, pero no se busca un vínculo o relación entre ellas, por lo que como su nombre indica pretende describir situaciones o contextos para analizar.

En tal virtud, esta investigación es descriptiva por cuanto se realizó una descripción de la información recolectada con la finalidad de definir las características

del fenómeno de estudio, en este caso sobre la incorporación del juego como recurso didáctico en los niveles de inicial.

### **2.2.3 Método analítico**

El análisis de los datos cualitativos requiere del método analítico, debido a que el investigador recibe datos no estructurados a los cuales se debe proporcionar una estructura. Se trata de datos variados que consisten en observaciones del investigador y narraciones de los participantes. Bajo tal contexto, el propósito de la investigación analítica es la exploración, organización, descripción, comprensión de los hechos y vinculación de los resultados con el conocimiento disponible (Baptista, *et al.*, 2014).

Por tanto, en esta investigación se aplica el método descrito a partir del análisis de la información proporcionada por los docentes de educación inicial sobre la utilización del juego en las aulas como herramienta estratégica para afianzar el proceso de enseñanza y aprendizaje, con ello identificar el contexto necesario para diseñar la guía didáctica.

## **2.3 Instrumentos**

### **2.3.1 Entrevista semiestructurada**

Para Folgueiras (2016) en este tipo de entrevista se decide de forma previa qué tipo de información se requiere, con ello establecer un guion de preguntas de forma abierta para recolectar información con mayor matiz frente a un cuestionario estructurado. Además, es fundamental que el entrevistador cuente con una actitud flexible para dirigir la entrevista de acuerdo a la participación de los actores e incorporar nuevas cuestiones si el caso lo amerita.

Por tanto, en esta investigación se realizó un guion de entrevista semiestructurada con ocho preguntas abiertas, con el propósito de conocer el criterio de los docentes de educación inicial acerca del juego en el ámbito educativo (Ver Anexo 1). El cuestionario se efectuó con base en los estudios de Leyva (2011) y Ospina (2015) cuyos participantes estuvieron conformados por los docentes de nivel inicial de la ciudad de Cuenca. El desarrollo de las entrevistas se realizó de manera *online* mediante el uso de plataformas virtuales, específicamente el programa Zoom.

## **2.4 Participantes**

Los participantes del estudio están conformados por los docentes de nivel inicial de la ciudad de Cuenca, los cuales se encuentran distribuidos en instituciones educativas públicas o privadas que funcionan como centros de atención y cuidado de niños menores de 5 años. De acuerdo con Baptista *et al.* (2014) la muestra de

estudio en el caso de entrevistas es recomendado de 20 a 30 personas, se contemplaron ciertos criterios de inclusión, que a continuación se exponen para la selección de los participantes.

### Criterios de inclusión

- Docente de educación inicial con al menos tres años de experiencia en el campo.
- Profesional que desee formar parte de la investigación
- Firme el consentimiento informado

### Criterio de exclusión

- No desee formar parte del estudio
- No firme el consentimiento informado.

Con estos criterios se identificó a 10 docentes tanto de inicial 1 y 2 de entre 5 y 30 años de experiencia, a continuación, se muestra un cuadro resumen del perfil de los docentes entrevistados.

**Tabla 1**

*Perfil de los docentes entrevistados*

Participante	Edad	Educación	Experiencia	Nivel	Institución			Ubicación	
					Pública	Particular	Mixta	Urbana	Rural
Participante 1	38	Educación superior	5 años	Inicial 1 y 2	X				X
Participante 2	52	Cuarto nivel	6 años	Inicial 2	X			X	
Participante 3	46	Cuarto nivel	2 años	Inicial 1 y 2	X			X	
Participante 4	36	Educación superior	11 años	Inicial 1 y 2		X		X	
Participante 5	29	Educación superior	11 años	Inicial 1	X	X		X	
Participante 6	38	Educación superior	3 años	Inicial 1 y 2	X			X	
Participante 7	38	Educación superior	6 años	Inicial 2	X			X	
Participante 8	49	Educación superior	32 años	Inicial 2	X			X	
Participante 9	42	Educación superior	15 años	Inicial 2	X				X
Participante 10	51	Secundaria	30 años	Inicial 2	X				X

Elaboración: Juca,2021

## **2.5 Procedimiento**

### **2.5.1 Primera fase**

Como primer punto se obtuvo los consentimientos informados de los docentes quienes formaron parte del estudio, para ello, se acordó una reunión virtual con cada participante en donde se explicó el objetivo de la investigación y se preguntó si desean brindar información mediante entrevistas semiestructuradas, indicando la confidencialidad de los datos y su uso para fines investigativos, resaltando la importancia de la colaboración para el desarrollo de la guía didáctica cuyo recurso principal es el juego para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial.

Posteriormente, se envió el documento de consentimiento informado por medio del correo electrónico a cada uno de los docentes determinados para el estudio y se obtuvo la firma de los mismos (Ver Anexo 2).

### **2.5.2 Segunda fase**

Para el desarrollo de la segunda fase se realizó una revisión bibliográfica sobre la importancia del uso del juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta revisión consiste en la síntesis de datos e información relacionada al tema de estudio en libros, artículos académicos, científicos y revistas indexadas. La búsqueda de la información se efectuó en diferentes buscadores especializados, con la finalidad de garantizar la veracidad de los datos, estos son: Google Scholar, Redalyc y Scielo.

Para la estructuración de resultados teóricos sobre el tema de investigación se consideró ciertos parámetros que permitieron incluir y excluir documentos, los cuales se mencionan seguidamente.

- Artículos con un período máximo de publicación de 10 años, no obstante, para el caso de postulados teóricos, no se aplicó este criterio, puesto que no presenta una actualización reciente.
- Documentos que aborden la temática en español y en inglés.
- Búsqueda de información en las plataformas digitales mediante palabras clave como: juego como estrategia didáctica, el juego en educación inicial, *play as a didactic tool*.

### **2.5.3 Tercera fase**

Esta etapa de la investigación consistió en conocer si los docentes de los centros infantiles en la ciudad de Cuenca hacen uso del juego como herramienta metodológica, para cumplir con tal propósito se realizó el levantamiento de



información primaria mediante la aplicación de las entrevistas a los participantes, instrumento que fue adaptado del estudio realizado por Gómez (2020) por lo que no se realizó validación o pilotaje. En primer lugar, se coordinó con cada profesor una fecha determinada para la reunión virtual mediante Zoom; luego se preparó el material necesario para llevar a cabo la entrevista:

- Sala de sesión virtual en la plataforma Zoom;
- Guion de preguntas (cuestionario);
- Herramienta de grabación de la entrevista (audios en el teléfono celular);
- Esfero y papel para tomar nota de aspectos importantes.

Durante las entrevistas se abordaron los temas centrales, en primera instancia se dio la bienvenida al participante, se realizó una presentación del entrevistador, se explicó el objetivo del estudio y la confidencialidad de los datos. Después se abordaron cada una de las preguntas de forma interactiva, por último, se agradeció la colaboración del docente y la importancia de la información proporcionada para la elaboración de la guía didáctica.

#### **2.5.4 Cuarta fase**

La cuarta fase de investigación se realizó la guía de estrategias metodológicas, tuvo como propósito orientar a los docentes con actividades lúdicas que tienen como base el juego para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños de 3 a 4 años de inicial uno y dos de los centros educativos de la ciudad de Cuenca.

La guía se desarrolló de acuerdo a la revisión bibliográfica y los resultados de la entrevista. La propuesta se estructuró en dos apartados, el primero con estrategias dirigidas a niños de 3 años de edad que se encuentran en inicial 1 y el segundo apartado orientado a los niños de 4 años pertenecientes a inicial 2. Cabe indicar que los contenidos de la guía se desarrollaron con base en las recomendaciones del Ministerio de Educación (2014) expuestas en el Currículo Educación 2014.

#### **2.5.5 Quinta fase**

Para validar el plan educativo se utiliza las sesiones en profundidad o grupos focales es un método de recolección de datos consideradas como una especie de entrevistas grupales que consisten en reuniones de grupos de participantes con un mínimo de tres y un máximo de 10 personas en donde se trata a profundidad uno o más temas de estudio (Baptista *et al.*, 2014).

