



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA NUEVA
ESCUELA MEXICANA FASE 2**

MONOGRAFÍA

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

P R E S E N T A:

JESSICA MEJIA MORALES

ASESOR:

DR. JORGE GARCÍA VILLANUEVA

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO DE 2025



Secretaría Académica

Área Académica 5

Teoría Pedagógica y

Formación Docente

Programa Educativo:

Licenciatura en Pedagogía

Ciudad de México, junio 06 de 2025

TURNO MATUTINO

F(06) S(17)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **JESSICA MEJIA MORALES**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **MONOGRAFÍA**: titulada: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA NUEVA ESCUELA MEXICANA FASE 2"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y dictaminación. Se le recuerda que con base en el Artículo 37, numeral V del Reglamento general para la obtención del título de licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional deberá entregar su dictamen por escrito en un plazo de 20 días hábiles, contados a partir de la recepción del trabajo de titulación y enviarlo a la Comisión de titulación.

JURADO	NOMBRE
Presidenta (a)	MÓNICA ÁNGÉLICA CALVO LÓPEZ
Secretaria (o)	JORGE GARCÍA VILLANUEVA
Vocal	NAYELI DE LEÓN ANAYA
Suplente	CLAUDIA ROSALINDA SEGURA LÓPEZ

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

GEORGINA RAMÍREZ DORANTES

Presidenta de la Comisión de Titulación

Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

2º. Actualización del oficio de designación de sinodal en jurado de examen profesional, con base en el reglamento de titulación vigente publicado en la Gaceta UPN, No. 139, abril-mayo, 2019, aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía y por la Comisión de titulación el 21/03/25.

Alumna.

GRD/eco



Índice

Contenido

Índice	3
Introducción.	7
Capítulo 1. El juego como estrategia de aprendizaje en preescolar.	9
1.1 ¿Qué sabemos del juego?	11
1.1.2 Teorías que sustentan el aprendizaje a través del juego	17
1.1.2.3 Tipos de juegos	24
Capítulo 2. La importancia del juego en el desarrollo del alumnado de preescolar.	33
2.1 El juego para el desarrollo del área cognitiva	39
2.1.2. El papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje	50
2.1. 2. 3 Características del preescolar en la Nueva Escuela Mexicana.	56
Capítulo 3. La integración del juego en la Nueva Escuela Mexicana	62
3.1 La Nueva Escuela Mexicana	62
3.1.2 Importancia del juego en la Nueva Escuela Mexicana	70
3.1.2.3 El diseño curricular en la educación infantil	77
3.1.2.3.4 Implementación del juego en el currículo preescolar de la Nueva Escuela Mexicana.	81
4. Conclusión	86
A) Comprensión del juego desde el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana	86
B) Incorporado del juego a la parte normativa y curricular en la fase 2	88
C) El papel actual del juego	90
D) El papel del docente	91
Referencias	97

© **D.R. 2024.**Mejía Morales, J. (2024). El juego como estrategia de aprendizaje en la Nueva Escuela Mexicana Fase 2. Tesis de licenciatura. México: UPN.

Jessica: 210920604@alumnos.upn.mx

Dr. Jorge García Villanueva: jvillanueva@upn.mx

Resumen

El presente trabajo tiene como propósito analizar la integración del juego como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar, dentro del modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana. Mediante una metodología de investigación documental, se llevó a cabo un análisis teórico de las diversas concepciones, beneficios y clasificaciones del juego en relación con el desarrollo integral infantil, abarcando las dimensiones cognitiva, emocional, social y motora. Se examinan los aportes de autores clave como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, cuyas teorías permiten comprender el papel mediador del juego en la construcción del conocimiento en la primera infancia. De igual modo se analiza la forma en que el juego se integra en el diseño curricular propuesto por la Nueva Escuela Mexicana, destacando su carácter flexible y la capacidad para adaptarse a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Entre los hallazgos más relevantes se identifica que el juego lejos de ser una actividad exclusivamente recreativa se constituye como un recurso pedagógico que favorece aprendizajes significativos, estimula la creatividad, potencia la socialización y contribuye al desarrollo infantil, aunque su implementación requiere de una formación docente y recursos adecuados.

Palabras clave: Juegos educativos, educación preescolar, desarrollo infantil, currículo y métodos de enseñanza.

