



**VERACRUZ**  
GOBIERNO  
DEL ESTADO



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE VERACRUZ**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS**

**LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE  
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**MONOGRAFÍA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

***NELY JAZMIN MARTINEZ GONZALEZ***

ASESOR:

**MTRO. RAUL PEREZ RAMIREZ**

**COATZACOALCOS, VERACRUZ, OCTUBRE 2024**



**VERACRUZ**  
GOBIERNO  
DEL ESTADO



**SEV**  
Secretaría  
de Educación

**SEMSyS**

Subsecretaría de Educación  
Media Superior y Superior



## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., 17 de octubre 2024.

**C. NELY JAZMIN MARTINEZ GONZALEZ**

**PRESENTE:**

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado **EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**, Opción: **MONOGRAFÍA**, para obtener el Título de **LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**, a propuesta de su asesor **LIC. RAUL PEREZ RAMIREZ**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos en materia de titulación, que exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE**  
**"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

**LIC. SAMUEL PÉREZ GARCÍA.**  
**PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN**  
**UNIDAD REGIONAL 305 UPN.**



**B.I.V.**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA**  
**NACIONAL**  
**UNIDAD REGIONAL**  
**305**  
**COATZACOALCOS, VER.**



## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de esta Monografía.

En primer lugar, a mi querido papá, quien, aunque ya no está físicamente conmigo, su amor y sabiduría siguen siendo una fuente constante de inspiración. Su memoria me ha dado la fortaleza para seguir adelante en este proyecto.

A mi mamá, por su incondicional apoyo, paciencia y amor durante todo este proceso. Tu comprensión y ánimo han sido esenciales para alcanzar esta meta.

A mis hermanos, por su apoyo constante, sus palabras de aliento y por estar siempre ahí en cada etapa del camino. Su presencia ha sido una gran motivación para mí.

A mi querido novio, por tu apoyo inquebrantable, tu paciencia y tu fe en mí. Tu amor y comprensión han sido fundamentales para mantenerme motivada y enfocada.

Finalmente, a mi asesor el Lic. Raúl, por su orientación experta, su paciencia y su apoyo a lo largo de todo este proyecto.

Gracias a todos ustedes por ser una parte tan importante de mi vida y de este logro.

El trabajo que se presenta se intitula EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR, EN LA COMUNIDAD DE SAN JUAN VOLADOR, MPIO. DE PAJAPAN VERACRUZ 2024-2025. Dicho trabajo se enfoca en el propósito de profundizar en el papel crucial que desempeña el juego didáctico dentro del proceso educativo en la etapa preescolar, destacando su relevancia como herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los niños.

La obra que a continuación se presenta se basa en las contribuciones significativas de diversos autores, quienes han realizado importantes aportes al campo del juego didáctico. En este contexto, se destacan las ideas y teorías de estos expertos, Jean Piaget, Lev Vygotsky, María Montessori, Célestin Freinet y Karl Groos ellos consideran que el aprendizaje y diversión puede contribuir de manera significativa a mejorar los métodos tradicionales de enseñanza. En ella narro mi perspectiva crítica sobre el punto de vista de estos autores, esto se llevó a cabo a partir de la exhausta revisión bibliográfica que hasta ese momento se había escrito.

El lector tendrá la oportunidad de descubrir una perspectiva personal que le permitirá enriquecer y ampliar su propia visión sobre el tema tratado. A través de este trabajo, se invita a reflexionar de manera más profunda, considerando nuevas ideas y enfoques que podrían abrir la puerta a una comprensión más amplia y matizada sobre la importancia del juego didáctico.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
--------------------	---

### CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA .....	5
------------------------------	---

1.1 Antecedentes.....	5
-----------------------	---

1.2 Justificación .....	9
-------------------------	---

1.3 Objetivos.....	11
--------------------	----

1.3.1 General .....	11
---------------------	----

1.3.2 Objetivos específicos.....	11
----------------------------------	----

### CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS .....	12
---	----

2.1 Enfoque y Perspectiva de Análisis Teórico.....	12
--	----

2.2 Metodología de la Investigación .....	17
---	----

### CAPÍTULO III

EL JUEGO DIDÁCTICO EN PREESCOLAR.....	21
---------------------------------------	----

3. 1 Definición del Juego Didáctico .....	21
---	----

3.2 Características del Juego Didáctico.....	22
--	----

3.3 Tipos de Juegos.....	28
--------------------------	----

### CAPÍTULO IV

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN PREESCOLAR.....	32
---	----

4.1 La Importancia del Juego Didáctico en el Proceso de Aprendizaje en el Nivel de Preescolar .....	32
--	----

4.2 Beneficios del Juego Didáctico en Preescolar.....	34
---	----

4.3 Estrategias para el fomento de aprendizajes significativos .....	37
--	----

#### 4.4 Pobreza Como Influyente en la Enseñanza Aprendizaje de los Niños 41

### CAPÍTULO V

<b>DIFERENTES PROPUESTAS TEÓRICAS DEL JUEGO.....</b>	<b>47</b>
<b>5.1 Propuestas Diversas del Juego .....</b>	<b>47</b>
5.1.1 <i>Propuesta teórica de Jean Piaget.....</i>	47
5.1.2 <i>Propuesta Teórica de Lev Vygotsky.....</i>	51
5.1.3 <i>Propuesta Teórica de María Montessori .....</i>	54
5.1.4 <i>Propuesta teórica de Célestin Freinet .....</i>	57
5.1.5 <i>Propuesta teórica de Karl Groos .....</i>	60
<b>5.2 El Quehacer Docente al Crear Juegos Didácticos .....</b>	<b>61</b>
<b>CONCLUSIÓN .....</b>	<b>65</b>

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

#### ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de monografía se elaboró con la intención de tener un aporte a uno de los ámbitos más importantes que es la educación, ya que se permitirá tener un conocimiento más amplio sobre la trascendencia de los juegos didácticos en la educación.

El tema de investigación se titula “El juego didáctico como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de educación preescolar”. El cual está enfocado en indagar sobre las estrategias que existen para fomentar específicamente a los niños de educación preescolar a que interesen por su aprendizaje.

La importancia de este tema es que los juegos didácticos promueven las habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, aspectos que son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Adicionalmente, los juegos educativos posibilitan una evaluación constante y dinámica del avance de los alumnos, ofreciendo una retroalimentación inmediata que ayuda tanto a profesores como a estudiantes para detectar áreas de mejora y adaptar las estrategias de aprendizaje en tiempo real.

Considero que la aportación que se hace a esta monografía radica en varias áreas claves como la investigación y el análisis de todos estos temas y conceptos relacionados con los juegos didácticos y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio está centrado en recolectar información acerca del juego como estrategia didáctica y como este ayuda a los docentes para abordar temas de manera más entretenida y agradable. El enfoque cognitivo, pone el foco en los procesos mentales internos, como la percepción, la memoria, la atención y la resolución de problemas. Este ve al aprendizaje como un proceso activo de construcción de conocimiento. También estará enfocada en las definiciones que tienen diferentes autores como Piaget, Vygotsky, Montessori, etc. Los cuales muestran posturas que llegan a coincidir en la forma en la cual es vista y definida el juego didáctico

La investigación esta desarrollada con una finalidad, que es mostrar una postura e investigación diferente, en el cual no solamente se hablan acerca de la importancia del juego, sino que también se mencionan algunas estrategias que puedan servir al docente al crear un juego didáctico.

El objetivo general del tema es “Analizar al juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación preescolar”. Del cual se desprender objetivos específicos que se quieren lograr en el presente trabajo como: Categorizar la importancia del juego como estrategia principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Explicar la definición del juego didáctico, Investigar la perspectiva de diversos autores a partir de estudios donde desarrollan ampliamente el tema en cuestión. Cada uno de los objetivos esta diseñado con la finalidad de que sean abordados en la monografía.

Este trabajo logró identificar las estrategias de enseñanza efectivas para mejorar en proceso de enseñanza en estudiantes de educación preescolar. Se alcanzaron todos los objetivos específicos planteados.

Al realizar un trabajo de titulación, es común enfrentarse a diversas limitantes que pueden afectar el proceso de investigación, por ejemplo, recursos financieros insuficientes, la falta de recursos puede restringir la capacidad de acceder a libros o artículos de paga, así como realizar el viaje o traslado hasta la institución para revisión del trabajo.

Así también muchas veces, se debe balancear el trabajo de titulación con otras responsabilidades, como empleo o actividades personales, lo que reduce el tiempo disponible para dedicar a la investigación.

Los resultados y/o conclusión que se dictamino es que el Juego didáctico no solo es una actividad recreativa, sino que desempeña un papel fundamental en la integración del aprendizaje con el desarrollo emocional y social durante el proceso educativo. Integrar juegos y actividades lúdicas al ámbito educativo preescolar no solo enriquece el proceso de aprendizaje de los niños, sino que también promueve un desarrollo equilibrado y saludable.

En el primer capítulo, se abordarán los apartados que guían y son la base del trabajo de investigación. Como primer punto se plasmarán los antecedentes históricos o prácticos en el cual se expondrá toda información importante que hay sobre el tema en cuestión. El segundo punto es la delimitación del tema en el cual se abordará de manera más concreta el tema de investigación. El tercer punto es la justificación del tema, en el cual se expresa porque se quiere investigar, que se quiere lograr con el trabajo, prácticamente se expone el porqué de la elección de dicho tema. El cuarto y quinto punto se menciona el objetivo general el que indica cual es la idea central del tema y es la pauta del trabajo y de él se desglosa los objetivos específicos que se buscan alcanzar con el trabajo.

El segundo capítulo se habla acerca de los fundamentos teóricos que sustentan la investigación y marcan los inicios del contenido. Uno de ellos es el enfoque de análisis del tema y posteriormente la metodología, en el cual se explica la modalidad del trabajo, así como las técnicas que se utilizara para el tratamiento de documentos, que permitirá tener un análisis y un criterio más específico del tema que se investigara, para la recopilar y plasmar la información se ocuparon, citas textuales, citas de parafraseo.

El tercer capítulo se abordará la definición del juego didáctico, de acuerdo con diferentes autores. Los diversos especialistas que guían la investigación muestran un contexto y significado similar a dicha definición. Por otra parte, también se habla acerca de las características de juego didáctico y este menciona que los juegos didácticos se caracterizan por ser voluntarios, divertidos, espontáneos, y basados en la imaginación. También se hablará de los diferentes tipos de juegos como lo son juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Este enfoque permite entender cómo diferentes tipos de juegos contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

En el cuarto capítulo, se abordará la importancia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel preescolar, se menciona que el juego es de gran relevancia en el proceso de aprendizaje ya que beneficia su desarrollo integral y educativo, también se examinará los beneficios del juego didáctico en preescolar, estos no ven al juego solo como una herramienta de entretenimiento si no como un

medio integral para el desarrollo de múltiples habilidades en los niños. Se enfocará en estrategias para el fomento de aprendizajes significados y como ultimo subtema la pobreza como influyente en la enseñanza aprendizaje de los niños, este afecta gravemente a la educación de los niños enfrentándolos a diversos inconvenientes que afecta su desempeño escolar.

El quinto capítulo, trata acerca de las diferentes propuestas teóricas del juego, ya que los distintos expertos en educación juegan un papel crucial al fomentar el desarrollo de métodos y estrategia que mejoran la enseñanza-aprendizaje mediante el juego didáctico.

Estos expertos son Jean Piaget y su propuesta teórica, este menciona su interés por cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de los individuos, también se analizará la propuesta teórica de Lev Vygotsky este también es uno de los exponentes más importantes ya que exploró el impacto del desarrollo cognitivo, por otro lado tenemos a Montessori, ella es una desafiante de las normas de su época y propuso nuevas formas de educación para los niños, por ejemplo habla sobre la normalización de los niños en el ambiente escolar. También se hablará sobre la propuesta teórica de Célestin Freinet este nos menciona un poco sobre los métodos que tienen como objetivo el desarrollo integral de los estudiantes, así también se aborda sobre Karl Gross este presenta ideas novedosas que hablan sobre la conexión entre el juego y el aprendizaje y como es un fundamental para el desarrollo cognitivo.

Por último, el quehacer docente al crear juegos didácticos se menciona que es fundamental planificar cuidadosamente y la estrategia al crear un juego didáctico por ello es importante conocer los aspectos claves.

# CAPÍTULO I

## JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

### 1.1 Antecedentes

El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje en los estudiantes de educación preescolar, plantea indagar sobre la importancia que tiene el juego en los infantes. Ahora bien, para hablar de los orígenes del juego hay que dirigirse a épocas muy antiguas donde excavaciones han permitido conocer juguetes y otros materiales que se utilizaban para el goce de diferentes poblaciones.

La diversión y el juego siempre estará presente en cada una de las etapas de nuestras vidas, desde que se nace, hasta que el ser humano envejece y por lo tanto será visto como una actividad sumamente agradable en cualquiera de las fases.

Tal como menciona Minerva (2002) “El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida” (Montero, 2017, p.77).

Por lo cual es importante destacar que el juego acompaña al ser humano en varios momentos de su vida, por esta razón es importante que se hable sobre la relevancia que este tiene en los salones de clases.

En el mismo orden de ideas, es importante mencionar sobre los descubrimientos que se han hecho sobre juguetes. Tal cual lo señala Díaz (2002) en el "antiguo Egipto los niños y las niñas tenían silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho" (Montero, 2017, p.77) con las cuales se podían divertir en sus tiempos libres o de ocio.

Desde una perspectiva individual me parece valioso, que con el paso del tiempo se le da la relevancia al juego como un requerimiento básico en el salón de clases. Por lo cual varios autores y autoras razonan y comentan sobre las características favorables que pueden tener los juegos didácticos.

En la actualidad vivimos en una sociedad en donde todos los alumnos tienen diferentes formas de aprendizaje, entre las cuales se encuentran niños con aprendizaje visual, auditivo y kinestésico por lo cual el docente debe desarrollar su práctica de la mejor manera para que haya un aprendizaje significativo, sin embargo, existen diferentes contextos que el docente debe tomar en cuenta.

A partir de mi experiencia a lo largo de mi estancia en la práctica Profesional y servicio social me he percatado que hay una carencia en el aprendizaje de los niños, que se deriva en causas como la poca atención de los padres de familia y actividades no tan dinámicas, por parte del docente, que los niños deberían tener por la etapa en la que se encuentran, lo que los hace recaer en la monotonía.

Igual me gustaría mencionar algunas fases más importantes a desarrollar en el aula que enmarca el tema y sobre todo que apoyan al trabajo colectivo. De acuerdo con Goulet (2009)

En el aprendizaje como apropiación de los conocimientos por parte del estudiante condicionado por su cultura y su interacción social es necesario que el estudiante se involucre en un proceso activo, reflexivo, regulador y creativo, que le permita desarrollar su aprendizaje de una manera adecuada y sistemática (Morales, 2022, p. 32).