Por otra parte, para Hamui y Varela (2013) los grupos focales se definen como el espacio de opinión para captar, sentir, pensar y expresar opiniones de un grupo de individuos, generando auto explicaciones para alcanzar datos cualitativos, esta técnica es útil para explorar los saberes y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, facilita la discusión y motiva a los participantes a opinar sobre diferentes temas de los que se está investigando.

Como participantes del grupo focal se consideró a 5 docentes de educación inicial, sin embargo, debido a la pandemia de COVID 19 no se realiza de forma presencial, sino a través de medios tecnológicos como es la aplicación de ZOOM, que permite grabar la sesión para posteriormente tabular los datos. Para presentar los datos se realizará a través de tres cuadros, en el primero se identificarán diferentes criterios de exhaustividad más importante que corresponde a aspectos a mejorar, negativos, positivos o a eliminar características específicas del plan educativo. En el segundo y tercer cuadro se realizará un recorte de los textos más representativos que contribuirán a fortalecer el plan educativo realizado.

A continuación, se muestra las características de los docentes que participaron del grupo focal para validar el plan educativo.

**Tabla 2**

*Características de los participantes del grupo focal*

<b>Participante</b>	<b>Educación</b>	<b>Experiencia</b>	<b>Nivel</b>
Participante 1	Educación superior	7 años	Inicial 1 y 2
Participante 2	Cuarto nivel	9 años	Inicial 2
Participante 3	Cuarto nivel	8 años	Inicial 1 y 2
Participante 4	Educación superior	9 años	Inicial 1 y 2
Participante 5	Educación superior	13 años	Inicial 1
Participante 6	Cuarto nivel	8 años	Inicial 1 y 2
Participante 7	Cuarto nivel	5 años	Inicial 1
Participante 8	Educación superior	4 años	Inicial 1

Elaboración: Juca, 2021

## **2.6 Análisis de datos**

Los datos obtenidos mediante las respuestas de las entrevistas efectuadas a los docentes de educación inicial se analizaron mediante categorías de análisis con base al criterio de los participantes en las ocho preguntas desarrolladas en el cuestionario, las que se plantearon de acuerdo al instrumento utilizado por Gómez (2020), en donde se establecen 8 puntos de interés como son:

- Tipo de juegos utilizados en la educación
- Dimensión humana que desarrolla el juego
- Criterio del juego como método de enseñanza
- Características del juego para que se considere como método de enseñanza
- Uso del juego como estrategia
- Factores a considerar para introducir el juego como estrategia de enseñanza
- Aspectos de los niños para considerar al juego como método de estrategia
- Juegos que se adaptan a educación inicial

Las dimensiones consideradas implican variables que se indagan con el objetivo de conocer la utilidad como el criterio que tienen los docentes del juego como método o estrategia de enseñanza en la educación de los niños. Además, se pretendió recabar información sobre algunos juegos que se deberían incluir en las aulas de clases, con el objetivo de incluir dentro de la guía a desarrollar en la presente investigación.

## **2.7 Criterios éticos**

La investigación para realizar el levantamiento de información se ejecuta de acuerdo a tres principios que son el respeto por las personas, la beneficencia y justicia, principios fundamentados en el bienestar de los participantes. El respeto por las personas, requiere que los sujetos de investigación sean tratados como seres autónomos, permitiéndoles decidir por sí mismos, para lo cual se aplica a través de consentimiento informado.

El principio de beneficencia alude a una obligación a no hacer daño (no maleficencia), minimización del daño y maximización de beneficios. Al respecto, el presente estudio no constituye un riesgo para los participantes, por cuanto se cumple con tal principio ético. Finalmente, la justicia refiere a la selección justa de los sujetos de estudio, para lo cual se debe evitar explotar a los grupos vulnerables.

## CAPÍTULO 3. RESULTADOS

### 3.1 Entrevista

En el presente acápite se presentan los resultados de la entrevista realizada, para ello se presentan en las ocho dimensiones analizadas en el guion, posterior se presenta un análisis de lo mencionado por el docente evaluado y el contraste con lo referido por los pares.

**Tabla 3**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 1

Ítem	Respuestas
P1	<i>“los tradicionales, el juego de roles, juegos para el desarrollo psicomotor a razón de que ayuda a la desarrollar motricidad gruesa partiendo a los estudiantes</i>
P2	<i>“los juegos que se utilizan se rigen en función de la experiencia de aprendizaje de los docentes, no obstante, hay algunas propuestas por parte del Ministerio de Educación entre los que se diferencia; la rayuela y el florón de juegos tradicionales”</i>
P3	<i>“los juegos tradicionales, el juego de roles y juegos para el desarrollo psicomotor”.</i>
P4	<i>“juegos simbólicos, representativo que le permite al niño transmitir emociones y sentimientos al jugar, por ejemplo, con una muñeca explica el ambiente donde que está viviendo el niño nos simboliza con sus juguetes o con el juego con sus compañeros”</i>
Tipo de juegos utilizados en la educación	P5 <i>“los juegos que se seleccionan en el ámbito educativo son una combinación de los juegos tradicionales con los nuevos, se pone énfasis en la etapa de adaptación en donde el juego les permite integrarse con los compañeros”</i>
	P6 <i>“la aplicación de juegos tradicionales y simbólicos se aplican en inicial para que los niños puedan desarrollar la creatividad”</i>
	P7 <i>“los juegos funcionales debido a que le permite desarrollar la coordinación motriz gruesa y fina, los de construcción en cambio la creatividad y la motricidad fina y los juegos simbólicos en los que el niño representa situaciones cotidianas de la vida”</i>
	P8 <i>“el juego sirve como técnica de aprendizaje entre los más utilizados: los juegos recreativos, tradicionales, didácticos, deportivos”</i>
	P9 <i>“juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos físicos, juegos simbólicos, juegos simbólicos y juegos grupales”</i>
	P10 <i>“el juego trabajo que se aplica también en el ámbito educativo, el juego de simulador educativo, el juego simbólico, el juego didáctico”</i>

De acuerdo con el P1 y P9 en el ámbito de la educación los juegos que se aplican son los tradicionales, el juego de roles, explica que se aplican juegos para el desarrollo psicomotor a razón de que “ayuda a la desarrollar motricidad gruesa partiendo a los estudiantes”. Para el P2 los juegos que se utilizan se rigen en función

de la experiencia de aprendizaje de los docentes, no obstante, hay algunas propuestas por parte del Ministerio de Educación entre los que se diferencia “La rayuela y el florón de juegos tradicionales”

Por su parte, el P3 menciona “los juegos tradicionales, el juego de roles y juegos para el desarrollo psicomotor”. Para Paula Pinos refiere los juegos simbólicos que le permite al niño expresar mediante juguetes los sentimientos, así “por ejemplo con una muñeca explica más o menos el ambiente que está viviendo el niño, ya sea a nivel familiar o educativo”

En cambio, para P4 los juegos que se seleccionan en el ámbito educativo son una combinación de los juegos tradicionales con los nuevos, se pone énfasis en la etapa de adaptación en donde el juego les permite integrarse con los compañeros.

Por su parte, el P5 refiere la aplicación de juegos tradicionales y simbólicos se aplican en inicial para que los niños puedan desarrollar la creatividad.

De igual manera, el P6 menciona los juegos funcionales debido a que le permite desarrollar la coordinación motriz gruesa y fina, los de construcción en cambio la creatividad y la motricidad fina y los juegos simbólicos en los que el niño representa situaciones cotidianas de la vida. El P7 manifiesta que el juego sirve como técnica de aprendizaje entre los más utilizados manifiesta “los juegos recreativos, tradicionales, didácticos, deportivos”

De acuerdo con las respuestas obtenidas acerca de los juegos que los docentes conocen y aplican en las aulas, se identificó que la mayoría identifica los juegos tradicionales como el de roles, la rayuela, juegos para el desarrollo psicomotor, juegos simbólicos, funcionales, grupales y didácticos que permitan fortalecer la creatividad, la motricidad, la autonomía, la adaptación, las emociones y sentimientos. En tal sentido, los participantes señalan la importancia de incorporar este tipo de actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 4**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 2

Ítem	Respuestas
Dimensión humana que desarrolla el juego	P1 <i>“el área personal, social, afectiva, las interrelaciones con los pares, la parte emocional, lo que sé que se busca la empatía de los niños a través del juego de roles”</i>
	P2 <i>“el juego interviene o traspasa cada una de las emociones del ser humano, por lo que, considera que interviene en la parte afectiva, social y motora”</i>