Abstract

This study aims to analyze the integration of play as a learning strategy in preschool education, based on the principles of the New Mexican School educational model. Through a documentary research approach, a theoretical analysis is conducted on the various conceptions, benefits, and classifications of play in relation to children's holistic development—encompassing cognitive, emotional, social, and motor domains. The study draws on the contributions of key theorists such as Jean Piaget, Lev Vygotsky, and Jerome Bruner, whose perspectives help elucidate the mediating role of play in early childhood knowledge construction. It also examines how play is incorporated into the curriculum proposed by the New Mexican School, highlighting its flexibility and adaptability to diverse learning rhythms and styles. One of the most significant findings is that play, far from being merely recreational, serves as an essential pedagogical tool that fosters meaningful learning, stimulates creativity, encourages social interaction, and contributes to overall child development. Nevertheless, its effective implementation requires proper teacher training and adequate.

Keywords: Educational play, preschool education, child development, curriculum design, teaching methods.

Introducción.

La educación preescolar es una etapa esencial en el desarrollo de los niños. Durante esta etapa del desarrollo, se consolidan las bases cognitivas, lingüísticas y motrices en las cuales los niños construyen significados, socializan entre sus pares, desarrollan habilidades y expresan su comprensión del mundo. En los últimos años, el sistema educativo ha atravesado una transformación curricular con la puesta en práctica de la Nueva Escuela Mexicana, propuesta por la Secretaría de Educación Pública.

Es una investigación de tipo documental, a partir de la revisión y análisis de fuentes teóricas; tiene como propósito central analizar el papel del juego como estrategia de aprendizaje en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, en la fase dos del nuevo plan curricular para el nivel preescolar.

En el primer capítulo se desarrollan las bases teóricas del juego, se reconocen las aportaciones de autores claves como Piaget, Vygotsky y Bruner. Se aborda la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, considerando sus dimensiones cognitivas, socioemocionales y motoras. Además, se examina cómo el juego es integrado de manera efectiva en el currículo educativo, especialmente en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, que promueve un enfoque inclusivo, equitativo y de calidad en la educación. También se presentan los diferentes tipos de juego y los beneficios que trae consigo al aplicarlo, sin dejar de lado los estadios del desarrollo infantil, ya que cada tipo de juego potencia habilidades acordes a las etapas de crecimiento, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.

El segundo capítulo se enfoca en el papel del juego en el desarrollo infantil y su relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se busca ofrecer procesos de aprendizaje más creativos, acertados y activos para que los alumnos tengan la capacidad de explorar, descubrir, aprender, asombrarse de las cosas y crear. Abarcando cada uno de los estadios de desarrollo que caracterizan a los niños en la edad preescolar. De esta manera, el adoptar un proceso de aprendizaje activo requiere que los docentes desde su proceso formativo puedan tener experiencias

significativas que les permitan comprender el valor del juego como una estrategia fundamental. Se argumenta que el juego potencia dimensiones esenciales del desarrollo infantil. Analizando experiencias lúdicas como espacios de exploración y crecimiento, también se hace una revisión de las teorías que explican el vínculo entre juego y aprendizaje, así como las características de los niños de preescolar en la Nueva Escuela Mexicana.

El tercer capítulo explora cómo la Nueva Escuela Mexicana ha incorporado el juego como una estrategia central en su modelo educativo, con el objetivo de promover el desarrollo integral y aprendizajes significativos. Se examina cómo el juego contribuye al desarrollo de las habilidades cognitivas, cómo la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, en niños en edad preescolar, y se analiza cómo el juego puede ser incorporado en el diseño curricular de la educación infantil, con el fin de crear entornos de aprendizaje más atractivos y estimulantes para los niños. Se exploran las orientaciones normativas que respaldan el juego como estrategia didáctica.

Finalmente, se analizará cómo los programas de formación docente abordan la integración del juego en el currículo, los enfoques utilizados, los desafíos y oportunidades que se presentan en este proceso. Al profundizar en este tema, se busca contribuir al desarrollo de prácticas educativas más efectivas. La presente monografía no solo busca argumentar a favor del juego como estrategia de aprendizaje, sino también visibilizar su potencial transformador y los desafíos que aún se deben superar para lograr su verdadera integración.

Capítulo 1. El juego como estrategia de aprendizaje en preescolar.

Muchos son los escritores que abordan el tema del juego y también aquellos que lo consideran un componente esencial en la existencia de todo ser humano, en particular en la de los niños.

Gran parte de los escritores sostiene que el juego es una actividad natural que se origina en el ser humano y aparecen de manera espontánea. Mediante el juego, los niños establecen vínculos con otros niños, adultos y su entorno, aprendiendo así a manejarse con distintas personas y entendiendo el entorno que les envuelve.

Andrade (2020) señala que el juego es el lenguaje fundamental de los niños. A través de este, los pequeños comunican su mundo exterior: lo que experimentan, lo que sienten y lo que piensan. De esta manera, el juego contribuye al desarrollo de su sistema cognitivo, emocional y psicológico.