El autor afirma esta importancia acerca del juego educativo que deben tener los estudiantes en su vida estudiantil, aunque algunos docentes no tomen esta importancia que se merece; tal como lo sostiene Yturralde (2001)

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica en su amplitud y complejidad, se refiere a una capacidad innata del ser humano de expresarse de varias formas, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar experiencias placenteras tales como el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar (Morales, 2022, p. 33).

Por lo cual se debe destacar en un aula de clases la importancia de este aprendizaje didáctico, como lo menciona el autor, lúdico no solo significa juego si no la capacidad de expresarnos de varias formas y sacar a flote nuestras emociones, por tal motivo debemos darle mayor énfasis al juego didáctico.

La delimitación de la siguiente investigación es exponer y definir con la mayor exactitud la importancia del juego como estrategia didáctica.

La problemática de esta investigación es la poca importancia que se le da a las actividades didácticas a nivel preescolar, por lo tanto, los más afectados son los niños de este nivel educativo que van de los 3 a los 6 años de edad y es la etapa donde a los niños les gusta socializar y jugar en mayor medida.

El siguiente trabajo va dirigido a los docentes, para que se reconozca la importancia del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje ya que en la gran mayoría de escuelas no es tomada en cuenta, porque se considera como distracción para el alumno cuando debería ser caso contrario.

En el Jardín de Niños los pequeños deben tener oportunidades que los hagan usar las capacidades que ya poseen y continuar desplegándolas, por ello, la acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias (Secretaría de Educación Pública, 2015).

Será tomado como referencia al preescolar Cuitláhuac de la localidad de San Juan Volador Municipio de Pajapan, Veracruz. Donde algunos docentes no toman en cuenta al juego como una estrategia importante en el desarrollo del niño, sin embargo, esta es una nueva metodología de trabajo que permitirá despertar el interés y poder generar un ambiente de confianza con la libertad de poder expresar la creatividad tanto del docente como la del alumnado.

Por ello la delimitación teórica se obtendrá a partir de la investigación crítica de los diferentes documentos y distintas fuentes de información, las cuales permitirán la definición de los apartados de los cuales se quieren hablar con exactitud.

El tema central es, El juego didáctico como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños de educación preescolar de los cuales se desglosan los siguientes apartados: el análisis y definición de los juegos didácticos.

Es importante reconocer que los problemas más comunes en la actualidad sobre la educación son el rezago educativo, por lo cual se busca que los alumnos se interesen por su educación, es decir, buscar las estrategias adecuadas para que tengan un aprendizaje significativo.

Es por ello que los primeros años son muy importantes para el desarrollo del niño y así mismo sean satisfactorios, buscando un aprendizaje a través de juego. Es decir que el juego forma las bases del desarrollo de los conocimientos, tanto que a través del juego se forjan vínculos con los demás. Tomando en cuenta que este tipo de estrategia es muy divertida, provechosa y tiene una participación activa que hace que los niños no se desanimen, para Piaget & Vygotsky (2012)

El juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Alonso, 2021, p. 14).

Es importante mencionar que Piaget hace énfasis en como esta parte del juego está vinculada al desarrollo mental del infante y como a través de esta permite la socialización entre sus iguales y gracias a esto el niño tiene un mejor desarrollo con su entorno y en el salón de clases.

Como lo señala el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) “El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales...” ( p. 8).

Los juegos didácticos es un tema de gran relevancia que se analiza en diferentes textos; por lo cual para realizar una investigación monográfica se deben plantear algunas preguntas.

¿Cuál es la importancia de los juegos didácticos? ¿Qué estrategias podemos fomentar para el mejor aprendizaje significativo en los niños de preescolar? ¿cómo influye la pobreza en el aprendizaje de los niños?

## **1.2 Justificación**

Una de las razones por las que elegí este tema de investigación fue mi interés y motivación por conocer más a profundidad acerca de ciertos autores que han explicado la importancia del juego infantil y los factores positivos que este pueda tener en cada uno de los infantes.

Por consiguiente, los conocimientos que adquiriré con la elaboración de esta investigación me facilitarán el entendimiento del juego como estrategia y así poder implementarlo de forma adecuada siempre en favor del desarrollo del alumnado, para la UNICEF (2018)

Los maestros y educadores de la primera infancia tienen un papel esencial en la prestación de servicios preescolares de calidad. Es importante que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño en el aprendizaje temprano, así como que estén dotados de las competencias y de la predisposición necesarias para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego... (p. 22).

Por tal motivo nuestra investigación cobra una gran trascendencia ya que es importante resaltar el aprendizaje a través de juegos didácticos, las niñas y niños aprenderán de forma que les permita desarrollar mejor sus habilidades de aprendizaje, como se mencionó anteriormente, involucrando a sus compañeros y a los padres de familia.

Este trabajo plantea investigar las estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual llevara de la mano que los niños se interesen por su aprendizaje, ya que desde la primera infancia hay que trabajar con su

autonomía, así evitar próximamente su bajo rendimiento en su educación y que con el paso de tiempo ellos puedan y/o tengan la facilidad de dominar ciertos contenidos de manera autónoma. Tal como lo menciona Duran (2003)

Lo importante de las experiencias del juego y, por ende, de ese gran proceso de observación es que permitan no sólo el desarrollo cognoscitivo, sino también el desarrollo de los sentimientos y de la personalidad; pero de manera racional, para que se conforme el gran anillo que lleve hacia arriba a esos niños que apenas empiezan a vivir, y que arden en deseos de conocer y disfrutar lo que la vida y el mundo les da (p. 74).

Si bien la autora nos menciona esta parte importante sobre la personalidad y los sentimientos que los niños pueden tener, por tal motivo los niños desean conocer y explorar el mundo que les rodea.

Por lo cual, esta investigación es relevante, porque permite que cualquier leyente pueda comprender los diferentes apartados de esta investigación, además, puede ocuparse como facilitador de información sobre la importancia de los juegos didácticos en la educación infantil.

Así mismo, también es muy importante desarrollar esta investigación ya que está adaptada al contexto de los niños de preescolar y en la cual surgen nuevos avances y diferentes investigaciones que permiten tener otra perspectiva del entorno del cual rodea a los niños.

Según Vosniadou (2000) “crear ambientes de aprendizaje interesantes y desafiantes que alienten la participación activa de los estudiantes es un reto para los maestros”. (p. 9) Esto hace énfasis en cómo el docente debe realizar sus clases de manera más atractiva para su alumnado, obteniendo un mejor aprendizaje de una manera más didáctica.

## **1.3 Objetivos**

### *1.3.1 General*

- Analizar al juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación preescolar.

### *1.3.2 Objetivos específicos*

- Categorizar la importancia del juego como estrategia principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Explicar la definición del juego didáctico.
- Investigar la perspectiva de diversos autores a partir de estudios donde desarrollan ampliamente el tema en cuestión.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS**

En este capítulo se plantean los fundamentos teóricos- metodológicos a partir del cual se elaboró la presente monografía.

Por lo cual divide en dos apartados:

#### **2.1 Enfoque y Perspectiva de Análisis Teórico**

Dicho enfoque se dirige al juego como estrategia didáctica ya que esta implica el desarrollo de estrategias, empatía, conductas etc. Por ello en este apartado se estarán mencionando a los autores que aluden al tema del juego como principal exponente, estos son Jean William Fritz Piaget, Lev Semyonovich Vygotski, Maria Tecla Artemisia Montessori entre otros.

Si bien el infante pasa por varias etapas del juego y cada una de estas es determinante para que el niño pueda tener un buen desarrollo cognitivo, físico o social, tal como lo menciona Montero (2017), Piaget (1962) conformó las siguientes etapas.

- Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0-2años)
- Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2-7 años)
- Etapa de operaciones concretas (7-12años)
- Etapa de operaciones formales (12 años en adelante). (pp. 78-79)

Por lo cual cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo. Algunos niños pueden estar adelantados en un área, pero atrasados en otra es por eso primordial el desarrollo de cada etapa.

Ahora bien, el juego es una actividad natural del ser humano, que surge naturalmente en los primeros años de los infantes, pero siempre ha tomado esta gran relevancia desde el punto de vista pedagógico, por ello muchos educadores optan llevar a cabo esta estrategia. Para Piaget (1945)

...el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. Pero, en la medida en que es acción infantil por antonomasia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, 1991, citado en Gallardo y Gallardo, 2018, p. 44).

Motivo por lo que el juego es resultado directo de las transformaciones que se producen en la estructura intelectual de los niños durante su desarrollo es por tal motivo que cuando los niños participan en el juego, se favorece el surgimiento y desarrollo de nuevas formas de pensar debido a su papel fundamental. Tal como lo sostiene Duran (2003)

Jean Piaget manifiesta en sus escritos que las experiencias que los niños tengan, les van a permitir manipular y explorar las situaciones u objetos, para que puedan descubrir el mundo que les rodea. Por ello manejar el juego y la observación, dentro del aula y fuera de ella, contribuye a que sean los niños quienes construyan su conocimiento, porque éstos brindan los componentes necesarios para hacerlo... (p.77).

Los juegos son fundamentales para el desarrollo de los niños. De acuerdo con Piaget, el juego es un proceso enérgico mediante el cual los niños investigan, experimentan y desarrollan su entendimiento del mundo. Los padres y educadores tienen la capacidad de incentivar el juego en los niños creando un entorno seguro y estimulante, participando regularmente con ellos en sus juegos y permitiéndoles elegir las actividades que deseen realizar. Tal como lo señala Delgado (2011)

Para Piaget el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción. Para Piaget el juego es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura de pensamiento pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo (p. 13).

Por otra parte, tenemos a la teoría de Lev Vygotsky que nos habla a grandes rasgos que el juego no se limita a ser una actividad de entretenimiento, sino que también es un aspecto crucial para el aprendizaje y crecimiento en los niños. Mediante el juego, los niños descubren, ponen a prueba y adquieren destrezas cognitivas,

emocionales y sociales que son esenciales para su desarrollo e integración en la sociedad. De acuerdo con Paredes (2020)

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky se centra en la importancia del entorno social de los individuos, así como del lenguaje y la colaboración para la adquisición y transmisión de cultura. Así mismo, uno de sus más importantes preceptos es la zona de desarrollo próximo, entendido esto como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz. Esta noción constituye a la vez un fundamento a favor de la inclusión de los alumnos con alguna necesidad educativa especial al entorno común y un referente fundamental al momento de diseñar las actividades en una secuencia didáctica (p. 22).

Jugar promueve la creatividad y la imaginación al brindar a los niños las oportunidades de inventar historias, solucionar situaciones ficticias y explorar diferentes mundos en su mente. Contar con estas habilidades es crucial para fomentar el pensamiento creativo y la capacidad de resolver situaciones nuevas.

Según Delgado (2011) “para Vygotsky el juego es un factor básico del desarrollo. La imaginación implícita en el juego, especialmente a partir del desarrollo del pensamiento simbólico-abstracto, permite la asimilación de las reglas del mundo en el que el niño vive” (p. 14).

El juego no es visto como una actividad separada del aprendizaje en el método Montessori, sino que se considera parte integral del proceso de adquisición de conocimientos. Los niños adquieren conocimientos al jugar y explorar, cuando experimentan y manipulan diferentes materiales. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades motoras, sensoriales, cognitivas y sociales. Tal como lo expresa Padilla (2012)

Para Montessori la libertad es sinónimo de disciplina para la actividad; cuando crezca el niño, esta actividad se traducirá en trabajo, pero esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad lúdica y comprende los siguientes aspectos:

1. En la “Casa para niños”, estos serán enseñados con muy buenas intenciones por los adultos; existían estantes abiertos ofrecidos por los adultos para que el niño tuviera acceso, estos estantes eran un material didáctico para jugar con ellos.
2. El material didáctico contenía objetos muy diferentes: sólidos geométricos para introducirle en el conocimiento científico.
3. También el material didáctico incluía botones que deberían hacerse pasar por ojales; muestras de lana en diferentes matices de colores; cajitas para aprender a diferenciar sonidos, telas de diferentes texturas, etc.; con el objetivo de que el niño aprenda jugando el mundo de arte y de esta manera introducirle en el trabajo primoroso.
4. Objetos de la vida cotidiana: pequeñas escobas, planchas, limpiadores de zapatos con el objetivo de que el niño aprenda a trabajar y a ser independiente.
5. Con el juego didáctico y aplicando la disciplina activa, el niño se despertaba cognitivamente mediante la educación sensorial. “Por esto, el punto de partida de toda su didáctica es la educación sensorial será, además, el primer paso para una educación estética (Paredes, 2020, pp. 30-31).

El juego didáctico forma parte esencial del enfoque Montessori ya que los niños aprenden a desarrollar una amplia variedad de habilidades y a establecer bases sólidas para el aprendizaje futuro.

Si bien ahora es importante hablar del autor Célestin Freinet el realizo contribuciones significativas a la investigación del juego y su influencia en el crecimiento de los niños y el proceso de aprendizaje. Se refería al juego como un componente esencial para el aprendizaje integral, su pedagogía se basaba en la experiencia y actividad del niño. Tal como lo afirma Nunes (2002)

Freinet justifica su condenación y valoriza el juego como actividad educativa, al definir su práctica relativa al trabajo-juego. Para él, el niño debe consagrarse con tanto interés y afición al trabajo como si se tratara de un juego (satisfacción y placer), pero nunca al juego en sí, el que vendría a desalojar al trabajo, simplemente por el hecho de jugar (pp. 20-21).

Freinet abogaba por la relevancia del juego libre y espontáneo. Se le debía permitir al niño decidir libremente en qué jugar, de qué forma hacerlo y con quién jugar. El adulto debía intervenir de forma individual para ayudar al niño a jugar y estar presente brindando apoyo. Tal como lo menciona Martínez e Hincapié (2004)

Su crítica radica en que este tradicionalismo separa al niño de la vida misma y de su propia libertad. Freinet adoptó y reformuló en su filosofía pedagógica influencias notorias como la de su pueblo donde conservó el calor humano y el sentido común; concepciones como las de Rosseau, Pestalozzi, Decroly, Montessori, Dalton, etc., de quienes más tarde señala diferencias, va más allá de la Escuela Nueva puesto que decide conseguir lo máximo a partir de una propuesta pedagógica sin ser partidario ciego de métodos inflexibles y controversias (p. 35).