- P3 *“únicamente en el área personal social porque el juego le permite al niño interrelacionarse con sus pares, desarrollar la parte emocional, ser empático”*
- P5 *“la dimensión en la que se considera el juego es en el lenguaje, para que el niño desarrolle la identidad y en general para desarrollar destrezas”*
- P6 *“el juego no desarrolla dimensiones, promueve espacios de aprendizaje”*
- P7 *“en lo social en lo afectivo en lo cultural en lo creatividad en lo sensorial y lo motora”*
- P8 *“dimensión corporal, cognitivo, afectivo, comunicativo y lúdico estética”.*
- P9 *“decir una dimensión sería difícil porque a la final el niño es un ser integro entonces con el juego yo pienso, que se desarrolla toda la parte biológica, la parte psicológica, y la parte social del niño”*
- P10 *“promueve espacios de aprendizaje, donde los niños y niñas se sienten cómodos, confiados es una actividad que disfrutan y participan mutuamente”*
- 

Con respecto a la dimensión humana que se desarrolla a través del juego, el P1 menciona que “el área personal, social, afectiva, las interrelaciones con los pares, la parte emocional” menciona que se busca la empatía de los niños a través del juego de roles. Por su parte, el P2 refiere que el juego interviene o traspasa cada una de las emociones del ser humano, por lo que, considera que interviene en la parte afectiva, social y motora.

En cambio, el P3 sostiene que únicamente en el área personal social porque “el juego le permite al niño interrelacionarse con sus pares, desarrollar la parte emocional, ser empático”. Para el P4 la dimensión en la que se considera el juego es en el lenguaje, para que el niño desarrolle la identidad y en general para desarrollar destrezas. El P6 no menciona dimensiones que desarrolla el juego, debido a que refiere que promueve espacios de aprendizaje.

“En lo social en lo afectivo en lo cultural en lo creatividad en lo sensorial y lo motora” refiere el P9 como dimensiones que desarrolla el juego. Mientras que el P 10 menciona otras dimensiones aun no mencionadas por los entrevistados como es “corporal, cognitivo, afectivo, comunicativo y lúdico estética”

Los resultados de la segunda pregunta muestran a nivel general que los docentes tienen diversos criterios sobre las dimensiones humanas que desarrolla el juego en el ámbito de educación infantil. No obstante, la mayoría concuerda en que las áreas de mejor desarrollo son de carácter personal, social, afectivo, emocional, del lenguaje y la comunicación, puesto que se trata de una actividad simbólica en donde el sujeto involucra a través del juego varios aspectos como la interrelación con

los compañeros, la empatía, la identidad, entre otros aspectos que permiten mejorar varias destrezas en los niños.

**Tabla 5**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 3

Ítem	Respuestas
P1	<i>“el juego es muy importante para los niños mediante esta estrategia se puede evidenciar mucho el desenvolvimiento de los niños en lo afectivo y lo social y bueno en el currículo”</i>
P2	<i>“en nivel preparatorio, en inicial 1 y 2 es parte de las estrategias de aprendizaje, ya que no es simplemente un juego es una metodología a través de la cual aprenden jugando”</i>
P3	<i>“el currículo de Educación Inicial establece como uno de los recursos y estrategias para trabajar: el juego, como parte fundamental en el proceso de aprendizaje”</i>
P4	<i>“el juego puede utilizarse como metodología de enseñanza porque permite observar las habilidades sociales, incluso reforzarlas, mientras más niños es mejor porque desarrollan el lenguaje”</i>
P5	<i>“el juego en los docentes de educación inicial es imprescindible, debido a la edad de los niños, en donde es una opción para mantener la atención de los niños, explicar y desarrollar la clase”</i>
Características del juego para que se considere como método de enseñanza	
P6	<i>“el juego se puede utilizar como metodología de enseñanza, porque “desarrolla su imaginación, explora sus sentimientos y su pensamiento lógico”</i>
P7	<i>“el juego se puede considerar como metodología de enseñanza, así como la propuesta de juegos de la autora María Montessori, en la que promueve la creación de ambientes de aprendizaje de acuerdo con la edad”</i>
P8	<i>“el juego es una metodología de enseñanza, para los niños representa una actividad placentera y creativa que a la vez contribuye a expresar sentimientos, controla la ansiedad, adquiere experiencias, establece contacto social, integra la personalidad y mejora la comunicación”</i>
P9	<i>“si el juego puede y deber ser utilizado como técnica de enseñanza lo que si hay que tener muchísimo cuidado porque debe ser bien llevado a la práctica por qué caso contrario es muy difícil, que funcione como estrategia. Debe ser en la edad que están los chiquitos básicamente debemos utilizar el juego como una estrategia de enseñanza”</i>
P10	<i>“si se puede utilizar puesto que permite incrementar la motivación de quienes participan, ayuda a mejorar el rendimiento académico de los niños, mostrando en los diferentes ámbitos, un recurso valioso para el niño y la niña le permite motivarse y mantener la atención dentro de sus actividades”</i>

En lo referente a si el juego se puede utilizar como metodología de enseñanza. La P1 refiere que sí, porque “el juego es muy importante para los niños

mediante esta estrategia se puede evidenciar mucho el desenvolvimiento de los niños en lo afectivo y lo social y bueno en el currículo”. Al respecto la P2 sostiene que, en nivel preparatorio, en inicial 1 y 2 es parte de las estrategias de aprendizaje, ya que “no es simplemente un juego es una metodología a través de la cual aprenden jugando”

De igual manera, la P3 manifiesta que “el currículo de Educación Inicial establece como uno de los recursos y estrategias para trabajar: el juego, como parte fundamental en el proceso de aprendizaje”. Al igual que los entrevistados anteriores la P4 manifiesta que el juego puede utilizarse como metodología de enseñanza porque “permite observar las habilidades sociales, incluso reforzarlas, mientras más niños es mejor porque desarrollan el lenguaje”

A criterio del P5 el juego en los docentes de educación inicial es imprescindible, debido a la edad de los niños, en donde es una opción para mantener la atención de los niños, explicar y desarrollar la clase. De acuerdo con el P6 menciona que el juego se puede utilizar como metodología de enseñanza, porque “desarrolla su imaginación, explora sus sentimientos y su pensamiento lógico”

A criterio del P7 el juego se puede considerar como metodología de enseñanza, señala una propuesta de juegos de la autora María Montessori, en la que promueve la creación de ambientes de aprendizaje de acuerdo con la edad. Al igual que todos los entrevistados la P8 menciona que el juego es una metodología de enseñanza en donde para los niños representa una actividad placentera y creativa que a la vez contribuye a expresar sentimientos, controla la ansiedad, adquiere experiencias, establece contacto social, integra la personalidad y mejora la comunicación.

Según los datos obtenidos en la tercera pregunta del cuestionario, se evidenció que desde la percepción de los educadores el juego es utilizado como metodología de enseñanza por cuanto es considerado una herramienta de alta relevancia académica para el desarrollo y desenvolvimiento de los niños, pues consideran que mediante esta metodología los educandos aprenden de forma interactiva, creativa, novedosa, siendo un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje.



**Tabla 6**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 4

Ítem	Respuestas
Características del juego para que se considere como método de enseñanza	P1 <i>“debe ser un juego lúdico que inspire a los niños a compartir experiencias, además, de desarrollar la creatividad a mediante la creación de cosas nuevas que le permitan adquirir aprendizajes”</i>
	P2 <i>“el juego debe tener un objetivo, un área en específico sobre la destreza que, a desarrollar, recursos necesarios, metas, tiempo definido”</i>
	P3 <i>“es el deber de la docente crear espacios lúdicos que motiven a los niños a jugar, interactuar, intercambiar experiencias, pero sobre todo a construir aprendizaje con los pares”</i> <i>“el juego debe ser creativo o llamativo, en el que no únicamente se considere los juguetes tradicionales que venden en las tiendas, sino con instrumentos de la naturaleza que les permita conectarse con la misma”</i>
	P4 <i>“el juego depende de la planificación curricular en la que los juegos se adaptan a las áreas que se pretenden estimular”</i>
	P5 <i>“el juego debe ser “placentero, motivador y natural para que los niños se sientan satisfechos y no se aburran”</i>
	P6 <i>“tiene que ser satisfactorio, motivador, expresivo y socializad”.</i>
	P7 <i>“tiene que despertar el interés de los niños, provocar la toma de decisiones la colaboración mutua en la realización de actividades”</i>
	P8 <i>“debe tener una finalidad, debe tener un objetivo claro, debe tener una planificación, así como las actividades o los pasos que tengamos que hacer para que ese juego sea llevado con éxito a la aplicación “</i>
	P9 <i>“debe ser placentero, producir satisfacción a quien lo practica, debe ser motivador, se practica de forma natural y colaborativo, crear en el niño el trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento de la actividad”</i>
	P10

Entre las características que tiene el juego para ser considerado como parte de estrategia de enseñanza, la P1 manifiesta que debe ser un juego lúdico que inspire a los niños a compartir experiencias, además, de desarrollar la creatividad a mediante la creación de cosas nuevas que le permitan adquirir aprendizajes. A criterio del P2 el juego debe tener un objetivo, un área en específico sobre la destreza que, a desarrollar, recursos necesarios, metas, tiempo definido.