Mediante el juego, los niños exploran y adquieren conocimientos, establecen su primera comunicación con los adultos, cultivan su personalidad, potencian sus destrezas sociales, sus habilidades intelectuales y solucionan conflictos, entre otros aspectos.

Hernández (2014) menciona que el juego facilita al niño el desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades personales (motrices, cognitivas, clave para un desarrollo integral y óptimo, sociales, emocionales), incursionando en nuevas maneras de entender el mundo y así mismo como un componente de este.

Es crucial destacar que el juego ha permanecido a lo largo de la historia con una naturaleza universal, lo que permite sostener que el juego es un instrumento vital para el crecimiento psicomotor, emocional y social de los niños.

No hay una sola manera de definir el juego; a continuación, examinaremos algunas de las definiciones más significativas que se han propuesto acerca de él.

Huizinga (2004) describe el juego como una acción libre llevada a cabo tal como se percibe y situada fuera de la vida normal, que, a pesar de ello, puede ser absorbida por la vida cotidiana, sin que exista ningún interés material ni se consiga ningún beneficio, que se lleva a cabo en un lugar específico, dentro de un tiempo determinado.

Bañeres (2008) define al juego como una actividad característica de todos los animales evolucionados. Especialmente en el ser humano, donde cumple una función clave en su desarrollo individual y social. Sostiene que los niños desarrollan de manera integral y armónica todas sus habilidades y capacidades, tanto personales como sociales, mediante el juego.

En este contexto, el juego desempeña un rol crucial, ya que permite a los niños afrontar, solucionar situaciones desafiantes o novedosas, en las cuales emplearán sus recursos internos y externos, promoviendo así sus habilidades.

Benítez (2009) señala que el juego es una actividad rica en características diversas que desempeña un papel fundamental en la educación. A través del juego, los niños adquieren y asumen roles de manera única. Es en este entorno donde los niños se comunican con el mundo que los rodea, ya que el juego se convierte en su principal lenguaje desde el momento de su nacimiento. De este modo, se expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos de manera simbólica.

El juego es un acto que busca generar placer para quien lo realiza; es una actividad placentera que produce bienestar, felicidad y diversión, y usualmente satisface los anhelos de manera inmediata. Es imprescindible para todos, siendo fundamental su función recreativa, especialmente en los niños, ya que estos no cuentan con una diversidad de actividades tan extensas para divertirse, distraerse, como lo hacen los adultos.

Dado los múltiples beneficios que el juego aporta al desarrollo infantil, es esencial promover su incorporación en las programaciones educativas, especialmente en la etapa de educación preescolar. López (2010) menciona que, para aprovechar al máximo su potencial educativo, es considerable llevar a cabo una intervención

didáctica consciente y reflexiva en la que el juego sea una herramienta clave, no solo para el aprendizaje, sino también para la vida en general.

En los estudios sobre la aplicación del juego, se han documentado los diversos beneficios que este proporciona cuando se utiliza en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, Salvatierra (2021) menciona que el uso de juegos en la enseñanza representa una oportunidad para que los profesores se aseguren de que los niños aprendan de la manera adecuada. Además, utilizarlo como un recurso eficaz ayuda a adquirir y promover actitudes y valores positivos en los niños, contribuye a mejorar el ambiente escolar, en tanto se garantiza el derecho de los niños a la diversión y el entretenimiento mientras aprenden.

1.1 ¿Qué sabemos del juego?

En este apartado se aborda el concepto de juego, con el fin de comprender su importancia como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar. A continuación, se analizan varias definiciones, clasificaciones y beneficios, basándose en autores claves como Piaget, Vygotsky y Bruner.

El juego es un concepto extenso y con matices variados, lo que complica su clasificación. Los primeros estudios indican que el término juego proviene del latín *ioum* y *ludus-ludare*, palabras que aluden a la diversión y a la manifestación de una actividad lúdica y agradable.

El diccionario de la Real Academia (2010) lo define como “un ejercicio recreativo regido por reglas, donde se gana o se pierde”. No obstante, esta definición es muy vaga para tener una definición precisa que cubra los conceptos que lo podrían definir.

Como señalan Sáenz, Díaz y Rebollo (2016), el juego se empleaba desde la época romana, donde se utilizaba principalmente como forma de entretenimiento, y los egipcios e indígenas lo empleaban para perfeccionar sus destrezas motoras.

Desde una perspectiva histórica, Huizinga (2008) plantea que el juego representa un elemento primordial en el surgimiento de la cultura, demostrando que antecede

a toda forma de civilización. Su investigación sugiere que es necesario retroceder a los primeros años de la historia, en los cuales el juego fue un componente esencial del desarrollo humano, afirmando que la civilización nace con él.