Freinet no hacía una distinción estricta entre el juego y la labor, él pensaba que el juego, al igual que el trabajo, debía ser algo en lo que los niños pudieran participar de forma libre, significativa y motivadora. Los dos debían permitir que el niño explore, descubra, aprenda y se desarrolle.

Para el autor el juego era un impulso natural para el aprendizaje, mencionaba que el aprendizaje del niño surge de forma natural, a través del juego, con una participación activa y un significado para él. Con este juego, podrá poner en práctica sus conocimientos, habilidades y creatividad.

Por último, tenemos al Karl Groos que es conocido por su teoría del juego como una actividad esencial para el desarrollo humano y animal, enfatizando su función adaptativa y preparatoria para la vida adulta. Sus ideas han sido fundamentales para comprender cómo el juego contribuye al desarrollo integral de los individuos desde una perspectiva evolutiva y funcional. Según Martínez (2008)

Los niños, como los animales jóvenes, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son las formas más importantes, típicas y fundamentales. Estos juegos no son posejercicios sino preejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha... (p. 9).

Karl Gross es reconocido por su teoría del juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del individuo, enfatizando sus funciones preparatorias, adaptativas y exploratorias. Sus ideas han tenido un gran impacto en el campo de la psicología del desarrollo y han contribuido a una mejor comprensión de cómo el juego contribuye al crecimiento físico, cognitivo y emocional de los seres vivos.

## **2.2 Metodología de la Investigación**

El análisis del tema se llevará a cabo a través de un enfoque cualitativo, ya que solo se basa en recabar información adecuada por medio de diferentes documentos, para dicho trabajo.

En la investigación cualitativa, se recopilan y analizan datos no cuantificables para comprender conceptos, opiniones o experiencias. También se toman en cuenta datos sobre experiencias vividas, emociones o comportamientos y su significado según las personas que los experimentaron.

En base a lo planteado por Hernández et al. (2014) “El enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p. 7). La investigación cualitativa es un recurso valioso para ahondar en la comprensión de los fenómenos humanos y sociales, lo que posibilita a los investigadores entender la complejidad tanto de las experiencias como de los contextos.

La monografía es un tipo de documento expositivo o explicativo, donde uno o varios autores abordan un tema en específico, así mismo se realiza una investigación bibliográfica exhaustiva, por ello la información que se recopile debe ser de fuentes confiables. El órgano informativo de la Universidad Pedagógica Nacional (2019) define a la monografía como:

...un estudio específico y exhaustivo sobre un tema educativo. El trabajo se debe realizar con profundidad, desde un punto de vista original, articulando la información de modo que se trascienda la mera acumulación de datos. Se utiliza fundamentalmente la investigación documental (p. 15).

Cabe destacar respecto al párrafo anterior que la monografía tiene una misión de trabajo específico y exhaustivo, que resuelven algún tipo de problemática, el cual se fundamenta de acuerdo con investigaciones realizadas y que se obtiene información de fuentes verídicas.

Este estudio es de tipo monográfico, para Kaufman y Rodríguez (1993), “la monografía es un texto de información científica, expositivo, de trama argumentativa, de función predominantemente informativa, en el que se estructura en forma analítica y crítica la información recogida en distintas fuentes acerca de un tema determinado...” (Morales, 2003, p. 5).

La monografía se apoya de una metodología basada en investigación documental Alfonso (1995) “La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema” (Morales, 2003, p. 2).

Según Alfonso (1995), la UNA (1985) y Vásquez (1994) muestran los siguientes pasos a tomar en cuenta para su estructura.

- 1) **Selección y delimitación del tema.** Esto se refiere a la selección del tema y a la clarificación temática de los dominios del trabajo a realizar. Se establecen cuáles serán sus límites, se puntualiza cuál es el problema y se precisa qué aspectos de éste se considerarán...
- 2) **Acopio de información o de fuentes de información.** Una vez definido el tema a estudiar y determinado los aspectos que de éste se contemplarán (o mientras se está en este proceso), se puede realizar un arqueo para acopiar la información que, según un criterio inicial establecido, pudiera servir para el desarrollo de la investigación y, en consecuencia, para el logro de los objetivos planteados...
- 3) **Organización de los datos y elaboración de un esquema conceptual del tema.** Con el propósito de facilitar la búsqueda e interpretación de los datos, se recomienda elaborar un esquema conceptual, en el que se organice

gráficamente, estructuralmente, los diferentes elementos que se deriven del tema objeto de investigación...

- 4) **Análisis de los datos y organización de la monografía.** Teniendo un esquema conceptual tentativo definido, se procede a desarrollar los puntos indicados en el esquema, analizando los documentos, y sintetizando los elementos más significativos, aquéllos que respondan a los objetivos planteados. Hay, además, interpretación. El investigador contribuye interpretando las nuevas relaciones que ofrece la investigación. Se desarrolla los elementos, tomando como referencia distintos autores. Se analiza las diferencias y semejanzas de los postulados. Se persigue, fundamentalmente, comprender y explicar la naturaleza del problema: sus causas, consecuencias, sus implicaciones y su funcionamiento.
- 5) **Redacción de la monografía o informe de la investigación y presentación final (oral y escrita).** Cuando se haya dado respuesta a la pregunta que guio investigación y, en consecuencia, se haya dado por culminada la investigación, se reelabora el esquema de la monografía y se inicia su redacción final... (Morales, 2003, pp. 3-4).

Para desarrollar la presente monografía se fueron desarrollando una serie de pasos las cuales se presentan a continuación.

El primer paso que se llevó a cabo fue la selección del tema y un objeto de investigación, este es el paso más importante porque a través de toda nuestra vivencia y experiencia, se elegirá algún tema que nos haya parecido importante y del cual se investigara a profundidad, destacando su importancia y el aporte que puede llegar a brindar en la educación, tal como es nuestro tema “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación preescolar”

Un segundo paso consistió en la delimitación del tema este se puede obtener a partir de una investigación crítica en los diferentes documentos y fuentes de información las cuales nos permiten definir con exactitud cuales son los puntos de los cuales quieres hablar a profundidad.

Como tercer paso se identificará las fuentes de información que puedes agregar a tu investigación, así como pueden ser libros digitales o en físico, revistas conocidas, investigaciones fuentes bibliográficas etc.

En el cuarto paso se organiza y relaciona cada subtema de la monografía, esto se da cuando ya se tienen consultadas varias fuentes de información y se buscó la información suficiente para abordar el tema, esto se hace mediante la creación del índice que nos permite partir de lo específico a lo general.

Así también la mayor fuente de información utilizada para este trabajo de monografía fue la primaria, ya que la mayoría de las fuentes consultadas en su mayoría son de libros electrónicos, artículos de divulgación y libros físicos. No dejando de un lado las fuentes secundarias.

En este sentido “La fuente primaria: contiene información original que ha sido publicada por primera vez y que no ha sido filtrada, interpretada o evaluada por nadie más. Son producto de una investigación o de una actividad eminentemente creativa” (Universidad de Guadalajara, s.f.).

Además, “las fuentes secundarias: contienen información primaria, sintetizada y reorganizada. Están diseñadas para facilitar y maximizar el acceso a las fuentes primarias o a sus contenidos. Componen la colección de referencia de una biblioteca. Se utilizan cuando no se tiene acceso a la fuente primaria por una razón específica, cuando los recursos son limitados y cuando la fuente no es confiable. Permiten confirmar los hallazgos en una investigación y ampliar el contenido de la información de una fuente primaria. (Universidad de Guadalajara, s.f.)

## **CAPÍTULO III**

### **EL JUEGO DIDÁCTICO EN PREESCOLAR**

#### **3. 1 Definición del Juego Didáctico**

El juego didáctico crea ambientes mágicos para los niños, esto les genera ciertas emociones espontaneas, como pueden ser la adrenalina, felicidad, concentración, para Higuerras y Molina (2020)

El juego didáctico es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas. Es un concepto que se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha conseguido tener fuerza suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para poder aplicarlo, prácticas no convencionales, más trabajo etc. (p. 268).

Un juego didáctico es una actividad diseñada con el propósito de facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales o motrices en los participantes. Tal como lo menciona Higuerras y Molina (2020)

Dependiendo del contexto y situación, el juego didáctico se puede entender de una manera u otra. Cuando lo situamos en el terreno educativo suele entenderse como un elemento facilitador para el aprendizaje del alumno. Una herramienta que ayude a los docentes en la enseñanza de conocimientos a través de una metodología activa con el fin de despertar el interés del alumnado y pueda desarrollar sus aprendizajes de una forma completa (emocional, cognitivo y conductual) (p.268).

Considero que el juego se debe atender como una experiencia diferente, que va desde la exploración libre hasta los juegos guiados y estructurados. Con base a esto crear relaciones sanas, ambientes seguros y amorosos para las niñas y niños, Rodríguez et al. (2015)

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos

de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad... (p.795).

El juego es un cruce entre la fantasía y la realidad. Por ello, los niños y niña expresan sus inquietudes, pensamientos, sentimientos y necesidades a través del juego. Con esto ellos logran estimular el pensamiento y el aprendizaje, el juego puede sacar a relucir su creatividad y expresar sus intereses. Para Reina (2009)

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida [*sic*] de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos (p.1).

En relación con lo anterior es una actividad recreativa y gratificante que se lleva a cabo de manera voluntaria y establecida por ciertas normas. De manera personal considero se toma en cuenta como un tipo de entretenimiento que puede servir como medio de educación, interacción social, competencia o simplemente diversión. En definitiva, es una herramienta valiosa para el aprendizaje, tanto en niños como en adultos, ya que facilita la asimilación de conocimientos de manera divertida y atractiva.

Flores (2009) define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (Márquez, 2018, p. 4).

### **3.2 Características del Juego Didáctico**

Los juegos deben ser motivantes, de fácil comprensión y ejecución, y ajustados a las características psicoevolutivas del alumnado. Esto es necesario para evitar la

exclusión de estudiantes mientras se desarrolla el juego. Los juegos deben promover el compañerismo y la solidaridad entre los jugadores.

Se plantea entonces que este debe ser voluntario, se rige por ciertas reglas, tiene límites, se puede jugar de manera individual o grupal. Para Reina (2009) consideran los siguientes rasgos.

Las características del juego infantil (con algunas referencias al juego en otras etapas), en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades:

- a) El juego es una actividad placentera, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- b) El juego tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla un inicio, un desarrollo y un final. Sin embargo, en la educación infantil comúnmente los juegos tienen un grado de espontaneidad. Por otra parte, el juego también tiene un espacio particular para su desarrollo, lo que no quiere decir que tenga que constituir un objeto material necesariamente, pues la imaginación puede en la mayoría de las ocasiones superar la carencia primera. De todas formas, aunque desde el punto de vista operativo el espacio no sea una necesidad imprescindible, es conveniente que los alumnos tengan un lugar referencial donde desarrollar su juego
- c) El juego es una actividad muy diferente al trabajo, ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado.
- d) El juego tiene un carácter desinteresado. Parcialmente, sirve ahora el argumento dado para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación de la finalidad a la que sirve el juego. Esta es, aunque no del todo, la razón por la que afirmamos que el juego es en la etapa infantil un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún

fin material, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza.

- e) Todo juego lleva un elemento de tensión. Hemos expresado reiteradamente que el juego es una actividad gratificante, sin embargo esto no impide un determinado carácter que puede acompañar su desarrollo: el juego para realizarse necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esa tensión de donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (búsqueda de estrategias de resolución, creatividad...), espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo...), etc. Así las cosas, es en el juego competitivo en donde claramente el factor de tensión alcanza mayor claridad y evidencia.
- f) El juego está conectado con la realidad. El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a niños y niñas un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración. Incluso cuando el juego implica una salida a la imaginación también la realidad es el punto de partida porque en ella se encuentran los elementos que han de ser transformados imaginativamente.
- g) El juego implica acción. Niños y niñas que juegan, se mueven, corren, se desplazan, ejecutan acciones -que están envueltas de las características ya señaladas-, etc., razones por las cuales están en constante actividad física y mental. Éste es el argumento fundamental por el que al juego se le ha caracterizado como una actividad completa, razón por la cual muchos de los que diseñan o facilitan el juego, tienen en cuenta todas las aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y las sociales (pp. 2-3).

Ahora bien, es importante resaltar que el juego tiene características que benefician en su totalidad al alumno, ya que este ayuda a fomentar y permitir la expresión de la imaginación en los niños y niñas. La autora menciona sobre esta importancia del constante movimiento de los infantes lo cual los lleva a una constante actividad física y mental, de tal manera Huizinga (1972)

Señala entre las características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición. Es decir, cuando alguien juega lo primero que piensa si logrará su objetivo, cómo será el contrincante, allí surgen estrategias para dominar y salir victorioso. El juego es tan antiguo como el mismo hombre y permanece en la cultura

para que el maestro lo emplee como recurso didáctico y resolver desafíos (Caballero, 2021, p. 867).

El juego didáctico como los autores los definen es una actividad de interés en el desarrollo infantil, donde los pequeños logran experimentar muchas emociones como puede ser, diversión, adrenalina, pero también construyen activamente su conocimiento y habilidades a través de la exploración e interacción con sus compañeros y el entorno que les rodea.

Asimismo, Minedu (2019) señala que el juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea, cada uno posee sus propias reglas o son creadas, es libre y se da en determinados espacios y tiempos (Caballero, 2021, p. 867).

Es por ello que el juego es un importante factor que propicia la comunicación entre los niños y los hace creadores de sus propias reglas.

Al mismo tiempo, Peña y Guzmán (2019) manifiestan que los juegos aparecen por un periodo de tiempo, desaparecen y retornan nuevamente según las estaciones, la edad, el sexo. Sus reglas son fáciles de asimilar y requiere un mínimo de recursos (Caballero, 2021, p. 867).

Por lo cual el juego se integra o está presente en cada una de las etapas del ser humano, ya sea en la niñez, adolescencia o vejez esta se presenta de manera diferente en cada etapa de la vida.

En esa misma línea, Daubert, Ramani, y Rubin (2018) concluye que el aprendizaje basado en el juego es esencial para el desarrollo sano del quien lo practica, de ello se deduce que los niños son más sociables, respetuosos, cooperativos y competentes (Caballero, 2021, p. 867).

En relación a las ideas anteriores el docente se ve comprometido a la creación y adaptación de cada juego según sea su contexto, deberá crear sus propias reglas, espacios y los tiempos, esto conducirá a niños más participativos y capaces.

A medida que los niños crecen y desarrollan, el juego también incorpora reglas y convenciones que son acordadas y seguidas por todos los participantes y docente.

Estas reglas no son impuestas externamente, sino que surgen y son modificadas por consenso dentro del grupo de juego. Para Benítez (2009)

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular. A través del juego el niño y la niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje. Muestra la ruta a la vida interior de los niños /as, ya que se expresan sus deseos, sus fantasías temores y conflictos de forma simbólica a través del juego (Andrade, 2020, p. 139).