A decir del P3 es el deber de la docente crear espacios lúdicos que motiven a los niños a jugar, interactuar, intercambiar experiencias, pero sobre todo a construir aprendizaje con los pares. Por su parte, el P4 refiere que el juego debe ser creativo

o llamativo, en el que no únicamente se considere los juguetes tradicionales que venden en las tiendas, sino con instrumentos de la naturaleza que les permita conectarse con la misma.

Para el P5 el juego depende de la planificación curricular en la que los juegos se adaptan a las áreas que se pretenden estimular. Específicamente, el P6 menciona que el juego debe ser “placentero, motivador y natural para que los niños se sientan satisfechos y no se aburran”

Como características del juego la P7 menciona que tiene que ser satisfactorio, motivador, expresivo y socializado. En cambio, para la P8 tiene que despertar el interés de los niños, provocar la toma de decisiones de los niños y la colaboración mutua en la realización de actividades.

Cómo se observa en las respuestas que anteceden, los docentes consideran que las características de mayor relevancia del juego para la aplicación como metodología de enseñanza en el aula es que se debe efectuar mediante actividades lúdicas, captando la atención de los niños, además se debe fijar un objetivo en función del área o destreza que se pretende trabajar en la clase, con ello determinar previa una planificación específica qué recursos, metas y tiempo se requieren para cumplir tal propósito.

**Tabla 7**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 5

Ítem	Respuestas
Uso del juego como estrategia	P1 <i>“en todo momento, siendo una de las estrategias más aplicadas la dramatización, ya que con ello se identifica tanto lo social como las emociones porque ellos interpretan como son sus padres como se desarrolla dentro del hogar”</i>
	P2 <i>“utilizo el juego en cualquier actividad en la que se necesite, por ejemplo, en matemáticas se utiliza figuras, paletas, tarjetas, regletas en educación física dinámica de integración, por lo que, considera esta actividad como mecanismos para facilitar la introducción a un tema”</i>
	P3 <i>“utilizo la dramatización porque permite expresar a los niños y desarrollar cada una de las situaciones que expresan la condición del diario vivir, en su casa lo que ve en su barrio, los roles de los padres o cada integrante”</i>
	P4 <i>“en todas las materias debe ir el juego para que el niño aprenda de una forma lúdica que sea más llamativo a ellas o a ellos”</i>

- P5 *“incluyo el juego en todas las actividades al ser docente de niños de inicial, pero depende de la destreza que se pretende desarrollar”*
- P6 *“en todas las actividades con los niños se puede incluir al juego como estrategia de aprendizaje, especialmente como actividad para desarrollar la motricidad gruesa, final”*
- P7 *“incluyó juegos en todos los ámbitos como convivencia, lógico matemático, identidad, entorno natural, expresión de lenguaje, motricidad y dramatización”*
- P8 *“incluyo en todas las actividades, como juegos de dramatización, cognición, expresión artística y corporal”*
- P9 *“trato de ponerle como un agente motivador, que le permita al niño centrarse en el tema, también en la construcción, que es como retarlo al niño para que pueda explorar y experimentar las cosas y se puede utilizar como cierre para evaluar el tema que tratamos.”*
- P10 *“en todo momento, tipo de destrezas y habilidades, así como en el desarrollo de conocimientos ayuda en la comunicación, en la capacidad creadora en actividades como por ejemplo en cultura estética crear los miembros de la familia con plastilina, hacer burbujas de jabón, saltar, contando rimas, etc.”*
- 

En cuanto a las actividades en las que incluye el juego como estrategia, la P1 menciona que, en todo momento, siendo una de las estrategias más aplicadas la dramatización, ya que con ello se identifica tanto lo social como las emociones porque “ellos vienen e interpretan como son sus padres como se desarrolla dentro del hogar”

Por su parte, la P2 refiere que utiliza el juego en cualquier actividad en la que se necesite, por ejemplo, en matemáticas “se utiliza figuras, paletas, tarjetas, regletas” en educación física “dinámica de integración”, por lo que, considera esta actividad como mecanismos para facilitar la introducción a un tema.

En concordancia el P3 y el P5 mencionan que el juego que más utiliza es la dramatización porque “le permite expresarse, desarrollar cada una de las situaciones que expresan su condición del diario vivir, en su casa lo que ve en su barrio, los roles de los padres o cada integrante”. En cambio, la P6 concuerda con lo mencionado por la P2 al manifestar que “en todas las materias debe ir el juego para que el niño aprenda de una forma lúdica que sea más llamativo a ellas o a ellos”.

La P7 manifiesta que incluye el juego en todas las actividades al ser docente de niños de inicial, pero depende de la destreza que se pretende desarrollar. De igual manera, la P8 al referir que en todas las actividades con los niños se puede incluir el juego como estrategia de aprendizaje, señala como actividad para desarrollar la motricidad gruesa, fina.

Como docente la P8 incluye juegos en todos los ámbitos como “convivencia, lógico matemático, identidad, entorno natural, expresión de lenguaje, motricidad y dramatización”. De igual manera menciona el P9, que incluye en todas las actividades juegos de dramatización, cognición, expresión artística y corporal.

Según el criterio de los docentes se identificó que el juego es utilizado en cualquier tipo de actividad que involucre la enseñanza a los niños, sin embargo, el tipo de juego depende de la destreza a desarrollar, algunos docentes consideran que una herramienta que ayuda en el aula es la dramatización, debido a que es un juego que motiva a los educandos a expresarse y mejorar los ámbitos de convivencia, cognición, motricidad, entre otros aspectos.

**Tabla 8**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 6

Ítem	Respuestas
Factores a considerar para introducir el juego como estrategia de enseñanza	P1 <i>“el juego les permite a los alumnos a expresar los sentimientos y el significado de la realidad, desde el punto de vista de los niños”</i>
	P2 <i>“el factor social, familiar, educativo sobre lo que se desea enseñar y desarrollar, los que intervienen al escoger un juego”</i>
	P3 <i>“la edad, el contexto cultural, el espacio en el que se va a aplicar el juego, materiales y la motivación de los niños, aprovechando el estado de ánimo de los niños”.</i>
	P4 <i>“para incluir los juegos se tiene que conocer las características de cada uno de los niños en el ámbito social, familiar y el compañerismo, conocer la manera en la que el grupo de niños trabaja y de acuerdo a eso observar alguna experiencia de aprendizaje que se necesite aplicar en los juegos”</i>
	P5 <i>“los factores a considerar para seleccionar un juego tienen que ver con la confianza y el pensamiento creativo lógico del niño”</i>
	P6 <i>“el factor inicial el objetivo que es lo que quiero cambiar o potenciar, el rol, las estrategias”</i>
	P7
	P8 <i>“el tiempo es uno de los factores a considerar, así como el propósito, si satisface los gustos, necesidades, si están de acuerdo a la edad y etapa de desarrollo</i>
	P9 <i>“primero hay que estar muy claros y partir la edad de los niños, en una edad de 4 años muchas veces tenemos que quitarnos el disfraz de adultos y pensar y ponerse como ellos, básicamente tenemos que tomar la edad, los intereses, la motivación y sí es que el juego que utilizamos va a permitir que él pueda participar e integrarse a la actividad que se propone”</i>
	P10 <i>“se debe considerar los recursos humanos necesarios para implementar programas de calidad basados en el juego, además, los materiales físicos y necesarios para el juego, se deben pedir con anticipación a los padres de familia los materiales que se van a implementar en el juego para no improvisar para que resulte muy bien y se obtengan resultados positivos en la clase, en enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas”</i>

Entre los factores que considera al introducir el juego en el aprendizaje, el P1 sostiene que, si el juego les permite a los alumnos a expresar los sentimientos y el significado de la realidad, desde el punto de vista de los niños. Según la P2 “el factor social, familiar, educativo sobre lo que se desea enseñar y desarrollar” intervienen al escoger un juego.