Fröbel (1826) consideraba que el valor del juego radica en las experiencias sensoriales, las cuales constituyen el pilar del desarrollo intelectual, facilitando así la formación de los niños de forma libre y espontánea. Promueve la actividad intelectual del estudiante, lo que permitió que los educadores comenzaran a valorar el juego como recurso educativo.

Montessori (1948) propone que la intervención se debe comenzar con el desarrollo de habilidades de autoconocimiento, autodisciplina y autocontrol para que el niño pueda construir una conciencia social. De esta forma, se promueve el fortalecimiento de su imagen personal y la seguridad necesaria para afrontar nuevos desafíos.

Albarracín, Herrero y Martínez (2017, citados en Verdooren *et al.*, 2018) destacan que el juego se caracteriza por ser una actividad divertida, voluntaria, libre, placentera, natural, gratificante, aventurera, estética, creativa, esencial, simbólica y regulada.

Como explica Córdova (2022), los comienzos del juego son vistos como un fenómeno evolutivo, destacando su transición desde el juego animal hasta transformarse en un componente esencial de la civilización, compuesto por elementos prácticos y dogmas. El juego ha estado presente desde tiempos antiguos, transformándose progresivamente, aunque muchas de sus expresiones tradicionales se han perdido en el proceso del cambio.

Tras hacer una conceptualización del juego en la historia de la civilización y observar cómo ha sido su transformación a lo largo del tiempo, entraremos en el ámbito educativo, en el cual el juego ha sido utilizado como un recurso didáctico. Los siguientes autores demuestran que el juego es una herramienta eficaz para promover el aprendizaje de los estudiantes.

Por un lado, Castaño (2001) sostiene que el juego facilita experiencias prácticas, y que sin él sería complicado lograr el aprendizaje del estudiante en todos sus aspectos. Por esta razón, sugiere juegos para animar grupos, para fomentar la expresión dramática y reforzar el aprendizaje de las matemáticas, con el objetivo de lograr un desarrollo integral en todos los campos académicos.

Para Rocha, Espinoza y Gonzales (2006), el juego se adapta a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, potencia la motivación para alcanzar las metas educativas, es una actividad que se puede llevar a cabo de manera independiente o colectiva. Además, fomenta la creatividad, la espontaneidad individual, la socialización y el intercambio de información a través de la comunicación verbal y no verbal.

Según Huizinga (2004), el juego se define como una actividad libre, la cual se desarrolla dentro de un tiempo y espacios delimitados, sometida a normas que son aceptadas voluntariamente. Se caracteriza por tener un propósito y por generar sentimientos de tensión y alegría.

Viciano y Conde (2002) conceptualizan al juego como recurso que sirve para expresarse y comunicarse, contribuyendo al desarrollo de la motricidad, los sentimientos y la socialización. Consideran que el juego es un instrumento esencial para fomentar las habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales.

Siguiendo las clasificaciones del pedagogo y psicólogo Jerome Bruner (1986), podemos caracterizar el juego de la siguiente manera:

Una manifestación de la vida interior hacia el mundo, en paralelo con el aprendizaje con el cual asimilamos el mundo exterior y lo incorporamos a nuestra identidad. En el juego modificamos el mundo según nuestros anhelos. El niño manifiesta su personalidad completa a través del juego; es una actividad relevante debido a las oportunidades de autodescubrimiento, exploración y experimentación, mediante las cuales el niño se descubre y se identifica con el mismo. Además, es un proceso de exploración de la realidad exterior.

Desde el punto de vista social, Vygotsky (1966) considera que el juego es una herramienta y medio sociocultural, ya que promueve el crecimiento mental del niño e impulsa el desarrollo de funciones como la atención o la memoria. El juego es un acto social y, mediante la colaboración con otros niños, se consiguen roles que son complementarios del propio.

Vygotsky (1966) sostiene que el juego surge de una necesidad interna, siendo un componente esencial para el desarrollo del niño. Al mismo tiempo, lo concibe como una actividad natural de gran valor para la socialización, ya que a través del juego los niños conocen sus límites, habilidades y normas sociales.

Min (2006) sostiene que en la teoría constructivista de Vygotsky los niños adquieren conocimientos mediante las vivencias sociales y la interacción. Considera al juego como un medio eficaz de socialización, un recurso sociocultural que promueve el crecimiento de las habilidades intelectuales del infante.

Menciona que el juego se divide en dos fases: una inicial, que se extiende hasta los tres años y que incluye dos niveles. En primer lugar, los niños emplean objetos a los cuales asignan los mismos significados que los adultos, atribuyéndoles funciones que se integran a su desarrollo.

En un nivel secundario, los niños reemplazan simbólicamente estos significados y funciones por otros diferentes- La segunda fase corresponde al juego socio-dramático o de roles, en la que el niño asume el rol de los adultos para representar el mundo de los mayores, avanzando en la superación del pensamiento egocéntrico.