Para el autor todas estas características definitorias son el resultado que nos puede dar el juego es que los niños sean los principales autores para dar muestra de lo importante que es el juego y qué beneficios podemos obtener de él. Dado que los juegos están planificados para satisfacer las necesidades de la clase, garantizar que los niños aprendan a desenvolverse cómodamente en su entorno gracias a ello los niños se vuelven más activos y creativos.

El juego es necesario para un desarrollo pleno del niño, si bien cualquier actividad que realice en su vida diaria puede convertirse en un juego, por ello la autora Delgado (2011) menciona las siguientes trece características del juego.

1. El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligatorio ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas éstas son libremente aceptadas. El juego es una actividad voluntaria y libre. Si es obligatorio ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas éstas son libremente aceptadas.
2. Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.

3. El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una actividad autotélica, es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla.
4. Es fuente de placer y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.
5. Es universal e innato. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la Humanidad. Aunque algunos autores mantienen que tiene un carácter adquirido, lo cierto es que un niño juega, aunque nadie le haya enseñado como hacerlo.
6. Es necesario tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberación del estrés, evasión y descanso (lo cual no impide que continúen desarrollando ciertas habilidades a través del juego), pero en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.
7. Es activo e implica cierto esfuerzo. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga un componente motor, conlleva unos mínimos de actividad psíquica. Pensamiento, deducción, imitación, relación, exploración y comunicación son sólo una pequeña parte de las actividades que el ser humano pone en marcha cuando juega.
8. Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la esta realizando un niño más fácil es que lo convierta todo en un juego.
9. El juego es algo muy serio. A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado de enfado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea. Y es que para el niño el juego es tan importante como para nosotros nuestro trabajo o estudios y no tenemos derecho a menospreciarlo.

10. El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.

11. El juego es el principal motor del desarrollo en los primeros años de la vida del niño. Y es motor a varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es por eso que el juego puede considerarse como una actividad propia de la infancia, «la actividad» por excelencia, aunque de mayores sigamos jugando por otros motivos. Hasta los diez años el juego es -o debería ser- la actividad más importante de la vida del ser humano.

12. El juego favorece la interacción social y la comunicación

Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresiva.

13. El juego es un recurso útil pero no necesario para jugar.

Cualquier objeto puede desempeñar la función de juguete y, de no haber objeto el niño se lo inventa. (pp. 6-7)

Por ello el juego tiene inicio en la infancia y, preferiblemente, se prolonga a lo largo de toda su vida. Jugar es la forma en que los niños adquieren habilidades sociales, de pensamiento, resolución de problemas y madurez; además, les permite divertirse. A través del juego, los niños pueden conectar con su imaginación, su entorno, sus padres, su familia y el mundo que les rodea.

### **3.3 Tipos de Juegos**

El juego en la etapa infantil es una actividad esencial y clave para el desarrollo oportuno del infante. En el ambiente ideal para que pueda practicar la experiencia y medir sus propias posibilidades, desarrollando sus habilidades cognitivas, el niño podrá ser capaz de comprender lo que le rodea y desarrollar su propio pensamiento.

Los juegos ayudan potencialmente al desarrollo motriz, cognición y la parte social  
Para Reina (2009) mencionan los tipos de juegos.

- Juegos de movimientos y ejercicios

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

- Juegos simbólicos

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a "hacer como si fueran" la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

- Juegos de reglas

A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta. (p. 3)

En función de lo planteado cada niño lleva un proceso según las edades, los autores mencionan esta importancia de la expresión oral de los infantes y como en ellos se lleva a cabo el juego espontáneo de carácter sensorio-motriz, es en donde el niño realiza juegos de manera en la cual repite movimientos constantemente y experimenta con su cuerpo. Por su parte Andrade (2020) tiene la siguiente postura sobre las clases de juegos.

Clases de juego Juegos sensoriales. - Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.  
Juegos Motores. - Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destrezas, juegos de mano, remo, juego de pelota: fútbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Sociales. - Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Juegos de construcción. - En este grupo cabe los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, caminar da siempre a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas

Juegos de reglas. - Este juego es más propio de los niños mayores. Sin embargo, en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas para su ejecución (pp. 141-142).

Es importante que la educación preescolar establezca un ambiente estimulante y enriquecedor para permitir a los niños jugar de forma libre y explorar una variedad de juegos. Así, los niños podrán aprender, crecer y disfrutar simultáneamente. Por ello de esta sensibilidad que se debe desarrollar en los pequeños.

Además, Martin y bravo (2010) mencionan que Piaget habla que existe una conexión entre el juego y el desarrollo infantil. A medida que los niños crecen, los cambios en su desarrollo mental, social, comunicativo y motriz influyen en el tipo de juegos que practican, lo que permite diferenciar entre juegos de ejercicio, simbólicos, de reglas y de construcción.

Se habla sobre distintos tipos de juegos, el de ejercicio aparece en la etapa sensoriomotora cuando los niños llevan a cabo ciertas conductas sin ningún fin, repiten movimientos y gestos solo por placer, los juegos simbólicos también se caracterizan por la creatividad y la imaginación que los niños logran desarrollar. Por ello los juegos de reglas se basan en el juego simbólico colectivo que da paso a las reglas que se establecen en determinado grupo que si no son incumplidas llevan a una sanción, por último, tenemos a los juegos de construcción esta se da junto con los otros tipos de juegos estos varían la dificultad y la finalidad en beneficio del desarrollo del niño (Alonso, 2021, pp. 15-16).

Por ello es importante el desarrollo integral y aprendizaje de los niños, si bien es una herramienta básica e indispensable. Tanto la experiencia debe ser libre,

espontánea y divertida para que los niños puedan disfrutar. Es importante proporcionar una amplia gama de juegos para que los niños puedan explorar y desarrollar todas sus habilidades de manera completa, para que los niños aprovechen al máximo los beneficios del juego.

## **CAPÍTULO IV**

### **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN PREESCOLAR**

#### **4.1 La Importancia del Juego Didáctico en el Proceso de Aprendizaje en el Nivel de Preescolar**

El juego didáctico es de gran relevancia en el proceso de aprendizaje. Además de ser una simple forma entretenida para los niños, el juego es esencial en su desarrollo integral y educativo. Mediante el acto de jugar, los niños tienen la oportunidad de explorar su entorno, experimentar nuevas situaciones, descubrir conocimientos y desarrollarse en una forma natural y significativa. Tal como lo menciona Caballero (2021)

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos... (p. 868).

El juego como metodología de enseñanza que promueve un desarrollo sano y equilibrado en el proceso de aprendizaje. Mientras juegan, los niños experimentan un aumento de su independencia, mejoran su sensibilidad visual y auditiva, aprenden a apreciar la cultura popular, disminuyen las situaciones de agresividad, estimulan la imaginación y fomentan la creatividad. Además, logran equilibrar su inteligencia emocional y potencian el desarrollo mental. Tal como lo expresan los siguientes autores Blanch Gelabert, Edo Basté, & Montserrat Anton (2016)

El juego es importante porque favorece el desarrollo psicomotor permitiendo el desarrollo de la motricidad gruesa y fina aportando en el niño una coordinación dinámica global y desarrollando las capacidades sensoriales en el olfato, en la percepción espacio-visual, percepción táctil y la percepción

gustativa, también favorece el desarrollo afectivo-social a través de las actividades lúdico-grupales estimulando su progresivo desarrollo del yo social y a la vez mejora el desarrollo intelectual debido a que el juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la atención, la memoria, imaginación y creatividad infantil, también facilita el desarrollo del lenguaje y crea diversas zonas potenciales de aprendizaje (Monteza, 2021, p. 19).

Es importante destacar que el juego es fundamental debido a que fomenta el crecimiento psicomotor, además, estimula habilidades sensoriales diversas todo esto para fomentar el progreso social mediante la realización de actividades recreativas en grupo, lo cual ayudará al crecimiento del individuo tanto a nivel social como intelectual. Tal como lo sostiene Benítez (2009)

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo (p. 4).

Los juegos promueven habilidades cognitivas como pensamiento crítico, atención, memoria e imaginación, fomentando también el desarrollo del lenguaje y con esto generar diferentes oportunidades de aprendizaje en distintos campos con estas acciones cada uno de los niños desarrollan todas sus habilidades que corresponden al periodo de preescolar.

Bodrova y Deborah (2003) “pensaban que los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos” (Montero, 2017, p. 84).

## 4.2 Beneficios del Juego Didáctico en Preescolar

El juego es una forma de que los niños expresen su visión del mundo. Sus escenarios, personajes y tramas imaginarias coinciden con su estado emocional y les ayudan a aprender a expresar y regular sus sentimientos. Los niños aprenden a sobrellevar sus emociones mientras representan el miedo, la frustración, la ira y la agresión en una situación que controlan. También es una oportunidad para que practiquen la empatía y la comprensión. Para Alonso (2021)

El juego tiene beneficios tanto en el ámbito físico (desarrollo sensorio-motor) como en el cognitivo (maduración), por ello, se debe de fomentar el juego en el aula creando espacios donde se de a los niños la posibilidad de explorar sus intereses de aprendizaje y desarrollarse de manera integral (p. 25).

Los juegos de este tipo se fundamentan en un conjunto de reglas, las cuales el niño toma como suyas y le ayudan a desarrollar su aprendizaje espontáneo y la creación de diversas estrategias. Estas habilidades pueden ser aplicadas en situaciones reales más adelante. Por otra parte, se ha comprobado que diversos juegos de mesa contribuyen a fortalecer el lenguaje, la memoria y el razonamiento al mantenerlos activos y atentos. Deben enfocarse si quieren obtener un resultado óptimo. Por otro lado, si decides jugar en equipo con otras personas, será imprescindible utilizar un lenguaje comunicativo y planificar estrategias de manera colaborativa, Fernández (2010) manifiesta que “A través del juego se puede obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos al contribuir a un estado físico y emocional saludable, cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y luego, aunque cansados, nos sentiremos renovados” (Andrade, 2020, p. 140).

Durante los tres primeros años de vida, el cerebro de los niños experimenta un desarrollo acelerado, lo cual se considera una etapa crucial para adquirir y entender habilidades cognitivas como la atención, el razonamiento y la memoria. Además, también es durante este período que se desarrollan las habilidades motoras. Tal como se refiere Gallardo y Gallardo (2018)

Piaget considera que el juego simbólico es esencial en la etapa de Educación Infantil porque permite el desarrollo integral del niño, mejorando las habilidades

motoras finas, la imaginación y la fantasía, la concentración y la atención. Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica el respeto de normas y de turnos, ponerse de acuerdo con más personas o escuchar y respetar las opiniones de los demás, entre otras (Alonso, 2021, p. 14).

Cuando los niños participan en juegos didácticos, adquieren habilidades y competencias que les ayudan a fortalecer su autoestima y confianza personal. Los individuos experimentan éxito, superando desafíos y auto satisfaciéndose, lo cual ayuda a construir una imagen positiva de sí mismos.

Así mismo, promover el bienestar emocional y social puede ser uno de los efectos positivos en la salud mental del juego didáctico esto ofrece un ambiente seguro donde se pueden expresar emociones y gestionar situaciones estresantes. De acuerdo con Chamorro (2010)

Piaget afirma que a través del juego se ejercitan los esquemas aprendidos y que la mayoría de las conductas intelectuales se pueden transformar en juego y repetirse por asimilación. Por medio del juego, de la manipulación de objetos y de la imaginación del juego simbólico el niño se siente protagonista. Además, el juego fomenta el paso hacia la adquisición del pensamiento crítico, del razonamiento, mejorando la capacidad de analizar y sintetizar, abriendo el paso hacia la inteligencia abstracta, ya que el niño, mientras juega, construye y desmonta los juguetes [sic], analiza los objetos y comienza a pensar sobre estos (Alonso, 2021, p. 14).

Los juegos de mesa son los que más estimulan el desarrollo de las habilidades intelectuales. Además, existen otras actividades recreativas como la construcción, los puzles, el dominó y distintos juegos que implican pensamiento lógico y estrategia. A medida que el niño desarrolla sus habilidades, la importancia del juego disminuye ya que su capacidad cognitiva le permite tener una comprensión más precisa de la realidad.

Cuando los niños cooperan con sus compañeros o adultos durante el juego, se les anima a manifestar conductas que están más allá de lo que pueden hacer solos, creando así una zona de desarrollo próximo. Tal como lo expresa Elkonin (1980)

Vygotsky estudió principalmente el juego simbólico, considera que el juego es siempre ficción, caracterizado por la imaginación y no por la realidad. Sin embargo, gracias al juego sí que se fortalecen competencias específicamente humanas, ya que durante el juego imaginativo se reviven acontecimientos, se adoptan papeles y se emplea el lenguaje, entre otros. Estos aspectos del juego facilitan el desarrollo de las capacidades mentales. Además, a través del juego, consiguen de manera imaginativa sus deseos, intereses y necesidades, liberando el vínculo a la situación real (Alonso, 2021, p. 20).

El juego implica socialización, interacción y cooperación, lo cual es muy importante en el desarrollo del niño, ya que también fomenta la empatía, ya que puedo verse comprometido con el otro o los otros, poniendo fin al nivel de desarrollo presente en esta edad el egocéntrico. La socialización también anima a los niños a hablar, para ayudar en el desarrollo del habla. También les permite llegar a acuerdos y respetar las opiniones de los otros y a resolver problemas. De acuerdo con Dattari (2017)

Uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Alonso, 2021, p. 30).

En el aprendizaje Montessori, uno de los ejes es el aprendizaje a través del juego y hace énfasis en la motivación para aprender, la liberación, gestión de emociones, sentimientos, la socialización e interacción con niños y adultos, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Aparte de esto, cualquier juego tiene un propósito de aprendizaje. Tal como lo plantea Britton (2001)

Los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas (Alonso, 2021, p. 30).

Finalmente tenemos los beneficios que Freinet enmarca como importantes es que, a través del juego, los niños toman decisiones, resuelven problemas y asumen responsabilidades, lo que fomenta su autonomía e iniciativa así mismo el juego libre permite a los niños expresar su creatividad e imaginación sin límites, creando sus propios mundos y escenarios. Tal como lo menciona Imbernón (2019)

Freinet considera al juego únicamente como una actividad que estimula el interés y la motivación del niño y que libera la fuerza excedente del trabajo, pero no tiene un vínculo con la vida. Por ello, Freinet habla del juego-trabajo y del trabajo-juego (Alonso, 2021, p. 35).