Para el P3 “la edad, el contexto cultural, el espacio en el que se va a aplicar el juego, materiales y la motivación de los niños, aprovechando el estado de ánimo de los niños”. Por su parte, P4 refiere que para incluir los juegos se tiene que conocer las características de cada uno de los niños en el ámbito social, familiar y el compañerismo, sostiene que es importante “conocer la manera en la que el grupo de niños trabaja y de acuerdo a eso observar alguna experiencia de aprendizaje que se necesite aplicar en los juegos”

A criterio de P5 los factores a considerar para seleccionar un juego tienen que ver con la confianza y el pensamiento creativo lógico del niño. Entre los factores para introducir el juego como aprendizaje el P6 manifiesta “El factor inicial el objetivo que es lo que quiero cambiar o potenciar, el rol, las estrategias”. Por su parte, la P7 menciona que el tiempo es uno de los factores a considerar, así como el propósito, si satisface los gustos, necesidades, si están de acuerdo a la edad y etapa de desarrollo.

En cuanto a los factores que consideran los profesores al aplicar el juego como herramienta de aprendizaje, se identificó que intervienen varios aspectos que rodean el entorno de los niños, estos son el social, familia, educativo y cultural. Otros participantes también consideran que se debe tomar en cuenta las variables propias del alumno, por ejemplo, la confianza del sujeto con el resto de compañeros y con el docente para desarrollar determinada actividad, además de los gustos y preferencias del infante. Cabe mencionar que existen otras características inherentes a la planificación, principalmente el tiempo para desarrollar el juego.

**Tabla 9**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 7

Ítem	Respuestas
Aspectos de los niños para considerar al juego como método de estrategia	<p>P1 <i>“el juego debe ser de acuerdo a la edad, el juego esta estipulados dentro del currículo de inicial como una estrategia metodológica, los docentes no pueden aplicar el juego que deseen, sino considerar por ejemplo el estado de ánimo y la cultura”.</i></p> <p>P2 <i>“se debe considerar todas estas variables, es importante introducir al niño al juego que se va a desarrollar dando más importancia a la actividad si se comenta de donde viene y quien lo jugaba como dato adicional”</i></p>

P3	<i>“los docentes no pueden considerar únicamente el criterio propio, pero si tener claro el objetivo de aprendizaje y estar consciente de las necesidades, intereses edades, el contexto social de los niños, las culturas”.</i>
P4	<i>“según la edad es el juego, además, es importante considerar la realidad de los niños para que todos sean incluidos en esta estrategia de aprendizaje</i>
P5	<i>“los docentes no pueden aplicar cualquier juego, hay que considerar la edad, el nivel atención y si comprenden las reglas del juego, por lo que, en muchos casos se tiene que modificar de acuerdo a los objetivos de la educación inicial”</i>
P6	<i>“cada niño es un ser único e irreplicable porque de acuerdo a la edad del niño se realiza los juegos”</i>
P7	<i>“se debe considerar la edad, ya que los juegos dependen de la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño”</i>
P8	<i>“el juego debe buscar el desarrollo de destrezas y habilidades como el cumplimiento de reglas, incrementar la seguridad y expresar los pensamientos y sentimientos”</i>
P9	<i>“claro si no tomamos en cuenta todo este aspecto, estos factores el juego no va cumplir su finalidad se convierte en el camino para conseguir que el niño aprenda”</i>
P10	<i>“es muy importante tomar en cuenta todos estos aspectos para tener resultados positivos con los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje con los niños”</i>

En cuanto a la importancia de considerar la edad, los intereses, las necesidades, expectativas, gustos, entre otros, para proponer el juego como estrategia de aprendizaje en los niños. La P1 menciona “el juego debe ser de acuerdo a la edad, el juego esta estipulados dentro del currículo de inicial como una estrategia metodológica, los docentes no pueden aplicar el juego que deseen, sino considerar por ejemplo el estado de ánimo y la cultura”.

Por lo que, en educación inicial los juegos formar parte del plan pedagógico, sin embargo, queda a criterio del docente aplicar el más adecuado en función de características propias de los estudiantes. En concordancia, el P3 manifiesta que se debe considerar todas estas variables refiere la importancia de introducir al niño al juego que se va a desarrollar danto más importancia a la actividad si se comenta de donde viene y quien lo jugaba como dato adicional.

De igual manera, el P4 refiere que “Los docentes no pueden considerar únicamente el criterio propio, pero si tener claro el objetivo de aprendizaje y estar consciente de las necesidades, intereses edades, el contexto social de los niños, las culturas”. Al igual que las anteriores, la P5 sostiene que “Según la edad es el juego”, además, un aspecto importante que menciona es considerar la realidad de los niños para que todos sean incluidos en esta estrategia de aprendizaje.

En la misma línea, la P6 refiere que “Los docentes no pueden aplicar cualquier juego, hay que considerar la edad, el nivel atención y si comprenden las reglas del juego, por lo que, en muchos casos se tiene que modificar de acuerdo a los objetivos de la educación inicial”. En concordancia se encuentra la P7 al mencionar que “cada niño es un ser único e irrepetible porque de acuerdo a la edad del niño se realiza los juegos”

De igual manera, el P8 manifiesta que se debe considerar la edad, ya que los juegos dependen de la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño. Mientras que para el P8 el juego debe buscar el desarrollo de destrezas y habilidades como el cumplimiento de reglas, incrementar la seguridad y expresar los pensamientos y sentimientos.

Con relación a la séptima pregunta, se determinó que, desde el punto de vista de los docentes, se debe aplicar todas las características relacionadas con el alumno, es decir, la edad, los intereses, necesidades, expectativas, gustos y el contexto como tal del sujeto para realizar la planificación de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje, pues de no cumplir con estos factores, no se cumple de forma efectiva el propósito del juego en el aspecto educativo.

**Tabla 10**

Resumen de los resultados de las entrevistas pregunta 8

Ítem	Respuestas
P1	“entre los juegos que se adaptan como estrategia de aprendizaje en la educación inicial se diferencia la dramatización”
P2	<i>“el juego que se escoge como estrategia depende lo que el docente quiera enseñar”</i>
P3	<i>“el juego simbólico, dramatización, juego de roles, el juego espontáneo para el desarrollo de cada uno de las áreas”</i>
Juegos que se adaptan a educación inicial	P4 <i>“el juego simbólico, porque considera la realidad del niño en como juega, se interrelaciona con los compañeros y la situación del ambiente familiar”</i>
	P5 <i>“los juegos grupales se ajustan a la educación inicial, en donde es importante considerar como elementos los que los niños tengan acceso o simplemente considerar los que se tengan en la institución como conos, colchonetas, porque mientras se incluyan otros materiales, más interesante resulta para los niños”</i>
	P6 <i>“que son los tradicionales y en los que se pueda incluir materiales que los niños posean”</i>
	P7 <i>“los de dramatización, ensartados, orientación espacial, rimas, rompecabezas, encajes, con sonidos de animales o con diferentes cosas que se encuentran en el hogar”</i>

- P8 *“los juegos que se adaptan son el rompecabezas, experimentos, adivinanzas, plastilina, construcción de formas, pintura de dedos, trabalenguas, juego de etiquetas, dramatización”*
- P9 *“juego de reglas, juegos de construcción y el juego simbólico básicamente son los tres que yo aplico en mi trabajo”*
- P10 *“juegos didácticos, juegos recreativos, juegos tradicionales, juegos de mesa, juegos simbólicos ejemplos el elefante, el cartero, juegos de mesa, diferentes tipos de juego que se puede aplicar con los niños, en el caso de inicial el juego del gateo para estimular las destrezas motrices”*
- 

Entre los juegos que se adaptan como estrategia de aprendizaje en la educación inicial se diferencia la dramatización, según la P1. Para el P2 el juego que se escoge como estrategia depende lo que el docente quiera enseñar. Por su parte, Carmen Benítez menciona “El juego simbólico, dramatización, juego de roles, el juego espontáneo para el desarrollo de cada uno de las áreas”

En la misma línea de lo mencionado, el P3 refiere el juego simbólico, porque considera la realidad del niño en como juega, se interrelaciona con los compañeros y la situación del ambiente familiar. Por su parte, la P4 refiere que los juegos grupales se ajustan a la educación inicial, en donde es importante considerar como elementos los que los niños tengan acceso o simplemente considerar los que se tengan en la institución como conos, colchonetas, porque mientras se incluyan otros materiales, más interesante resulta para los niños

En lo referente a los juegos que se adapta como estrategia, la P5 manifiesta que son los tradicionales y en los que se pueda incluir materiales que los niños posean.