Existen diversas formas de clasificar los juegos, y las más relevantes se destacan las siguientes: Meneses y Monge (2011) proponen la siguiente clasificación que se basa en las ventajas que cada tipo de juego fomenta.

Comenzamos con los juegos sensoriales, son actividades creadas para estimular y desarrollar los diferentes sentidos humanos, como la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Entre sus características, se destaca que ofrecen experiencias pasivas que potencian uno o varios sentidos a la vez.

En contraste, los juegos motrices buscan promover la coordinación y el control corporal en los niños, permitiéndoles un dominio progresivo de sus movimientos.

Los juegos de desarrollo anatómico tienen como objetivo estimular los músculos y las articulaciones durante la fase de crecimiento.

En cuanto a los juegos organizados, estos refuerzan aspectos sociales y emocionales, y suelen incluir un componente educativo implícito.

Los juegos predeportivos abarcan todas aquellas actividades que tienen como finalidad el desarrollo de habilidades específicas para diversos deportes. Perlebas (2008), por ejemplo, enfoca el juego desde la formación física, especialmente en los deportes con el propósito de favorecer la motricidad de los estudiantes, y señala que, también permite promover valores éticos.

Los juegos deportivos no solo buscan enseñar los fundamentos y las normas de un deporte, sino también fomentar el espíritu competitivo y la comprensión de las dinámicas de ganar o perder.

Finalmente, tomaremos como referencia a Zabalza (1987), quien describe el juego de la siguiente manera: a través del juego expresamos lo que llevamos dentro, mientras que el aprendizaje nos permite observar y hacer nuestro lo que nos rodea. En el juego, transformamos el mundo según nuestros deseos, mientras que, en el aprendizaje, nos transformamos para adaptarnos mejor a la estructura del mundo.

Piaget mostró un interés en cómo se construye el conocimiento durante las etapas del desarrollo de las personas y sostuvo que el niño aprende mediante distintos mecanismos, entre los que se encuentran los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación se entiende como la habilidad del individuo para emplear y hacer propios los elementos desconocidos que se encuentra al explorar su entorno. El proceso de acomodación, según la teoría constructivista, es la capacidad del niño para modificar sus propios esquemas mentales, esto permite enfrentar y solucionar nuevas situaciones.

La teoría constructivista enfatiza que el individuo es el constructor activo de su conocimiento, en contraste con los modelos educativos tradicionales que

consideran que el conocimiento debe transmitirse. Propone, en cambio, una visión dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con Piaget (1977), existen tres formas mediante las cuales los niños se relacionan con el ambiente: a través de la asimilación, la acomodación y la adaptación.

El juego constituye una expresión de asimilación, ya que mediante el juego el niño ajusta la realidad externa a patrones que ya posee. Por lo tanto, el juego se percibe como una asimilación de lo real a sus propias habilidades (Montero y Alvarado, 2001).

Para Piaget (1997), el juego representa una expresión fundamental del desarrollo infantil y su necesidad de crecimiento. Señala que cada fase del desarrollo está asociada a un tipo de juego y, aunque las categorías del juego pueden variar en distintas edades, al igual dependerá del contexto que se trate, el orden de aparición siempre se mantendrá constante.

Piaget (1977) identificó seis estadios en el surgimiento del juego en el infante:

Estadio inicial: de adaptaciones reflejas.

Segundo estadio: durante los primeros meses de vida, todo es juego, es decir, el niño solo mira y manipula objetos sin objetivo alguno.

Tercer estadio: se intensifica la distinción entre el juego y la asimilación. Los objetos son manipulados con mayor intención, generando placer tanto funcional como por el hecho de causar un efecto.

Cuarto estadio: el niño ejecuta esquemas previamente adquiridos en situaciones nuevas. Se lleva a cabo por simple asimilación, por el deleite de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar un fin específico.

Quinto estadio: la asimilación se expande más allá de las fronteras de la adaptación vigente.

Sexto estadio: emerge el juego simbólico, basado en patrones de representación mental. Aquí se supera la inteligencia práctica mediante operaciones cognitivas, sustituyendo la imitación directa por procesos de representación mental.

Según Piaget (1977), las distintas características del juego durante el crecimiento infantil son el resultado directo de las modificaciones que experimentan sus estructuras intelectuales. Es decir, a medida que el niño evoluciona cognitivamente, también lo hacen la complejidad, el tipo y la intención de los juegos que realiza.

1.1.2 Teorías que sustentan el aprendizaje a través del juego

El juego constituye la actividad central en la vida de un niño. A través de esta experiencia lúdica, desarrolla habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas que sean mencionado en el apartado anterior. Lo que se aprende mediante el juego se asimila de manera más rápida y efectiva: por esta razón, se resalta la importancia de las actividades lúdicas en el entorno escolar, ya que resulta más sencillo motivar al niño en un ambiente donde el juego sea el protagonista.