Para dicho autor lo más destacable es el juego-trabajo y del trabajo-juego En el niño el dinamismo y la creatividad que este puede llegar a despertar en ellos. Tal como lo afirma Alonso (2021)

Estos responden a las necesidades fundamentales del niño, satisfaciendo sus demandas elementales:

- Liberación de energía
- Desarrollo psíquico y fisiológico
- Socialización y afectividad
- Vivencia de múltiples sensaciones
- Gestión de emociones, tanto positivas como negativas (alegría, miedo, sorpresa, enfado, etc.)
- Sentimiento de control, dominio y éxito para lograr cualquier tarea que realice (p. 35)

### **4.3 Estrategias para el fomento de aprendizajes significativos**

El aprendizaje significativo se basa en la capacidad del estudiante para relacionar la nueva información con lo que ya sabe y ha experimentado, generando de este modo una red de conexiones mentales que le facilitan comprender y mantener la información por más tiempo.

Si bien es importante hablar un poco sobre los problemas que existen dentro de un aula, por ello los docentes emplean estrategias para el fomento de los aprendizajes significativos. En tal sentido Vygotsky (1995)

Establece que los procesos y metodologías educacionales se deben utilizar de acuerdo a los rasgos culturales de los alumnos y a las circunstancias que surjan en el ámbito estudiantil, de esta manera se puede propiciar el aprendizaje mediante alguna actividad que sea representativa y de interés para lograr una formación de calidad (Guamán y Venet, 2019, p. 219).

Los educadores pueden asegurarse de que los aprendizajes de los estudiantes no sean solo memorísticos o superficiales, sino que también sean profundos, significativos y aplicables en diversas situaciones al implementar estas estrategias. Por tal motivo Ausubel, Novak y Hanesian (1983)

Enfatizan que los docentes deben de trabajar en las estrategias didácticas de enseñanza para potenciar las capacidades cognoscitivas de sus alumnos y es fundamental asociarlas con la guía de planificación que facilite al maestro enseñar de manera más constructivista a través de las diversas metodologías que implemente para impartir los conocimientos y así conseguir un aprendizaje significativo. El docente debe aplicar estrategias metodológicas de acuerdo a los objetivos del currículo que se plantee para cada clase como técnicas de aprendizaje. La evaluación es también otro aspecto a tener presente en estas estrategias, posibilitan analizar cuáles fueron los resultados y conocimientos adquiridos por el estudiante y ver qué fue lo que más le impactó e interesó para poder desarrollar sus capacidades y potencialidades (Guamán y Venet, 2019, p. 221).

Es así como los autores destacan la importancia de que los maestros se enfoquen en las estrategias didácticas de enseñanza con el objetivo de mejorar las habilidades cognitivas de sus estudiantes.

También es importante considerar la evaluación en estas estrategias, ya que permite analizar los resultados y conocimientos adquiridos por el estudiante, identificar lo que más le impactó e interesó así también desarrollar sus capacidades y explotar su potencial al máximo.

Es transcendental que estas estrategias estén vinculadas a una guía planificada para facilitar un estilo formativo más constructivista por ello el profesor debe seleccionar técnicas de aprendizaje aplicando estrategias metodológicas que sean coherentes con los objetivos del plan académico establecido para cada clase.

A continuación, se presentan algunas estrategias docentes que han sido presentadas por Díaz Barriga (2002) y Hernández Rojas (2010) como estrategias que facilitan el aprendizaje significativo de los alumnos.

*La actividad generadora de información previa* ...Esta estrategia permite a los alumnos reflexionar y compartir los conocimientos previos sobre un tema determinado. Para aplicarla, el maestro propone un tema y hace una pregunta central del tema a los alumnos; a continuación, pide a sus estudiantes que expresen un número determinado de ideas sobre dicho tema ya sea de forma oral o escrita, de manera individual o en equipo; una vez expresadas las ideas se presentan al grupo, mientras el maestro las valora y propicia la evaluación de las mismas por parte de los alumnos...

*La actividad focal introductoria* comprende en sí misma un gran número de actividades inusuales que hacen los profesores, sobre todo al inicio de la clase, que buscan atraer la atención de los alumnos, activar los conocimientos previos o incluso crear una apropiada situación de motivación. Las distintas actividades que se pueden realizar para tal fin deben de ser sorprendentes, inimaginables, incongruentes o discrepantes con los conocimientos previos de los alumnos...

*Positivo-negativo-interesante* ...sus pasos son: plantear una serie de ideas sobre un tema en específico considerando aspectos positivos y negativos, así como plantear dudas, preguntas y aspectos curiosos. En esta estrategia se espera que alumno amplíe su campo perceptual de un tema o de una situación haciendo uso de sus conocimientos anteriores y las experiencias de sus compañeros.

*La discusión guiada* es aplicada cuando un docente interactúa mediante el diálogo y el cuestionamiento con sus alumnos. Las características definitorias de esta estrategia han quedado enmarcadas en varias acepciones, entre ellas la de preguntas. Las preguntas "se adaptan a cualquier materia y se aplican en todos los

niveles educativos; tienen el propósito de reducir un monólogo verbalístico del profesor que estimula la pasividad” ...

Los *objetivos* son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos que se pretenden conseguir en el aprendizaje de los alumnos al finalizar una experiencia, sesión, episodio o ciclo escolar. La aplicación de esta estrategia consiste en que el docente debe asegurarse de que los alumnos conozcan lo que se espera de ellos, y los alumnos por su parte, al percatarse de ello, es posible que durante la clase estén alertas en relación a lo que es importante para cumplir tales expectativas (Méndez y González , 2011, pp. 6-7).

Si bien es importante tomar en cuenta las estrategias mencionadas por las autoras, sin embargo, es significativo que el docente conecte con los conocimientos previos de su alumnado, esto se puede llevar a cabo de diferentes maneras por ejemplo cuando Inicie una nueva unidad o tema revisando lo que los estudiantes ya saben, puede utilizar preguntas, lluvia de ideas, mapas mentales o discusiones grupales.

También se debe relacionar la nueva información, es decir conectar la información nueva con los conocimientos previos es porque se debe utilizar ejemplos, analogías, metáforas o casos reales.

Dentro de este orden de ideas es importante que se fomente la elaboración de conexiones por ejemplo que se motive a los estudiantes a crear conexiones entre conceptos, ideas y teorías mapas conceptuales, diagramas o resúmenes.

Esto nos lleva a promover la participación activa, desde mi punto de vista considero que se puede llevar a cabo mediante el aprendizaje experiencial este involucra a los estudiantes en actividades prácticas significativas puede ser mediante experimentos, proyectos, simulaciones o estudios de caso, por consiguiente tenemos al aprendizaje colaborativo este se basa en el fomento el trabajo en equipo para completar tareas o proyectos este se encarga de promover la interacción social, el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimiento.

En relación a la idea anterior el aprendizaje autónomo debe empoderar a los estudiantes para ser responsables de su propio aprendizaje esto les permitirá que elijan temas de investigación, establezcan objetivos y evalúen su progreso.

En esta perspectiva es importante utilizar recursos variados tales como los Materiales manipulativos pueden ser bloques, rompecabezas o juegos, especialmente en los primeros años de escolaridad, cabe resaltar que también se puede utilizar Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) el docente puede Implementar videos, simulaciones, juegos educativos o software educativo para experiencias más interactivas y que los niños logren disfrutar cada clase, como docente también es importante que vincule el aprendizaje con el mundo real usando museos, bibliotecas o centros culturales.

Toda estrategia debe ser evaluada de manera significativa es por ello que está la evaluación formativa, esta monitorea el progreso de los estudiantes y proporcione retroalimentación continua, como docente debe ayudarlos a identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora.

La evaluación auténtica posee un gran potencial para incrementar el aprendizaje de los estudiantes. Cuando se integra el aprendizaje con situaciones reales y se brinda la oportunidad a los estudiantes de demostrar sus habilidades, se puede evaluar dicho aprendizaje en contextos del mundo real como docente puede utilizar portafolios, proyectos, presentaciones o trabajos de investigación.

Por último, es importante de mencionar a estos dos tipos de evaluaciones como son la autoevaluación y coevaluación, el primero fomenta la reflexión metacognitiva y la responsabilidad individual la segunda permite que los estudiantes se autoevalúen y coevalúen a sus compañeros.

#### **4.4 Pobreza Como Influyente en la Enseñanza Aprendizaje de los Niños**

La pobreza afecta a diversas áreas de la vida, incluyendo la educación. Es un fenómeno complejo que tiene repercusiones en distintos niveles. Los niños experimentan diferentes manifestaciones de sus efectos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual resulta en desigualdades y dificulta su desarrollo integral. Tal como lo menciona Van der Berg (2008)

... las personas pobres tienen menores posibilidades de acceder a una educación adecuada, y sin una educación adecuada las personas frecuentemente se ven

forzadas a vivir en condiciones precarias. Adicionalmente, este autor agrega que la educación contribuye con el bienestar individual y social a través de tres mecanismos: primero, los individuos con mayor nivel educativo poseen mejores oportunidades de empleo y, por consiguiente, perciben un salario mayor; segundo, mayor educación y de mejor calidad aumenta el crecimiento económico; y tercero, la educación brinda beneficios sociales que mejoran el desarrollo económico y en particular las condiciones de vida de los pobres... (Marina et al., 2017, pp. 541-542).

Es común que los niños en situación de pobreza tengan menos oportunidades de acceder a materiales educativos de calidad, como libros, computadoras y conexión a internet. Esto restringe las posibilidades de aprendizaje y los coloca en desventaja en comparación con estudiantes provenientes de familias más privilegiadas.

La falta de vivienda apropiada, la desnutrición y las enfermedades crónicas pueden tener un impacto negativo en la salud física y mental de los niños, lo que dificulta su capacidad para concentrarse y alcanzar un buen rendimiento académico.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2003) indica que en las áreas rurales existe un alto costo de oportunidad de que los hijos acudan a la escuela, dada la contribución al ingreso familiar que estos pueden realizar al colaborar en las actividades agrícolas (Marina et al., 2017, p. 542).

Generalmente, los padres que se encuentran en situación de pobreza disponen de menos tiempo y recursos para participar activamente en la educación de sus hijos, lo cual reduce su capacidad para brindar apoyo en el entorno familiar. En determinadas situaciones, los niños provenientes de familias con escasos recursos se ven obligados a trabajar para contribuir al sustento familiar, lo cual disminuye el tiempo que les es posible dedicar al estudio y repercute en su asistencia escolar. Según Ortiz (2016)

La inequidad que de aquí se desprende se manifiesta abiertamente en que quienes tienen más posibilidades económicas tienen más posibilidades de acceder, permanecer y egresar de los diferentes niveles educativos que hay en México. Quienes están en situación de pobreza o de extrema pobreza frecuentemente abandonan sus estudios, sobre todo los que viven en las zonas rurales y las zonas

marginadas de las ciudades; se puede dar el abandono dentro del nivel en el que se encuentren actualmente o al terminarlo ya no acceder al siguiente (p. 12).

Con frecuencia, el abandono escolar surge como resultado del trabajo infantil, ya que los niños ponen las necesidades económicas de su familia por encima de su educación. La falta de tiempo para estudiar, la fatiga y el estrés relacionados con el trabajo suelen llevar a los niños trabajadores a tener un rendimiento académico inferior. Tal como lo menciona Marina et al. (2017)

... la educación depende de varios factores internos y propios del hogar, así como de otros que son externos. Por lo tanto, resulta de gran interés conocer el grado en que estos factores condicionan el nivel educativo de las personas, en particular de los niños y jóvenes en edad escolar. Debido a que el efecto de tales factores es difícil de separar, son escasos los estudios existentes sobre el tema para México... (p. 543).

Es cierto, la falta de recursos económicos afecta gravemente a la educación infantil algunos puntos importantes debido a obstáculos económicos y sociales, los niños que viven en la pobreza tienen menos posibilidades de asistir regularmente a la escuela o de abandonarla antes de tiempo esto restringe el crecimiento y las posibilidades a largo plazo.

Con constancia, en las zonas rurales pobres se suele dar la falta de infraestructura, materiales y profesionales docentes en las escuelas. Estas áreas marginadas reciben una menor inversión de recursos por parte de los gobiernos. Si bien los hogares de ingresos bajos son los más afectados por la brecha digital, lo que dificulta su aprendizaje en nuevas tecnologías y el acceso a la información. Según Bazdresch (2001)

La pobreza frecuentemente se define o reconoce en base a consideraciones de carácter económico, según diferentes enfoques y planteamientos. El método más usado, aunque también más criticado, es la definición de los pobres a partir de la construcción de una "línea de pobreza" en base a encuestas de hogares, requerimientos mínimos de nutrición, construcción de "canastas" alimentarias básicas y valoración de las mismas, y factores de desarrollo humano tales como

escolarización, acceso a la cultura y alfabetismo. Quienes no posean los mínimos establecidos en esa “línea” son considerados “pobres” (p. 66).

Es cierto que la pobreza suele ser habitualmente definida en términos principalmente económicos, una situación de pobreza es cuando una persona tiene un nivel de ingresos que está por debajo de cierto umbral determinado este puede cambiar dependiendo del país y la situación.

Lo que nos lleva a no poder satisfacer las necesidades esenciales como se mencionan anteriormente como puede ser la alimentación, vivienda, educación, salud, etc. se llega a la terminación que a esto se les considera una situación de pobreza. Tal como lo menciona el CONEVAL (2014)

La pobreza se define como las personas que tienen al menos una carencia social y su ingreso es insuficiente para adquirir los bienes y servicios que requiere para satisfacer sus necesidades alimentarias y no alimentarias; para ello utiliza una metodología desarrollada por el propio organismo que conforman los trece indicadores de incidencia de pobreza multidimensional, de bienestar o de carencia que deberá reportar el CONEVAL son los siguientes:

- Población con un ingreso inferior a la Línea de Bienestar.
- Población con un ingreso inferior a la Línea de Bienestar Mínimo.
- Carencia por rezago educativo.
- Carencia de acceso a los servicios de salud.
- Carencia de acceso a la seguridad social.
- Carencia por la calidad y espacios de la vivienda.
- Carencia por servicios básicos en la vivienda.
- Carencia de acceso a la alimentación.
- Población con una o más carencias sociales.
- Población con tres o más carencias sociales.

- Población en pobreza multidimensional.
- Población en pobreza multidimensional extrema.
- Población en pobreza multidimensional moderada (Martínez y Garrido, 2022, p. 77).

En este sentido se comprende que ha habido avances en el campo educativo, pero México todavía tiene un largo camino por recorrer para superar la pobreza y asegurar una educación de calidad que ponga fin a la desigualdad. Para lograr una mejora en esta situación, es crucial prestar atención a la calidad de la educación, así como también entender las causas subyacentes de la pobreza.