Por su parte, el P6 refiere los de dramatización, ensartados, orientación espacial, rimas, rompecabezas, encajes, con sonidos de animales o con diferentes cosas que se encuentran en el hogar. Como la P7 es docente de niños de 3 a 5 años menciona que los juegos que se adaptan son “el rompecabezas, experimentos, adivinanzas, plastilina, construcción de formas, pintura de dedos, trabalenguas, juego de etiquetas, dramatización”

Por último, los docentes proporcionaron información acerca de los juegos de mejor adaptación en los niveles de educación inicial desde un enfoque estratégico para que los niños aprendan. El primero y que mejor se ajusta a la mayoría de niño es la dramatización mediante juego de roles, el segundo el juego simbólico que implique relacionar a los niños con los pares, también los educadores refieren al juego grupal, sin embargo, se debe considerar los recursos adecuados que requiere



la actividad para que el aprendizaje se efectúe de manera efectiva. Los juegos tradicionales representan otra opción viable, debido a la disponibilidad de los materiales al alcance de los alumnos, entre ellos destacan el rompecabezas, adivinanzas, trabalenguas, uso de la plastilina y juegos de mesa.

### 3.1 Validación de la guía

En el presente acápite se presenta los resultados del grupo focal que se realizó para validar de la guía académica, para ello a continuación se realizaron tres cuadros resumen de los criterios más importantes que mencionaron los 5 participantes.

**Tabla 11.**

*Análisis: Criterio de exhaustividad*

Aspectos a mejorar	Aspectos negativos	Aspectos positivos	Aspectos a eliminar	Miscelánea
<p><b>Participante 1</b> "las actividades en la planificación no deben ser descritas como acciones que realiza la docente sino como acciones que realiza el estudiante es decir lo que hace el niño observó juego recorto"</p>	----	<p><b>Participante 1.</b> "la guía está de acuerdo a la realidad del niño muy útil para una docente de inicial 1 y 2 o preparatoria, además cuenta con fotos y colores llamativos"</p>	----	<p><b>Participante 4</b> "Se puede implementar un elemento integrador como una actividad que engloba toda la experiencia de aprendizaje, ejemplo un cuento, canción, ronda"</p>
<p><b>Participante 4.</b> "la única actividad que no le pude yo relacionar la actividad con la destreza está en la página 46 sobre las nociones espaciales"</p>		<p><b>Participante 2.</b> "la guía nos va a servir como base para para enseñar a los niños mediante el juego"</p>		<p><b>Participante 4.</b> "se debe socializar de alguna manera o compartir"</p>
<p><b>Participante 6.</b> "se debería ampliar el segundo objetivo ya que la contribución de la guía son las estrategias de enseñanza en juego"</p>		<p><b>Participante 3.</b> "la guía aplica estrategias a favor del proceso de enseñanza y aprendizaje"</p> <p><b>Participante 3.</b> "el juego estimula y ayuda a desarrollar la capacidad psicomotriz, cognitiva y estimula el desarrollo"</p> <p><b>Participante 4.</b> "las estrategias del documento están adaptadas para niños del nivel inicial"</p>		

---

**Participante 4.** *“la guía es muy detallada en cuanto materiales y actividades, se considera al juego como prioridad”*

**Participante 5.** *“los objetivos que plantea esta guía están acordes con la finalidad de la misma, también la base teórica está actualizada y aporta a la fácil lectura”*

**Participante 6.** *“Los planes de clase son oportunos y acertados, por la identificación de los ámbitos de aprendizaje, recursos, indicadores y evaluación”*

**Participante 7.** *“Los planes tienen una buena estructura”*

**Participante 8.** *“representa un recurso de aplicación a las docentes, especialmente los juegos tradicionales”*

---

Elaboración: Juca,2021

En la tabla 3, se presenta el criterio de los docentes en el grupo focal, se identifican más comentarios positivos, no se evidencian aspectos negativos o características que se deberían eliminar. En este sentido, se recabaron los aspectos más importantes, que resumen los aspectos mencionados.

**Tabla 12**

*Primer recorte de texto*

<b>Aspectos a mejorar</b>	<b>Aspectos negativos</b>	<b>Aspectos positivos</b>	<b>Aspectos a eliminar</b>	<b>Miscelánea</b>
<i>“Describir desde las acciones que realiza el estudiante” “Revisar la pagina 46 sobre nociones espaciales”</i>		<i>“la guía es de utilidad para docentes de inicial 1 y 2 o preparatoria”  “la guía nos va a servir como base para para enseñar a los niños mediante el juego” “la presentación tiene fotos y colores llamativos” “la base teórica está actualizada y aporta a la fácil lectura” “la guía es muy detallada en</i>		<i>“implementar un elemento integrador que engloba toda la experiencia de aprendizaje”</i>

---

Elaboración: Juca,2021

En la tabla 4 se describen los criterios más relevantes identificados, de manera que en aspectos a mejorar en el caso de la guía implica incorporar por una parte la descripción de las actividades desde la perspectiva de los estudiantes y por otro lado incrementar la explicación en la página sobre las nociones especiales.

En cuanto a los aspectos positivos, los criterios se remiten a la utilidad de la guía para el proceso de enseñanza y aprendizaje para docentes e infantes del nivel inicial, ya que contiene referentes conceptuales actualizados. Sin embargo, no se observan opiniones negativas sobre las estrategias planteadas, así como los ítems que requieran ser eliminados.

**Tabla 13**

*Segundo recorte de texto*

<b>Aspectos a mejorar</b>	<b>Aspectos negativos</b>	<b>Aspectos positivos</b>	<b>Aspectos a eliminar</b>	<b>Miscelánea</b>
<i>“Describir desde la perspectiva de los infantes” “Revisar la pagina 46 sobre nociones espaciales”</i>		<i>“la guía es de utilidad para docentes” “la guía es una base para para enseñar a los niños mediante el juego” “la guía tiene buena presentación” “la base teórica está actualizada y aporta a la fácil lectura” “la guía es muy detallada en cuanto materiales y actividades”</i>		<i>“implementar un elemento integrador sobre la experiencia de aprendizaje”</i>

---

Elaboración: Juca,2021

Por último, en la tabla 5 se muestran el segundo recorte con los aspectos más importantes. En cuanto a los aspectos a mejorar se identifica que en el guía se debería considerar las perspectivas de los infantes, es decir redactar las actividades de cada sesión como si lo realizaran los niños y revisar lo que implica especificar a las nociones espaciales.

En lo referente a los aspectos positivos se reconoce que el criterio de los participantes que mencionan que la guía será de utilidad para los docentes de inicial 1 y 2, porque se convierte en una base para enseñar a los niños mediante el juego. Varios de los docentes refieren la buena presentación de la guía, que las características de las bases teóricas son actualizadas y se detallan los materiales y actividades de acuerdo a los tiempos de la clase. Una característica que se identifica en general fue la recomendación de que cada sesión debería considerar una actividad que contemple en general las actividades específicas, lo que contribuirá a un mejor entendimiento de los objetivos de la sesión.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1. Discusión

El presente estudio fue desarrollado con el propósito de identificar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, dentro del aula de los niños de 3 a 5 años de edad y diseñar una guía de actividades lúdicas. Los resultados derivados de la aplicación de una entrevista dirigida a los docentes de educación inicial en la ciudad de Cuenca, muestran que el uso del juego es considerado por los maestros la mejor estrategia metodológica para enseñar a los niños de preescolar.