A continuación, se presentan las teorías principales que sustentan el uso del juego como estrategia de aprendizaje, así como un breve análisis de algunas teorías clásicas y otras perspectivas relevantes que enriquecen su comprensión.

Jean Piaget y la teoría psicogenética

Según Piaget (1956), el juego es una manifestación inherente al desarrollo del niño y representa una forma de asimilación funcional o reproductiva de la realidad, dependiendo de la etapa en la que se encuentre. Las habilidades sensorio-motrices, simbólicas y cognitivas actúan como elementos esenciales para su crecimiento y determinan tanto el inicio como el desarrollo del juego.

Dentro de su teoría, Piaget asocia tres conceptos fundamentales del juego, vinculados con las etapas del pensamiento infantil:

- El juego de ejercicio: similar al de los animales, basado en la repetición de acciones.

- El juego simbólico: caracterizado por la representación abstracta o ficticia de situaciones.
- El juego de reglas: actividad colectiva regida por normas consensuadas.

Fuentes *et al.*, (2012) señalan que Piaget utiliza el juego en sus estudios sobre el desarrollo moral, analizando cómo los niños comprenden las normas del juego y cómo estas se relacionan con la evolución de sus conceptos sobre el juicio moral y la norma social. De este modo, el juego adquiere una nueva dimensión como herramienta en la formación ética de la infancia.

En segundo lugar, Ortega (1991) señala que el pensamiento egocéntrico se manifiesta en el juego simbólico. Este autor retoma a Piaget para explicar que el egocentrismo representa la dificultad de los niños, en sus primeros años, para adoptar la perspectiva de los demás. Se trata de un fenómeno natural que tiende a disminuir a medida que el niño interactúa con otras personas y es capaz de considerar puntos de vista.

Desde esta visión individualista, el pensamiento egocéntrico se refleja en el juego simbólico, lo que puede constituir una limitación, ya que dificulta el desarrollo del pensamiento crítico.

Una de las críticas a la teoría es su enfoque centrado en la cognición, sin otorgar atención a las emociones y los impulsos. La obra de Piaget se orienta hacia una concepción de la inteligencia como una lógica que se manifiesta progresivamente conforme el niño crece, proponiendo una teoría del desarrollo en etapas sucesivas. A lo largo de estas etapas, se van consolidando funciones cognitivas, de modo que en cada una se construyen e integran elementos provenientes de las fases anteriores.

Por su parte, Khum (2014) postula que el juego progresa con el crecimiento humano, funcionando como un mecanismo mediante el cual el niño interactúa con su entorno, lo comprende, lo acepta y, a su vez, puede modificarlo y reconstruirlo. A través del juego, los niños desarrollan sus estructuras mentales, ya que esta actividad les permite asimilar experiencias y ajustarlas a sus propias necesidades.

Lev Vygotsky y la teoría sociocultural

De acuerdo con Vygotsky (1924), el juego surge de la necesidad de replicar el contacto con los demás. La naturaleza, el origen y el contexto del juego son fenómenos sociales. Desde una perspectiva sociocultural, puede interpretarse como un entorno dinámico de interacción para niños, en el cual se integran la imaginación, la espontaneidad y el progreso cognitivo-social. Vygotsky resaltó que, en este entorno, los niños crean situaciones imaginarias y participan en ellas de manera voluntaria.

Rodríguez *et al.*, (2000) menciona que, si bien Vygotsky no considera al juego como la actividad principal durante la infancia, sí lo reconoce como un elemento crucial en el proceso de desarrollo de habilidades superiores, tanto sociales como cognitivas.

Por su parte, Hernández (2013) afirma que el desarrollo social en la primera infancia es indispensable, ya que permite al niño interactuar con otros en el aula y establecer vínculos con las demás personas. Entre los elementos que influyen en esta interacción, la familia se destaca como el principal agente socializador, puesto que es en ese entorno donde se fomentan competencias y valores sociales que no siempre se adquieren en la escuela.

Sánchez (2000) menciona que, mediante el juego, se favorece la socialización, ya que los alumnos aprenden a negociar, llegar acuerdos, compartir emociones y expresar puntos de vista tanto sobre sí mismos como sobre los demás.

Vygotsky destaca que el juego cumple una función psicológica esencial, al actuar como una respuesta simbólica ante las situaciones que el niño no puede resolver en su realidad cotidiana. A través de esta actividad, el niño construye un entorno imaginario que le permite manejar esas tensiones, generando un espacio simbólico donde puede ejercer control sobre sí mismo.