Por lo cual considero que en una gran parte los gobiernos tienen la responsabilidad de ejecutar políticas públicas que fomenten mayor igualdad y participación en el ámbito educativo. Es necesario garantizar la inversión en educación de los niños desfavorecidos para romper el ciclo de pobreza por generaciones y así promover el crecimiento económico y social. Es necesario concentrar los esfuerzos para brindar apoyo a estas poblaciones. Tal como lo afirma Jung y Thorbecke (2003)

Demuestran en estudios realizados que los recursos destinados a la educación pueden contribuir al crecimiento económico, la reducción de la pobreza y mejorar la distribución del ingreso; por ello su correlación es importante para mejorar la calidad de vida y promover sociedades más equitativas (Martínez y Garrido, 2022, p. 78).

Es cierto que para afrontar los problemas complejos de la pobreza y la educación se necesita un enfoque completo, considero que para esto se deben tomar algunas medidas clave que podrían ayudar como puede ser incrementar la inversión en instituciones educativas públicas de alto nivel, sobre todo en áreas con bajos recursos económicos, esta situación puede aumentar las posibilidades educativas de los niños provenientes de familias con limitaciones económicas.

Cabe resaltar que también es importante colaborar estrechamente con los padres de familia para fomentar la importancia de la educación y respaldar a los estudiantes en sus tareas.

En México, la pobreza genera un impacto amplio y variado en el ámbito educativo, manteniendo las diferencias sociales y reduciendo las posibilidades de progreso para millones de niños y jóvenes. Para cortar el ciclo de pobreza, es crucial utilizar la educación como una herramienta principal. Sin embargo, para que sea realmente efectiva, se requiere trabajar en conjunto.

## CAPÍTULO V

### DIFERENTES PROPUESTAS TEÓRICAS DEL JUEGO

#### 5.1 Propuestas Diversas del Juego

Los teóricos en educación desempeñan una función esencial al promover el desarrollo de métodos y estrategias que potencian la enseñanza y el aprendizaje, como por ejemplo los juegos didácticos. Estos teóricos proveen marcos conceptuales, teorías y modelos que orientan la elaboración e implementación de estrategias educativas exitosas.

##### *5.1.1 Propuesta teórica de Jean Piaget*

En el inmenso campo de la educación, diversos teóricos han dejado una huella duradera al ofrecer perspectivas únicas sobre cómo aprenden los individuos y cómo se puede optimizar el proceso educativo. Entre estos influyentes pensadores, Jean Piaget destaca como una figura central en el estudio del desarrollo cognitivo. Su teoría del desarrollo cognitivo ha transformado nuestra comprensión de cómo los niños adquieren conocimiento y cómo interactúan con su entorno a medida que crecen.

Piaget es particularmente conocido por su teoría constructivista del desarrollo cognitivo, que explora cómo los factores biológicos y ambientales interactúan en la evolución del pensamiento infantil. Esta teoría es un pilar esencial en su enfoque sobre el aprendizaje y el desarrollo. Según Viego (2016)

Piaget se interesó por cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de los individuos y afirmó que el niño aprende de distintas formas a través de los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación es la forma en la que afrontamos un estímulo externo, es la transformación del medio por la acción del individuo, mientras que la acomodación implica una modificación de los esquemas mentales, la transformación del sujeto para responder a las exigencias del medio. A través de estos dos procesos, que interactúan de forma conjunta, reestructuramos los aprendizajes, dando como resultado un equilibrio, que regula la relación entre los dos procesos (Alonso, 2021, p. 11).

Si bien Piaget se preocupó por la manera en que se forma el conocimiento durante la etapa del desarrollo de los pequeños, desde su perspectiva considera que se forma de diferentes maneras a través de los métodos de incorporación y acomodación. La asimilación es la manera en la que tratamos un estímulo proveniente del exterior, es la transformación de la cosa por parte del individuo, en tanto que la acomodación se refiere a una transformación de la mente, la forma en la que el individuo afronta un estímulo externo. Según Bravo & Navarro (2015)

Figura la división que Piaget hace del desarrollo cognitivo, distinguiendo tres períodos que son los siguientes:

- Período sensoriomotor: va de los 0 a los 24 meses y se caracteriza principalmente por la aparición de los primeros hábitos y el descubrimiento a través de la experiencia activa. 12
- Período de preparación de las operaciones concretas: va de los 2 años a los 11-12 años y engloba al subperíodo preoperacional (de los 2 a los 7 años) y el subperíodo de las operaciones concretas (de 7 a 12 años). Este período se caracteriza por la interiorización de los esquemas de acción hasta los 4 años, el pensamiento representativo e intuitivo de los 4 a los 6 años y por el pensamiento lógico y sistemático con relación a objetos concretos.
- Período de las operaciones formales: va de los 12 años en adelante y distingue dos subperíodos, el comienzo de las operaciones formales a los 12 años y las operaciones formales avanzadas a partir de los 15 años. Se caracteriza por el pensamiento hipotético deductivo y el abstracto (Alonso, 2021, pp. 11-12).

La teoría de las etapas del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget brinda una valiosa estructura para comprender la evolución del pensamiento infantil a lo largo del tiempo. Piaget reconoció etapas cruciales en el desarrollo cognitivo, desde la exploración sensorial durante la infancia hasta el pensamiento abstracto durante la adolescencia. De acuerdo con Piaget (1973)

El intelecto humano avanza desde lo sensoriomotor hasta lo conceptual-lógico en la constitución de estructuras mentales; pero este proceso no se circunscribe a ninguno de los dos factores, pues el conocimiento no se manifiesta en etapas sino

que es integral, holístico, no obstante la posibilidad de que, a veces, prevalezca uno sobre el otro, otros a través de manifestaciones más o menos caracterizadas e identificables en sus elementos (Cárdenas , 2011, p. 75).

Los métodos de enseñanza deberían fomentar vivencias de aprendizaje interesantes y diversas que dejaran en los niños una mezcla de habilidades del cuerpo y de capacidades de entendimiento. También, es importante tener en cuenta las distinciones entre los individuos y personalizar los métodos de enseñanza a las necesidades de cada alumno. Tal como lo propone Desrosiers (1978)

Piaget, al orientar su planteamiento hacia la invención, muestra que el niño revela, desde un principio, rasgos de creatividad, donde siendo fiel a su “realidad”, a su naturalismo, a su inconsciencia y a su fantasía crea productos que, más que manifestaciones del dominio de su ser psíquico, son la materia para producir el lenguaje figurado que, en el caso del niño, se expresa a través de figuras como la personificación y la coordinación (Cárdenas , 2011, p. 77).

Dicho de otro modo, la creación original de los niños es una expresión de su creatividad innata. Mediante el juego y su imaginación, los niños crean su propio universo de fantasía que no se rige por las mismas normas del mundo adulto. A través de esta realidad ficticia, pueden experimentar y comprender su entorno. Según Rodríguez (2009)

El aprendizaje se considera una reorganización de estructuras mentales ya existentes. En la teoría piagetiana, la inteligencia es un proceso de naturaleza biológica, siendo las estructuras biológicas las que determinan el aprendizaje, pero no es solo un proceso fisiológico, sino que también intervienen factores externos como el ambiente físico y la experiencia social (Alonso, 2021, p. 11).

Debe señalarse también que el autor nos habla un poco acerca de los beneficios que tiene los juegos en el desarrollo integral del infante lo que lo ayuda a experimentar su entorno. En Piaget y Vygotsky (2012), Piaget señala:

...el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente

de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Alonso, 2021, p. 14).

Si bien el autor nos menciona que el juego tiene un papel super importante en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que estimula el crecimiento intelectual, el pensamiento crítico y la adquisición del lenguaje. Así desempeña un papel crucial en la socialización, creando un ambiente seguro y confiable que fomenta la libre expresión de pensamientos y emociones. El desarrollo emocional y social del niño se ve beneficiado de forma integral mediante este proceso, ya que ayuda a disminuir el miedo, las preocupaciones y las inseguridades. En Hernández (2005), Piaget menciona lo siguiente:

... para poder lograr la autonomía moral e intelectual, se debe crear un contexto de respeto o reciprocidad, propiciar un espacio para que los alumnos interactúen e intercambien puntos de vista con los otros y la oportunidad para que los alumnos desarrollen sus ideas, pensamientos y actitudes morales. En las escuelas tradicionales, la autonomía no está contemplada explícitamente en los objetivos de la educación, por el contrario, se atiende la heteronomía en un doble sentido:

- Se dan conocimientos acabados a los alumnos y éstos nunca se perciben a sí mismos como capaces de elaborar o construir sus propias ideas, las cuales aunque sean erróneas o parcialmente correctas pueden tener cierto valor funcional.
- Estos conocimientos acabados son impuestos por una autoridad (el maestro), al que se tiene que agradar, donde resulta necesario acatar su autoridad o de lo contrario, se recibirán castigos o sanciones (Amavisca y San Martín, 2014, p. 13).

Para resumir, los estudios de Jean Piaget destacan la necesidad de establecer un ambiente educativo que promueva la autonomía moral e intelectual de los estudiantes. Esto se puede lograr mediante el fomento del respeto mutuo, la interacción y el intercambio libre de ideas. Los estudiantes se involucran de manera activa en la construcción de su conocimiento y también fortalecen sus habilidades

para generar y defender sus propias perspectivas y actitudes éticas, gracias a un ambiente basado en reciprocidad.

### *5.1.2 Propuesta Teórica de Lev Vygotsky*

Lev Vygotsky, revolucionó nuestra comprensión del desarrollo cognitivo con su teoría sociocultural. Enfatizó que el aprendizaje es un proceso social y cultural, introduciendo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que destaca la importancia de la ayuda y el apoyo en el aprendizaje. Sus ideas sobre la interacción social y el papel del lenguaje en el desarrollo siguen influyendo profundamente en la educación y la psicología moderna.

Si bien, Lev Vygotsky enfocó su interés en comprender la génesis de las funciones culturales y el impacto que la cultura tiene en el desarrollo cognitivo. Siguiendo los pasos de Jean Piaget, esto lo llevó a desarrollar una nueva perspectiva en psicología con el objetivo de encontrar respuestas que no estaban disponibles durante esa época. Tal como lo menciona Salas (2001)

...Estudió las funciones psíquicas superiores del ser humano (razonamiento, memoria, atención y solución de problemas), las cuales se desarrollan a través de la interacción social y cultural y son necesarias las herramientas y los signos. Las herramientas modifican los objetos, el medio, y los signos transforman al sujeto, su forma de ver la realidad (Alonso, 2021, p. 17).

Vygotsky uno de los exponentes más importantes ya que exploró habilidades cognitivas avanzadas como el pensamiento lógico, la capacidad de recordar información, mantener la concentración y encontrar soluciones a situaciones problemáticas, también tomó en cuenta que este tipo de funciones son productos de la interacción social y cultural. Tal como lo expresa Bodrova y Leong (2005)

Para la adquisición del conocimiento y para el desarrollo humano es necesario tener en cuenta cómo los cambios histórico-sociales afectan al comportamiento. El desarrollo cognitivo es un producto social, un proceso de adquisición cultural. Por ello, para la intervención educativa es importante conocer el contexto del niño, que nos proporciona información relevante para poder ajustarnos a sus principales necesidades (Alonso, 2021, p. 17).

Es necesario considerar cómo los cambios histórico-sociales influyen en el comportamiento, tanto para adquirir conocimiento como para desarrollarnos como seres humanos. El desarrollo cognitivo es influenciado por la sociedad y se logra a través de la adquisición cultural. Debido a eso, es fundamental entender el entorno del niño en la intervención educativa para adaptarnos a sus principales necesidades utilizando información relevante. De acuerdo con Bodrova, Germeroth, & Leong (2013)

Vygotski se interesó por los procesos educativos, los problemas de desarrollo y de aprendizaje de los niños. Uno de los grandes aportes más difundidos de Vygotsky a la educación es el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, que es la diferencia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, caracterizado por la resolución independiente de los problemas, y el nivel de desarrollo potencial, caracterizado por la ayuda o guía de un adulto o de sus compañeros para resolver los problemas (Alonso, 2021, p. 17).

Para poder proporcionarles el apoyo y las oportunidades adecuadas para su aprendizaje y que la intervención educativa sea eficiente y promueva el desarrollo máximo de cada individuo el profesor debe intervenir en la zona de desarrollo próximo para explotar el potencial de cada uno de los alumnos. Tal como lo plantea Chamorro (2010)

El juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción (Alonso, 2021, p. 19).

Debe señalarse que el juego es considerado como una actividad social, contribuye al niño en la construcción de aprendizajes mediante la colaboración y el contacto con sus pares. Se destaca tanto la interacción con un adulto como con otros niños para fomentar su desarrollo, siendo primordial el uso del lenguaje para transmitir aspectos culturales y educativos. Tal como lo sostiene Linaza (2013)

El juego está vinculado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos

y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos reproduciendo los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural (Alonso, 2021, p. 19).

El juego recreativo está estrechamente ligado al contexto sociocultural, ya que durante el juego el niño busca relacionarse e integrarse en un grupo con el que comparte pensamientos y emociones. A través del juego, el niño imita las actividades de los adultos, reproduciendo roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas propias de su entorno cultural. Tal como lo menciona Linaza y Maldonado (1987)

Vygotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Paredes, 2020, p. 24).

Los autores sostienen que la unidad esencial del juego infantil es el que se desempeña y que se manifiesta en los últimos años de la etapa preescolar. Este tipo de juego es social y cooperativo, y se centra en la reconstrucción de roles adultos y sus interacciones sociales. Tal como lo expresa Elkonin (1985)

... la interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego; la interpretación de la situación lúdica como nacida del "traslado" de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de "jugar a los significados" es estrictamente intelectualista; y al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo (Paredes, 2020, p. 24).

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego, los autores antes mencionados nos muestran ideas importantes, por ejemplo, la interpretación del juego se enfoca en la estructura de la situación lúdica sin investigar las raíces del juego de igual manera es importante considerar que la situación lúdica surge a partir de "transferir" significados de manera intelectualista. Tal como lo menciona Vygotsky (2000)

...el desarrollo cognitivo y el papel del juego en la vida del niño pequeño son un factor muy provocativo e innovador, pues se adelantan a su tiempo. De acuerdo con su énfasis sobre el empleo de signos por parte de los niños, descuidó la función sensorial del juego y en su lugar enfatizó la función del juego, en tanto y cuanta representación, relacionado con los reglamentos, pues toda actividad lúdica educativa posee reglas del juego. Dice que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño... (Paredes, 2020, p. 25).