Estos resultados concuerdan con la investigación a criterio de Melo y Hernández (2014) uno de los elementos principales que ayuda al desarrollo del conocimiento es el juego, por lo tanto, no debe ser considerado simplemente como una forma de pasar el tiempo, pues durante el desarrollo se crea la relación entre objeto, situación y persona, se potencia el desarrollo cognitivo, especialmente para la resolución de problemas y la generación de nuevos conocimientos. Bajo este contexto, es importante reconocer la función que desempeña el juego en la evolución del conocimiento y por ende en los procesos educativos, con la finalidad de reconocer el valor pedagógico y reconocer su aporte en todas las dimensiones de la construcción del conocimiento.

De acuerdo con Montero (2017) el uso del juego es una forma que permite llamar la atención de los menores y con esto mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, incrementando el proceso de atención y motivación de los estudiantes que participan en el mismo, adicional el autor menciona que los juegos no tienen que ser vistos como una pérdida de tiempo, sino como un recurso valioso en las aulas de clase.

Azofeifa y Cordero (2015) realizaron una investigación denominada el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez, con el objetivo principal de identificar los conocimientos de los docentes de primer ciclo de un centro educativo privado sobre el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de primer curso, para ello utilizaron la metodología naturalista analizando y evaluando el significado que le dan los docentes al juego, por otro lado, aplicaron un cuestionario mixto de doce preguntas abiertas y cerradas, realizadas a los docentes de primer año de la unidad educativa. Los resultados identificaron que los docentes hacen uso del juego en las aulas de clase, sin embargo, no cuentan con estrategias metodológicas para aplicar en las clases.

Por otra parte, Bracho y Bracho (2020) efectuaron un estudio denominado estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores a través de juegos tradicionales en educandos de educación inicial, el propósito de la investigación fue proponer estrategias para el fortalecimiento de responsabilidad mediante de juegos. La metodología utilizada fue descriptiva, el diseño no experimental, transversal de campo mediante una encuesta estructurada, la muestra estuvo conformada por 6 docentes de educación inicial, los resultados obtenidos mostraron que los profesores no reconocen al juego como estrategia pedagógica.

Cuesta *et al.* (2016) desarrollaron una investigación denominada la contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil, el objetivo principal fue comprobar en qué medida una propuesta didáctica con el uso de juegos motores cooperativos mejora los diferentes ámbitos de la motricidad, educación física o psicomotricidad en educación infantil, el diseño fue cuasi experimental, utilizando un grupo de control y otro experimental, los instrumentos utilizados para la evaluación de la propuesta fueron una hoja de observación en los ámbitos físico-motor, perceptivo-motor y afectivo-relacional, un test de perfil psicomotor y la escala de habilidades sociales. Como resultado final se obtuvo una guía didáctica, con actividades basadas en el juego, que permitió mejorar los aspectos motrices en los menores.

Por otra parte, en la presente investigación los datos de la entrevista revelan que los juegos que suelen utilizar los docentes en el aula de forma tradicional son el de juego de roles y actividades para el desarrollo psicomotor, es por ello que se diseñó una propuesta con juegos didácticos innovadores, muchos de ellos, basados en la metodología Montessori, que da lugar al juego libre para el aprendizaje de forma autónoma del niño o niña, por ejemplo juego de cartas, el rey manda, disfraces, rompecabezas en cadena, juegos al aire libre para interactuar con la naturaleza, rincón de la multiculturalidad, etc.

Al respecto, la literatura expuesta por Alirio *et al.* (2016) sostiene la efectividad del método Montessori el cual permite al niño trabajar de forma autónoma y posibilita el autodescubrimiento. La aplicación basada en este método ayuda a los niños completar problemas matemáticos, reconocer diferentes culturas, reconocer las formas geométricas, aprender números, mejorar la memoria, fortalecer la comunicación, confianza, entre otros aspectos que en la presente guía se diseñaron a través del juego.

Según Herodotou (2018) el entusiasmo y la participación de los niños pequeños con los juegos podrían utilizarse para despertar el interés por la ciencia y proporcionar experiencias de enseñanza y aprendizaje de ciencias motivadores. Se demuestra que los juegos didácticos podrían ser utilizados por niños pequeños y ser de beneficio cognitivo, especialmente si la experiencia de juego y aprendizaje está mediada por otras personas más conocedoras (maestros, padres, hermanos, etc.).

Así mismo, los resultados de la entrevista señalan áreas importantes que deben ser fortalecidas en el desarrollo de los niños como la relación lógico matemático, los docentes argumentan utilizar figuras, paletas, tarjetas entre otros mecanismos para trabajar con los números y el aprendizaje de matemáticas. Bajo tal contexto, en la propuesta de guía didáctica, uno de los elementos a destacar es el juego para fortalecer el pensamiento lógico – matemático, para lo cual se diseñaron actividades que implican utilizar rompecabezas de círculo, tarjetas de números, fichas para trazar líneas con figuras geométricas, etc.

Al respecto, el estudio de Trawick *et al.* (2016) refleja que las interacciones entre el maestro y el niño en el juego de los niños en edad preescolar pueden mejorar el aprendizaje de las matemáticas de varias maneras. Los aumentos resultantes en las habilidades de juego, a su vez, pueden mejorar el crecimiento intelectual, incluido el pensamiento matemático; en efecto, los hallazgos de dicha investigación confirman que las interacciones de los maestros en el juego de los niños tienen impacto en el rendimiento académico. Las interacciones que se ajustan bien a lo que los niños están jugando actualmente y aquellas que los impulsan a pensar en los números o los involucran en la comunicación sobre matemáticas mejoran el rendimiento matemático temprano.

#### **4.2. Conclusiones**

Una vez desarrollado el presente artículo que analiza el juego como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de 3 a 5 años, se presentan las siguientes conclusiones. En primera instancia, se identificó por medio de la revisión de la literatura la relevancia que refleja el juego para el desarrollo de conocimientos de los infantes en edad preescolar.

En tal virtud, se constató que los docentes de los niveles de inicial en los centros de cuidado infantil hacen uso de esta herramienta para promover el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, los maestros carecen de recursos innovadores, puesto que utilizan los juegos tradicionales, razón por la que se desarrolló una guía didáctica compuesta de 30 planes de juegos, en donde se trabajó

sobre ejes principales como son el desarrollo de la identidad y autonomía, convivencia, comprensión y expresión del lenguaje, expresión artística, motricidad, relación con el medio ambiente y pensamiento matemático.

Al validar la guía didáctica realizada se obtuvo el criterio de docentes de inicial a través de grupos focales, en donde se obtuvieron en su mayoría aspectos positivos, entre los que se destacan la utilidad que tendrá para la labor docente de inicial 1 y 2, en especial por los autores actualizados, el detalle de los recursos y las actividades a realizar, de tal manera que es evidente que la guía cumple con la necesidad de un plan pedagógico fundamentado en el juego.



## REFERENCIAS

- Alirio Pérez, Á., Africano Gelves, B. B., Febres-Cordero Colmenárez, M. A., y Carrillo Ramírez, T. E. (2016). Una aproximación a las pedagogías alternativas. *Educere*, 21(66), 237-247. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F356%2F35649692005.pdf&clen=243019
- Ancheta, A. (2019). Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. *Equidad y educación de la primera infancia en la agenda educativa mundial*, 17(1). Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-715X2019000100047](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2019000100047)
- Ansari, A., Pianta, R., & Whittaker, J. (2019). Starting Early: The Benefits of Attending Early Childhood Education Programs at Age 3. *American Educational Research Journal*. doi:10.3102/0002831218817737
- Azofeifa, A., & Cordero, M. (2015). El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 5(1), 20. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11056/20051>
- Azofeifa, A., & Cordero, M. (2015). El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*.
- Baptista, M., Fernández, C., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México: Mc Graw Hill. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2Fobservatorio.epacartagena.gov.co%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F08%2Fmetodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf&clen=6892025&chunk=true
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología* (Vol. 1). Madrid: Síntesis. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345>.
- Bracho, Y., & Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *CIE*, 1(9), 26-44. Obtenido de

[http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs\\_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082](http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082)

- Bracho, Y., & Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *CIE*, 26-44.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cabrera, B., & Nieves, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de educación*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962019000200222](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222)
- Cáceres, Y., & Benavides, Z. (2019). La evolución del desarrollo integral de los niños de la primera infancia desde lo social - personal. *Varon. Revista Científico Metodológica*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1992-82382019000200006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382019000200006)
- Camargo, G., Mora, C., Plazas, F., & Ortiz, A. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Rollos nacionales*, 4(40), 133-142. doi:<https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Carballo, M., & Guelmes, E. (2016). Algunas consideraciones acerca de las variables en las investigaciones que se desarrollan en educación. *Revista Universidad y Sociedad*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000100021](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021)
- Carrión-Izurieta. (2020). Educación inicial y sus metodologías en el diseño de planificación. *Polo del conocimiento*, 31-42. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7518055.pdf>
- Castro, M., & Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 1-32.