En este escenario, la imaginación no solo cumple una función cognitiva, sino que también actúa como un instrumento de liberación, al permitir que el niño supere las restricciones impuestas por su entorno físico y social. De este modo, el juego, los objetos y las circunstancias pierden su determinismo tradicional: aunque el niño

percibe la realidad, su comportamiento se ve moldeado por la interpretación personal que hace de ella dentro del contexto imaginario.

Huizinga (2008) y Pérez (2017) conceptualizan el juego como un elemento sociocultural, que funciona como medio para la transmisión de tradiciones y costumbres, y que facilita la asimilación de roles de género y estructuras sociales. Además, consideran que el juego es un instrumento de socialización, ya que permite la adquisición de normas y reglas, así como el desarrollo de hábitos de cooperación y la competencia, de manera regulada y guiada por el docente.

Vygotsky definió el juego para el progreso intelectual, resaltando su carácter de mediación social. Desde esta perspectiva, el juego en la infancia se sitúa entre dos dimensiones conductuales: por un lado, el niño actúa guiado por el principio del placer, buscando actividades que le generen satisfacción; por otro, se somete voluntariamente a normas que regulan su conducta dentro del juego.

En línea con esta teoría, desde un enfoque cognitivo, el juego permite la creación de una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), en la que el niño es capaz de actuar más allá de sus habilidades actuales, impulsado por las demandas sociales que el juego conlleva. Esta zona representa el espacio en el que el niño puede alcanzar un nivel de desarrollo superior con la guía o colaboración de otros.

Ausubel

Aunque Ausubel no desarrolló una teoría específica del juego, sus aportaciones en torno al aprendizaje significativo ofrecen fundamentos valiosos para comprender el potencial didáctico de la actividad lúdica. Según este autor, el aprendizaje ocurre cuando el estudiante es capaz de relacionar la nueva información con conceptos previos ya existentes en su estructura cognitiva.

En este sentido el juego, al vincularse con experiencias previas, intereses y emociones del niño, crea un contexto ideal para favorecer aprendizajes duraderos. En lugar de recurrir a la repetición o la memorización mecánica, el alumno construye conocimientos en situaciones cercanas a su realidad, lo que facilita la comprensión y el sentido de lo aprendido.

Antes del auge de las teorías pedagógicas contemporáneas, otras corrientes ofrecieron diversas explicaciones sobre el origen y función del juego. Aunque algunas de ellas han sido superadas o ampliamente criticadas, siguen aportando elementos históricos y conceptuales importantes para el análisis del juego.

Según Gallardo (2018), el estudio sistemático del juego como un fenómeno psicológico y social se inició en la segunda mitad del siglo XIX, en paralelo con el desarrollo de las ciencias humanas. Durante este periodo surgieron las primeras teorías clásicas que intentaron esclarecer la esencia y función del juego. Entre ellas se encuentran la teoría del excedente energético, la teoría del pre-ejercicio, la teoría de la recapitulación y la teoría de la relajación.

Spencer (1861) formuló la teoría del excedente energético, la cual sostiene que, con el avance de la civilización, las personas acumulan energía que ya no necesitan destinar a la supervivencia. Esta energía sobrante debe liberarse para evitar tensiones físicas y mentales, y el juego se convierte en un medio natural para lograrlo. Así, el juego no cumple un propósito inmediato, pero sí ayuda a mantener el equilibrio interno del organismo.

En el caso de los niños, que no requieren emplear toda su energía para satisfacer necesidades básicas, esta se canaliza hacia el juego. Sáenz (2015) destaca la influencia de esta teoría en estudios posteriores sobre el desarrollo infantil.

Stanley Hall (1904) propuso la teoría de la recapitulación, la cual plantea que el juego es una expresión del comportamiento ontogenético que refleja las etapas evolutivas de la especie humana. Según esta teoría, al jugar, los niños reviven las fases primitivas del desarrollo humano, como cazar, escalar o combatir, replicando comportamientos ancestrales. Gallardo (2018) señala que esta teoría sugiere que el juego remonta las formas de vida de las primeras civilizaciones humanas.

Karl Groos (1898) desarrolló la teoría del pre-ejercicio o ejercicio preparatorio, en la que plantea que la infancia es una etapa de preparación para la adultez, y que el juego permite desarrollar habilidades necesarias para desempeñar los futuros roles

sociales. Esta teoría subraya el valor funcional del juego, al considerarlo una forma de ensayo para la vida adulta.

Lazarus (1883) propuso la teoría de relajación, también conocida como la teoría del descanso. Según esta perspectiva, el juego es una actividad compensatoria que permite al niño recuperarse del esfuerzo físico y mental derivado de otras actividades más serias o estructuradas. En este sentido, el juego es interpretado como una forma de descanso y restauración de la energía.