Las ideas de Vygotsky acerca del desarrollo cognitivo y el papel del juego en la vida infantil fueron sumamente revolucionarias y vanguardistas. A pesar de que su teoría se enfocó en el uso de signos y la función representativa del juego, muy a menudo descuidó su aspecto sensorial, si bien el autor nos menciona que el juego facilita la creación de una Zona de Desarrollo Próximo en la cual los niños pueden temporalmente superar su nivel habitual de desarrollo y descubrir nuevas habilidades. Básicamente, el juego funciona como una herramienta que potencia las inclinaciones evolutivas del niño, siendo una valiosa fuente de desarrollo y educación.

### *5.1.3 Propuesta Teórica de María Montessori*

Dentro del amplio campo de la educación, pocos nombres tienen el mismo impacto y relevancia que María Montessori. Su campo de la pedagogía ha sido impactado significativamente debido a su enfoque innovador y profunda comprensión sobre la naturaleza del aprendizaje. Montessori, nacida en una Italia que experimentaba cambios a finales del siglo XIX, desafió las normas de su época y propuso nuevas formas de educación para los niños. No solamente cambiaron la forma en que se enseña a los niños, sino que también motivaron a educadores y padres de todo el mundo con su vida y trabajo. Para comprender completamente el impacto de su legado, es fundamental adentrarse en su biografía, la cual no solo muestra los logros destacados de su carrera, sino también la mentalidad visionaria y el entusiasmo que impulsaron sus contribuciones revolucionarias. Según Moreno (2012)

Un pilar básico del método Montessori es la normalización de los niños en el ambiente escolar, siendo la escuela “un espacio social importante para prevenir y/o

curar enfermedades, normalizar a los niños, estudiar las principales características de su personalidad y transformar la sociedad” (Alonso, 2021, p. 27).

Si bien es importante retomar lo que dice la autora que el principio fundamental del método Montessori es la normalización de los niños dentro del entorno escolar. Según esta perspectiva, la escuela actúa como un "espacio social clave" para prevenir y tratar enfermedades, fomentar la normalización de los niños, estudiar sus principales características de personalidad y contribuir a la transformación de la sociedad. De acuerdo con Romero (2016)

Montessori señala que los primeros años de vida son los más importantes porque es en estos cuando se produce el desarrollo de la personalidad. En los períodos sensibles el niño adquiere los aprendizajes con una mayor facilidad. Por el contrario, le costará más esfuerzo si quiere aprenderlo más tarde, fuera de esos períodos sensibles, porque se van perdiendo con el tiempo las distintas habilidades y capacidades propias de estos años (Alonso, 2021, p. 27).

La autora nos menciona que la personalidad del niño se desarrolla en los primeros años de vida, lo cual los hace fundamentales. Durante los momentos críticos, el niño aprende de manera sencilla y rápida. No obstante, si se intenta adquirir esos aprendizajes después de estos períodos críticos, el proceso será considerablemente más difícil debido a la tendencia de las habilidades y capacidades propias de esta etapa a disminuir con el tiempo. Según Santerini (2013)

Señala que uno de los conceptos más empleados en el método Montessori es el de autoeducación, entendido como un proceso de aprendizaje que fomenta la creatividad, la independencia del niño, la autodisciplina y la autoevaluación, estimulando las capacidades de cada niño de forma individual, atendiendo a sus características. Montessori pretendía cambiar el modelo educativo de transmisión de conocimientos, dando menos importancia a los contenidos y siendo el centro protagonista el propio niño, de quien debemos conocer sus características, desarrollo evolutivo, potencialidades, intereses e inteligencia (Alonso, 2021, pp. 27-28).

Si bien la autora considera esencial fomentar la autoeducación como un medio para estimular la creatividad de los niños, así como promover su independencia, autodisciplina y capacidad de evaluarse a sí mismos. Este enfoque fomenta el desarrollo de las habilidades únicas de cada niño, teniendo en cuenta sus particularidades individuales. Tal como propone Dattari (2017)

...para Montessori, la clave de la educación está en potenciar el interés del niño por saber y acompañarlo en su desarrollo físico, psíquico y emocional. Para ello, el rol del maestro es el de guía y estimulador de intereses, además de diseñar y preparar materiales adecuados que favorezcan la motivación del alumnado, la actividad sensorial y la exploración libre (Alonso, 2021, p. 28).

El objetivo de Montessori era revolucionar el sistema educativo tradicional al disminuir el énfasis en la simple transmisión de conocimientos, otorgando protagonismo al niño dentro del proceso educativo. De esta manera, se pone atención en conocer a fondo las características individuales de cada niño, incluyendo su desarrollo evolutivo, potencialidades, intereses e inteligencia. Tal como lo plantea Santerini (2013)

Montessori defiende que se aprende a través de la participación activa, siendo los niños los propios protagonistas del proceso de aprendizaje, involucrándose de una forma práctica, principalmente empleando las manos y a través de materiales manipulativos, sensoriales y lúdicos (Alonso, 2021, p. 29).

María Montessori sostiene que el aprendizaje se logra a través de la participación activa, donde los niños son los principales protagonistas del proceso educativo. Se involucran de manera práctica, utilizando principalmente sus manos y trabajando con materiales manipulativos, sensoriales y lúdicos. Tal como lo menciona Dattari (2017)

Uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Alonso, 2021, p. 30).

Este método se fundamenta en varias ventajas, tales como el aumento de las conexiones cerebrales, la mejora de los sentidos, el deseo por aprender, la gestión y liberación emocional, la interacción social, el estímulo mental y el desarrollo de la coordinación psicomotora. También, se ha diseñado cada juego con un propósito educativo. De acuerdo con Britton (2001)

Los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas (Alonso, 2021, p. 30).

Los recursos creados para el enfoque Montessori fomentan el juego y la investigación esto sucede cuando los niños ven estos materiales, se sienten atraídos y comienzan a interactuar con ellos, se da a partir de actividades lúdicas y manipulativas, estos recursos específicos mejoran la memoria y la atención, estimulan los sentidos y facilitan el aprendizaje de habilidades como la lectoescritura y las habilidades lógico-matemáticas. Tal como lo plantea Obregón (2006)

A través del juego el niño se relaciona con el medio, se adapta a él y adquiere aprendizajes de la realidad en la que vive gracias a la experimentación y exploración que favorece el juego. También, el juego le ayuda a conocer su propio cuerpo, a aprender conductas, a desarrollar habilidades motoras, a relacionarse con los demás, a resolver problemas y a desarrollar el lenguaje. El juego favorece el aprendizaje integral y significativo (Alonso, 2021 p.30).

#### *5.1.4 Propuesta teórica de Célestin Freinet*

A lo largo de la historia, la educación ha tenido numerosas transformaciones debido a las necesidades cambiantes de la sociedad y al trabajo innovador de pedagogos comprometidos en mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Dentro de este grupo de innovadores, se destaca especialmente Célestin Freinet, un educador francés cuyas ideas y prácticas revolucionarias dejaron una marca duradera en el ámbito educativo. A través de su enfoque práctico y colaborativo,

Freinet propuso métodos que tenían como objetivo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo integral del estudiante como ser humano. Educadores de todo el mundo continúan siendo inspirados por su legado, buscando promover un aprendizaje más activo, participativo y cargado de significado. Tal como lo menciona González (2011)

La filosofía de Freinet está llena de naturalismo, entendido en dos sentidos: por una parte, física, que es el entorno natural, concreto; y, por otra parte, psíquica, que hace referencia a factores internos que posee cada propio individuo para el desarrollo. Existe un gran vínculo entre lo natural y lo social, no concibe un desarrollo sin tener en cuenta el ámbito social (Alonso, 2021, p. 32).

La ideología de Freinet está impregnada de naturalismo, que se manifiesta en dos dimensiones: Por una parte, en cuanto al aspecto físico, que se refiere al entorno natural y tangible. Por otra parte, en términos psicológicos, haciendo referencia a los elementos internos de cada individuo para su crecimiento. Según Freinet, es imprescindible valorar el entorno social para poder concebir un desarrollo que esté en conexión directa con lo natural y social. De acuerdo con Imbernón (2017)

Freinet destaca sobre todo por sus innovaciones en el aula. Fue uno de los propulsores de la Escuela Nueva, apostando por una renovación escolar, una escuela al servicio de la vida, contraria a la educación tradicional caracterizada por la memorización, autoritarismo, la segregación, la transmisión de conocimientos o “la letra con sangre entra” (Alonso, 2021, p. 32).

La principal distinción de Freinet radica en sus innovaciones dentro del salón de clases. Se destacó como uno de los promotores de la Escuela Nueva, defendiendo una transformación educativa que priorizara una escuela orientada hacia el beneficio y desarrollo integral de las personas. Esta visión choca radicalmente con la educación convencional, que se basa en la memorización, el autoritarismo y la segregación. Tal como lo plantea Imbernón (2019)

Freinet no fue solo importante por sus técnicas, sino también por su forma de entender la educación en la etapa preescolar: los niños no son una «tabula rasa», no hay que llenarlos de conocimientos ni que adoctrinarlos. Una frase típica de Freinet era “prefiero cabezas bien hechas que bien llenas” (Alonso, 2021 p.32).

El enfoque de Freinet en la educación preescolar fue tan relevante como sus técnicas. Se enfocó en entender la educación preescolar, la cual consistía en no llenarlos de conocimientos ni adoctrinarlos, más bien se enfocó en que los niños fueran autónomos. Gertrúdix Romero (2016)

Señala los principios fundamentales de la pedagogía Freinet que son los siguientes:

- Partir de un método natural: ambiente de descubrimiento, de libertad de expresión del alumnado y de intercambio de opiniones e ideas. La base del desarrollo es la experimentación (tanteo experimental).
- Pedagogía global y basada en la realidad: lo que el niño tiene que aprender es todo aquello que forma parte de su vida, como es la familia, el entorno, su cuerpo, etc., y también, sobre el mundo en el que vive (noticias, acontecimientos...). Hay un gran vínculo entre la escuela y la vida del niño.
- Educación por y para el trabajo: enfoque didáctico basado en la educación para la acción, en donde es esencial la actividad y experiencia del niño. El ambiente de trabajo debe ser adecuado para llevar a cabo una educación-juego que responda a las necesidades del alumnado. Si el trabajo-juego no puede ser llevado a cabo, este se sustituye por el juego-trabajo.
- Compromiso social y democrático: sus técnicas estaban al servicio de los más desfavorecidos y son abiertas para que se puedan emplear con todo tipo de alumnado.
- Clase-paseo: recurso que permite a los alumnos adquirir aprendizajes a través de la observación directa, el ensayo-error y la experimentación con la naturaleza y el entorno que les rodea, así como la formulación de hipótesis y la búsqueda de respuestas.
- Uso de las TIC: se emplea la tecnología para la adquisición de conocimientos y habilidades, sobre todo, la radio, la prensa online, la televisión, ordenadores, etc.
- Cooperación: trabajo grupal y conjunto con un fin establecido y común para todos los integrantes. El intercambio de conocimientos y experiencias es una fuente de gran riqueza (Alonso, 2021, p. 33).

En el mismo orden de ideas Freinet se cimienta en la fomentación del descubrimiento y la libertad de expresión a través de método de experimentación. Esto busca que se tenga una conexión entre la escuela y el entorno así mismo busca que sus técnicas sean inclusivas y ayudar a los menos privilegiados.

#### *5.1.5 Propuesta teórica de Karl Groos*

Varios investigadores y teóricos han enriquecido la psicología del desarrollo al intentar comprender las razones por las cuales los seres humanos se desarrollan de ciertas formas. Dentro de estos pioneros también está Karl Groos, un reconocido psicólogo y filósofo alemán cuyas contribuciones han sido muy importantes para nuestro entendimiento del juego y su influencia en el crecimiento de los niños.

Groos presentó ideas novedosas que investigaban la conexión entre el juego y el aprendizaje, sosteniendo que jugar no es solo una actividad de diversión, sino un elemento fundamental para el desarrollo cognitivo y social. A continuación, nos adentraremos en la vida y las teorías de Karl Groos, analizando el impacto que sus investigaciones han tenido en la psicología y educación contemporáneas. Tal como lo afirma Martínez (2008)

... Groos, considerando el juego desde el punto de vista biológico, estaba implicado en los aspectos genéticos tanto como en los beneficios biológicos del juego. Procedió a desarrollar una teoría psicológica del juego basada en el aspecto de placer del juego y en el intento de olvidar los aspectos serios de la vida sumiéndose en el juego. En este sentido, discutió los aspectos educacionales del juego y el papel del profesor en su dirección, como un ensayo preparatorio para la vida adulta (p. 9).

La comprensión moderna del juego ha sido significativamente influenciada por las teorías de Karl Groos. Las prácticas educativas han adoptado sus ideas, reconociendo el juego como una herramienta esencial para aprender y crecer. Los enfoques pedagógicos que promueven el aprendizaje activo y el desarrollo integral de los niños a través del juego han sido fuertemente influenciados por los conceptos de Groos. Según Ajuriaguerra (1997)

Groos pone de manifiesto la pertinencia u oportunidad del juego en el ámbito infantil para fomentar las habilidades y destrezas que necesitará de adulto. Asimismo, manifiesta que el juego supone un preejercicio de las tareas mentales y de los impulsos (Gallardo et al., 2019, p. 12177).

El juego en la infancia es crucial según lo resaltado por Groos, ya que brinda una oportunidad clave para desarrollar las habilidades y destrezas necesarias en la vida adulta. También sostiene que el juego actúa como un ejercicio de preparación para las funciones cognitivas y la regulación de los impulsos. Tal como lo menciona López de Sosoaga (2004)

Al examinar esta teoría, una de las limitaciones que se observa es que, la concepción del juego únicamente desde una perspectiva biológica, ha sido superada hoy en día por diversas investigaciones que indican la necesidad de una interacción social temprana y efectiva para que el juego sea exitoso (Gallardo et al., 2019, p. 12177).

Al analizar esta teoría como lo menciona los autores, se identifica una limitación que nace a partir de Investigaciones actuales han sobrepasado la visión del juego exclusivamente desde una perspectiva biológica. La importancia de una interacción social temprana y efectiva para que el juego sea exitoso es resaltada por estas investigaciones.

## **5.2 El Quehacer Docente al Crear Juegos Didácticos**

Para asegurar que los objetivos educativos se cumplan de manera efectiva, es fundamental planificar cuidadosamente y adoptar un enfoque estratégico al crear un juego didáctico. Además de ser entretenidos, los juegos didácticos deben contribuir al aprendizaje y desarrollo de habilidades específicas en los estudiantes. Al diseñar y desarrollar estos juegos, los docentes deben tener en cuenta varios aspectos clave para lograr esto. Así como lo afirma Chacón (2008)

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños (p. 6).