- Concha, M., Bakieva, M., & Jornet, J. (2019). Sistemas de atención a la educación infantil en América Latina y El Caribe. *Publicaciones*, 113-136. doi:10.30827/publicaciones.v49i1.9857
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *Conrado*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., & Barrera, M. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 99-134. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1011-22512016000100007&script=sci\\_arttext](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1011-22512016000100007&script=sci_arttext)
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., & Barrera, M. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 99-134.
- Cuestas, C., Polacov, M., & Vaula, C. (2016). El impacto de la educación inicial en el desarrollo infantil. *Arch. Argent. Pediatr*, 485-495.
- Durán, S., Martín, M., Pulido, J., & Cruz, E. (2019). Retratos del juego en Colombia: una mirada desde la documentación pedagógica. *Ojas ablas*, 17, 188-135. Obtenido de <http://revistas.unimonserrate.edu.co:8080/hojasyhablas/article/view/206>
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11), 21. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503954319009>
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672017000100110](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100110)
- Estévez, Z., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la

- Educación Inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176. Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/897>
- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow. *Recreation & Dance*, 59(7), 62-64. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ383139>
- Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/43554789.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *Los equipos de conducción frente al COVID-19: claves para acompañar y orientar a los docentes, las familias y los estudiantes en los contextos de emergencia*. Buenos Aires: UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/argentina/media/10976/file/Educacion%20en%20la%20primera%20infancia:%20Desarrollo%20de%20prioridades%20en%20contexto%20de%20emergencia.pdf>
- Gallardo, J. (2018). *El juego como herramienta educativa*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6880895>
- Garner, A., Golinkoff, R., Hirsh-Pasek, K., Hutchinson, J., & Yogman, M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), 204. Obtenido de <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/142/3/e20182058.full.pdf>
- Gómez, A. (junio de 2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta. *Licenciatura en educación preescolar*. Cau, Barranquill: Universidad Santo Tomás.
- Gómez, C. (2014). *Calidad de innovación en educación primaria*. Murcia: Edit.um.
- Gómez, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 174-184.
- Gómez, L., Cáseres, M., & Zúñiga, M. (2018). La evaluación del aprendizaje en la educación preescolar. Aproximación al estado del conocimiento. *Conrado*, 14(62). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200009)

- Gonzalo, R. (Junio de 2018). Sobre la transformación de espacios escolares para su aprovechamiento didáctico en la asignatura de historia teoría y casos prácticos. *Máster en formación del profesorado de educación secundaria*.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar su relación con el desarrollo emocional y "aprender a aprender". *Tendencias pedagógicas*, 83-96.
- Gutiérrez, S., & Ruiz, M. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil. *IE Revista de Investigación Educativa de la Rediech*, 33-51.
- Hamui, A., & Varela, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 55-60. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000100009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100009)
- Herodotou, C. (2018). Mobile games and science learning: A comparative study of 4 and 5 years old playing the game Angry Birds. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 6-16. doi:<https://doi.org/10.1111/bjet.12546>
- Katzkowicz, N., & Querejeta, M. (2020). Efectos de la asistencia temprana a centros de cuidado y educativos en el desarrollo infantil: evidencia para Uruguay. *Desarrollo y Sociedad*. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-35842020000100181](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-35842020000100181)
- Laura, D.-B., Uri, T.-G., Mildred, M.-H., & Margarita, V. (13 de Mayo de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación*, 2(7), 162-167. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Pontificia Universidad Javeriana*, 5(1), 1-144. doi:<http://hdl.handle.net/10554/6693>
- Luna, M., Bagué, Y., & Pérez, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(65), 209-217. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209)
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. Obtenido de [chrome-](http://chrome-)

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Flibros4medicina.com%2Fpdfs%2FQuJB9ck1oOFOFzdVXNffhPtChO2SoEG3oOMyZKD6ZqDNjHJCUmX1Fm5BhmXNXHsC9PJE.pdf

- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*.
- Ministerio de Educación . (2014). *Currículo Educación inicial 2014*. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito, Ecuador.
- Monsalve, A., Mora, L., Ramírez, L., Rozo, V., & Rojas, D. (2016). Estrategias de intervención dirigidas a niños con trastorno negativista desafiante, una revisión de la literatura. *Rev Cienc Salud*, 15(1), 105-127. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.5384>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Revista de investigación*, 7(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura . *Revista de investigación*, 75-92.
- Organización de los Estados Iberoamericanos. (2018). *Miradas sobre la educación en Iberoamérica*. Obtenido de <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/1/48/miradas-2018.pdf>
- Ospina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. 1(1), 104. Ibagué: Universidad de Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1576>
- Peñaloza, J. (2013). Dificultades de aprendizaje. *Cuadernos de educación y desarrollo*, 50. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2013/02/dificultades-aprendizaje.html>
- Rebello, P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. United Nations Plaza: UNICEF.
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. 1(1), 65. Madrid, España. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>

- Robledo, C., Amador, L., & Ñañez, J. (2019). Políticas públicas y políticas educativas para la primera infancia: desafíos de la formación del educador infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. doi:<https://doi.org/10.11600/1692715x.17110>
- Roncancio, A., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M., & Bocanegra, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46. Obtenido de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria\\_sogamoso/article/view/7184](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/7184)
- Rueda, J., Blanco, Á., Brero, V., & España, E. (2017). Las actividades de juego de rol en la enseñanza de las ciencias. *Boletín ENCIC: Revista del Grupo de Investigación HUM-974*, 18-19. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7805760>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares:. *Revista Educación*, 44(2). Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Sánchez, M. (2015). La metodología en la investigación cualitativa. *Mundo Siglo XXI*, 1(1), 1-7. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10469/7413>
- Santi-León, F. (2019). La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, 12(30), 143-159. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7067116>
- Solar, M., & Díaz, C. (2009). Los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula universitaria: una mirada desde las creencias de académicos de trabajo social y periodismo. *Estudios pedagógicos*, 35(1), 181-197. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052009000100011](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052009000100011)
- Trawick, J., Swaminathan, S., & Liu, X. (2016). The relationship of teacher–child play interactions to mathematics learning in preschool. *Early Child Development and Care*, 186(5), 716-733. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1054818>
- Vallejo, M., & Torres, A. (2020). Concepciones docentes sobre la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación preescolar. *Revista Electrónica Educare*, 24(3). Obtenido de

## **Anexos**

### Anexo 1. Entrevista a docentes

1. ¿Qué tipo de juegos conoce y son aplicados en el ámbito de educación?

.....  
.....

2. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

.....  
.....



3. ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?

.....  
.....

4. ¿Qué característica debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

.....  
.....

5. Usted como docente ¿En qué actividades incluye el juego como estrategia?

.....  
.....

6. ¿Qué factores considera cuando introduce el juego en el aprendizaje?

.....  
.....

7. ¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, los gustos entre otros, de los niños al proponer el juego como estrategia de aprendizaje?

.....  
.....

8. ¿Cuáles juegos se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en la educación inicial?

.....  
.....

Anexo 2. Consentimiento informado

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**

Estimados docentes de Educación Inicial:

Les solicitamos de la manera más comedida su participación en el desarrollo de la investigación: "El juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 3 a 5 años", cuyo objetivo es identificar el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje, dentro del aula de los niños de 3 a 5 años de edad y diseñar una guía de actividades lúdicas.

Les pedimos, quince minutos de su tiempo para responder a la entrevista que a continuación adjuntamos. Los resultados de este estudio ayudarán, al sistema educativo, a comprender mejor al juego como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El carácter de esta investigación es eminentemente confidencial, de tal manera que su nombre se mantendrá en total reserva.

Agradecemos su colaboración.

- *Este estudio se realiza con el respaldo del Departamento de Posgrados de la Universidad del Azuay.*

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Prof. J. J. J.', is written on a light-colored rectangular background.