Es importante que, en este caso, el profesor debe tener un conocimiento básico de la materia como lo menciona la autora, así como manteniendo en mente el objetivo principal de enseñar. Asimismo, es fundamental dirigir el juego con una actitud simple y positiva, estableciendo reglas bien definidas. También se debe involucrar como parte del jugador y comprender la etapa psicológica en la que se encuentra su desarrollo. Según Tirapegui (s/f)

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje (Chacón, 2008, p. 6).

Si bien es importante que la autora nos menciona que una vez terminado el juego falta el ensayo final, que es presentarlo a los niños, que lo jueguen y lo disfruten, se debe conseguir que todos los niños participen en las actividades, considero que también es importante y compartir sobre qué se jugó, cómo se jugó y por qué se jugó, destacando el contenido revisado, este proceso prolonga el juego y potencia al máximo la experiencia de aprendizaje.

Es significativo mencionar que los juegos didácticos llevan características en específico para llevarlo a cabo de manera más práctica según Chacón (2008)

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.

- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición. (pp. 5-6)

Estas características hacen que los juegos didácticos sean una herramienta valiosa en el ámbito educativo, facilitando un aprendizaje más efectivo y disfrutable para los estudiantes. A continuación, se presenta un formato elaborado por la autora Chacón (2008) (ver anexo 1).

Para que un docente pueda crear un juego didáctico es necesario realizar una planificación detallada, teniendo en cuenta los objetivos educativos, la adaptación al grupo de estudiantes, fomentar la participación activa de todos los alumnos y ofrecer evaluaciones continuas para asegurar el aprendizaje.

Considero que, con este formato, será posible concentrarse en el objetivo del juego y mantener presente los contenidos a trabajar. Además, ayudará a que su uso sea más sencillo para la audiencia correcta, le permitirá controlar el número de participantes y tendrá las instrucciones al alcance para repetir las si es necesario. Tal como lo menciona Chacón (2008)

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales (p. 7).

Ahora bien, la intención es que los estudiantes participen en actividades didácticas a diario, pero que no todo se trate de juegos ya que esto nos llevaría a perder la novedad y la sorpresa como lo menciona Chacón. Para fomentar y practicar los contenidos curriculares, es fundamental complementar el juego con distintas formas de aprendizaje, tales como participación en foros, debates o dramatizaciones esto hace que una clase sea más entretenida y se profundiza más en los contenidos.

De manera muy personal considero que primeramente el docente debe plantear sus objetivos educativos, que es más que nada que se quiere lograr con el juego y más que nada que los objetivos se alineen al currículo y a las necesidades de los estudiantes.

También es importante que el docente conozca a sus estudiantes, debe tomar en cuenta su edad, las características individuales de cada uno de ellos y sobre todo el punto más importante es que lo adaptes a tu contexto.

Sabemos que los juegos deben fomentar el pensamiento crítico y la colaboración entre los alumnos, en este caso con los niños de preescolar sería más que nada trabajar en su socialización, sabemos que todos los juegos deben contener las reglas claras y considero que también una demostración del juego para que los niños no se queden con dudas.

Los docentes siempre deben proporcionar la retroalimentación para mejorar el aprendizaje al finalizar el juego es importante que se reflexione de lo que se aprendió, promoviendo discusiones y opiniones para consolidar el aprendizaje.

## CONCLUSIÓN

El uso del juego como estrategia didáctica en la educación preescolar es una herramienta fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje este juega un papel fundamental en la formación de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Durante la etapa del preescolar, el juego no solo ayuda a aprender conceptos básicos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades fundamentales para el crecimiento personal y académico de los niños.

Es importante destacar que el juego didáctico actúa como un vehículo natural para el aprendizaje en los primeros años de vida. Mediante el juego, los niños investigan y entienden su entorno, probando diversos papeles, situaciones y cosas. Participar en este tipo de actividad estimula la curiosidad y la imaginación, brindando a los niños la oportunidad de explorar, descubrir y resolver problemas de forma intuitiva y entretenida.

De esta manera, el juego didáctico se transforma en un espacio que combina de manera integrada los conocimientos teóricos y prácticos, lo cual contribuye a que el proceso de aprendizaje tenga sentido y esté adaptado al contexto.

Considero que cuando los niños se involucran en juegos grupales, adquieren habilidades como la negociación, el compartir, la paciencia y el respeto a las reglas.

Todas estas competencias son fundamentales para su integración social y futuro desarrollo dentro de la sociedad. Además, estas interacciones sociales contribuyen al desarrollo de la empatía, ya que permiten a los niños ponerse en el lugar de los demás, comprender sus emociones y responder adecuadamente a las necesidades de sus compañeros.

Por lo tanto, visto desde una perspectiva emocional el juego didáctico proporciona un ambiente seguro en el cual los niños pueden expresar sus sentimientos y enfrentar desafíos sin preocupación por fallar. Por ende, se pretende que tengan un entorno divertido que fomente la libertad para experimentar y cometer errores.

Para que los estudiantes adquieran aprendizajes enriquecedores, es fundamental que los maestros utilicen su capacidad pedagógica y aprovechen el juego como un recurso indispensable. Por esta razón, los docentes deben incorporar nuevas estrategias en sus procesos de enseñanza para lograr este objetivo.

Por consiguiente, los maestros deben elaborar actividades acordes a las necesidades de los estudiantes, con el fin de que les permita participar de una manera activa dentro del juego y así mantenerlos motivados para que se lleve a cabo el aprendizaje de manera más amena.

La recaudación de información que se realizó nos muestra ampliamente los puntos de vista de los diferentes autores referente al juego, todos estos coinciden en ver al juego como una herramienta crucial para el desarrollo infantil.

Jean Piaget en su teoría considera que el juego es un reflejo del desarrollo cognitivo del niño, de acuerdo con Piaget, el juego les brinda a los niños la oportunidad de experimentar y asimilar nuevas vivencias, ajustando sus estructuras mentales mediante la interacción con su entorno

El desarrollo social y cultural, Lev Vygotsky pone énfasis en la importancia del juego y como este proporciona a los niños un entorno seguro en el que pueden explorar roles sociales y adquirir habilidades culturales. El juego, en particular el juego simbólico, resulta fundamental para fomentar la evolución del lenguaje y la capacidad de pensar abstractamente.

Cada autor tiene enfoques diversos sobre el juego, coinciden en que es una parte fundamental del crecimiento infantil y que ayuda al niño a aprender y desarrollarse completamente, promoviendo la adquisición de conocimientos, el crecimiento social y emocional, así como la creatividad, en un ambiente seguro y motivador.

También es importante comprender como la pobreza afecta gravemente a la educación de los niños, enfrentándolos a diversos obstáculos que les complica el desempeño escolar. La pobreza disminuye el nivel de participación familiar en la educación de los niños, debido a que se ven más ocupados en satisfacer sus necesidades primordiales.

El juego didáctico en la educación preescolar no solo se trata de una actividad recreativa, sino que es fundamental para integrar el aprendizaje con el desarrollo emocional y social dentro del proceso educativo. Incorporar juegos y actividades recreativas al entorno educativo preescolar no solamente mejora la experiencia de aprendizaje de los niños, sino que también contribuye a fomentar un desarrollo equilibrado y saludable.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, A. N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. 14. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Amavisca, C. R., & San Martín, S. O. (2014). *Enseñanza y aprendizaje de las fracciones por medio de proyectos de innovación basados en juegos*. 13. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6553948>
- Andrade, C. A. (2020). *El juego y su importancia cultural, en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. 139. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Bazdresch, P. M. (2001). *Educación y pobreza: una relación conflictiva*. Obtenido de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20101029064158/6ziccardi.pdf>
- Benítez, M. M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. 4. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Caballero, C. G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. 867. Obtenido de [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwilqpqUyfCHAxWjLUQIHV\\_k\\_EMIQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7926973.pdf&usg=AOvVaw0-MGE4nWYru6X1XBlqQjWe&opi=89978449](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwilqpqUyfCHAxWjLUQIHV_k_EMIQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7926973.pdf&usg=AOvVaw0-MGE4nWYru6X1XBlqQjWe&opi=89978449)
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. 79. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Cárdenas, P. A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y Educación. 75. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>

Carino, N. L. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. 26. Obtenido de [https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/rediunlu/523/Carino\\_Noelia\\_L%20c3%ada\\_TFG.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/rediunlu/523/Carino_Noelia_L%20c3%ada_TFG.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* 6. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEI\\_Juego\\_Didactico\\_como\\_estrategia\\_de\\_en.pdf&Expires=1723619044&Signature=K43dn9m~3ntWSY5gWYI-OLnQNAALKwbjL5ht3wSdpUsUtm6HsV-VEL8](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-libre.pdf?1434048414=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEI_Juego_Didactico_como_estrategia_de_en.pdf&Expires=1723619044&Signature=K43dn9m~3ntWSY5gWYI-OLnQNAALKwbjL5ht3wSdpUsUtm6HsV-VEL8)

Delgado, L. I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Para+Piaget+el+juego+es+una+v%C3%ADa+de+aprendizaje+acerca+de+nuevos+objetos+y+de+ampliaci%C3%B3n+de+conocimientos+y+d+estrezas,+as%C3%AD+como+un+modo+de+integrar+pensamiento+y+acci%C3%B3n](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Para+Piaget+el+juego+es+una+v%C3%ADa+de+aprendizaje+acerca+de+nuevos+objetos+y+de+ampliaci%C3%B3n+de+conocimientos+y+d+estrezas,+as%C3%AD+como+un+modo+de+integrar+pensamiento+y+acci%C3%B3n)

Duran , C. S. (2003). *La importancia de la observación y el juego en la educación infantil*. 74. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7135364>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego, Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gallardo, L. J., & Gallardo, V. P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. 44. Obtenido de [https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi4-\\_i4je6HAXVpDkQIHT66KEEQFnoECBgQAQ&url=https%3A](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi4-_i4je6HAXVpDkQIHT66KEEQFnoECBgQAQ&url=https%3A)

A%2F%2Fdialog.net.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6542602.pdf&usg=AOvVaw2WAJfref3yJJI8h9HwD0ku&opi=89978449

Gallardo, L. J., García, L. I., & Gallardo, V. P. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*. 12177. Obtenido de <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/2793/2763>

Guamán, G. V., & Venet, M. R. (2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación*. 219. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). Obtenido de [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

Higueras, R. L., & Molina, R. E. (2020). *¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas desde su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje*. 268. Obtenido de [https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/download/8677/pdf/38608#:~:text=El%20juego%20did%C3%A1ctico%20es%20un,motor%20\(Sagastizabal%2C%202004\)](https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/download/8677/pdf/38608#:~:text=El%20juego%20did%C3%A1ctico%20es%20un,motor%20(Sagastizabal%2C%202004))

Marina, C. J., Gerónimo, A. V., & Pérez, A. J. (2017). *Efectos de la pobreza y de los factores sociodemográficos en la educación superior: un modelo Probit aplicado a México*. 541-542. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ns/v10n20/2007-0705-ns-10-20-539.pdf>

Márquez, D. J. (2018). *Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico*. 4. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v9n17/2007-7467-ride-9-17-448.pdf>

- Martínez, R. E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. 9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Martínez, C. B., & Garrido, L. M. (2022). *Implicación de la educación en la pobreza en México: intensificación de la brecha de la desigualdad*. Obtenido de <http://ru.iiec.unam.mx/5956/1/5.%20012-Mart%C3%ADnez-Garrido.pdf>
- Martínez, C. E., & Hincapíe, M. G. (2004). *La ludoteca estratégica didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas mediante el juego*. 35. Obtenido de [https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1952&context=lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1952&context=lic_lenguas)
- Méndez, H. L., & González, R. M. (2011). *Escala de estrategias docentes para aprendizajes significativos: diseño y evaluación de sus propiedades psicométricas*. 6-7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178006.pdf>
- Montero, H. B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión a la literatura*. 77. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Monteza, V. D. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial*. 19. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63455/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MONTEZA%20VALLEJOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, A. E. (2022). *"Ludoactivo": recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla-Colombia*. 32. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v9n3/2631-2786-rcuisrael-9-03-00029.pdf>

- Morales, O. A. (2003). *Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía*. 5. Obtenido de <https://hopelchen.tecnm.mx/principal/sylabus/fpdb/recursos/r125656.PDF>
- Nunes, d. P. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi\\_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Freinet+justifica+su+condenaci%C3%B3n+y+valoriza+el+juego+como+actividad+educativa,+al+definir+su+pr%C3%A1ctica+relativa+al+trabajo-juego.+Para+%C3%A9l,+el+ni%C3%B1o+debe+consagrarse](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Freinet+justifica+su+condenaci%C3%B3n+y+valoriza+el+juego+como+actividad+educativa,+al+definir+su+pr%C3%A1ctica+relativa+al+trabajo-juego.+Para+%C3%A9l,+el+ni%C3%B1o+debe+consagrarse)
- Órgano Informativo Oficial de la Universidad Pedagógica Nacional. (2019). *Reglamento general para la obtención del título de licenciatura de la UPN*. 15. Obtenido de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/465511/GACETA\\_139\\_ABRIL-MAYO\\_ok.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/465511/GACETA_139_ABRIL-MAYO_ok.pdf)
- Ortiz, A. (2016). *Problemas de la educación en México*. 12. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61763737/PROBLEMAS\\_DE\\_LA\\_EDUCACION\\_EN\\_MEXICO\\_20200112-97462-mvx3et-libre.pdf?1578897298=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPROBLEMAS\\_DE\\_LA\\_EDUCACION\\_EN\\_MEXICO.pdf&Expires=1723588247&Signature=KwzABPuRN](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61763737/PROBLEMAS_DE_LA_EDUCACION_EN_MEXICO_20200112-97462-mvx3et-libre.pdf?1578897298=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPROBLEMAS_DE_LA_EDUCACION_EN_MEXICO.pdf&Expires=1723588247&Signature=KwzABPuRN)
- Paredes, B. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. 22. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Reina, R. C. (2009). *El juego infantil*. 1. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)
- Rodríguez, R. R., Lex, G. C., & Mendoza, S. J. (2015). *El uso de los juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=742219>

Secretaría de Educación Pública. (09 de Abril de 2015). *Educación Preescolar*.  
Obtenido de <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/educacion-preescolar>

Universidad de Guadalajara. (s.f.). *Clasificación general de las fuentes de información*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/portal/clasificacion-general-de-las-fuentes-de-informacion>

Vosniadou, S. (2000). *Cómo aprenden los niños*. 9. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### Formato del Juego Didáctico

- **Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- **Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.
- **Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- **Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.
- **Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- **Duración:** Tiempo.
- **Materiales utilizados:** Lista de materiales.
- **Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).