Por último, Freud (1908) aportó la teoría de la sublimación, en la que el juego como un medio para expresar deseos, emociones y necesidades inconscientes, muchas veces reprimidas. En el juego, el niño canaliza sus impulsos internos y transforma sus tensiones en acciones simbólicas que le permiten gestionar sus emociones y conflictos internos.

A continuación, se presenta una tabla comparativa que sintetiza las principales teorías del juego y sus aportaciones al desarrollo infantil, con el fin de facilitar su comprensión (ver tabla 1).

TABLA 1 CONCEPCIONES TEÓRICAS DEL JUEGO

Teoría y autores	Concepción del juego	Función principal	Criticas principales
Teoría de la relajación. Lazarus (1883).	El juego como mecanismo para liberar la energía acumulada y reducir tensión. Según Lazarus, el organismo busca equilibrarse mediante actividades lúdicas que reducen el estrés.	Restauración del equilibrio energético, permite descargar energía sobrante y restaurar el equilibrio del cuerpo.	Ignora el aspecto cognitivo y social. No explica por qué algunos juegos generan más estrés que relajación.
Teoría del pre-ejercicio. Groos (1898)	Juego como practica de habilidades necesarias para la vida adulta.	Preparación para la supervivencia, desarrollo destrezas motoras, sociales e intelectuales necesarias.	No justifica juegos sin aparente utilidad evolutiva, subestima el placer intrínseco del juego.
	El juego surge cuando las necesidades	Gastar energía de forma no productiva, evita el	No considera factores culturales o emocionales.

Teoría del excedente energético. Spencer (1855)	básicas están cubiertas y el organismo tiene energía sobrante.	estancamiento y mantiene el organismo activo.	Ignora el aspecto simbólico y cultural.
Teorías de la recapitulación. Stanley Hall (1906)	El juego reproduce etapas evolutivas de la especie.	Revivir fases del desarrollo humano, prepara al niño para su entorno actual.	Desacreditada por la biología moderna ya que no se cuenta con evidencia genética y no considera influencias ambientales.
Teoría psicogenética. Piaget (1962)	El juego refleja etapas del desarrollo cognitivo y evoluciona paralelamente al desarrollo (sensoriomotor, simbólico, reglas)	Asimilación de la realidad. Y permite una adaptación cognitiva: permite experimentar con esquemas mentales en un contexto seguro.	No considera la interacción con el entorno, otros sostienen que los niños alcanzan las habilidades cognitivas antes. Menosprecia el rol del adulto en el juego.
Teoría psicoanalítica. Freud (1908)	El juego como expresión simbólica de deseos inconscientes reprimidos.	Liberación de pulsiones reprimidas.	Enfoque reduccionista. Falta de evidencia empírica*
Teorías del desarrollo. Khum (2014)	Juego como herramienta evolutiva para construir estructuras mentales y adaptación. Khum integra la biológica y psicología: el juego optimiza la adaptación al entorno.	Desarrollo de habilidades cognitivas. Dentro de las cuales se encuentra el desarrollo de funciones de planificación, flexibilidad y autorregulación.	Generaliza sin considerar diferencias culturales. Limita evidencia en contextos multiculturales.
Teoría sociocultural. Vygotsky (1978).	Juego social que crea la zona de desarrollo próximo (ZDP) mediate roles y reglas implícitas.	Aprendizaje mediado socialmente. El lenguaje y la interacción guían el desarrollo cognitivo.	No explica juegos individuales. Asume que todas las culturas valoran el juego igual.

Fuente: elaboración propia con base en: Groos (1898), Khum (2014), Sáenz (2015) y Pérez (2017).

El juego, más allá de ser considerado una simple actividad de esparcimiento, se establece como el principal medio de asimilación durante la infancia, al transformarse en una práctica que responde a las necesidades del desarrollo integral del niño.

Considera que el juego es crucial y vital para el desarrollo humano, dado que se vincula con los elementos fundamentales del crecimiento infantil: psicomotriz, intelectual, social y emocional. Mediante el juego, los niños manifiestan su

naturalidad y sinceridad. Afirma que el juego es una actividad social. A través de la colaboración con otros niños, se consiguen desempeñar roles o funciones que son complementarios al propio.

El juego simbólico ocupa un lugar destacado, pues permite al niño asignar nuevos significados a objetos y situaciones, estimulando su imaginación y fortaleciendo su capacidad de representación simbólica.

Al recorrer las distintas teorías y conceptualizaciones revisadas, se concluye que el juego es un componente esencial para el desarrollo integral de la infancia. Por esta razón, es imprescindible que se incorpore en las actividades escolares, destinando tiempos específicos para su realización.

1.1.2.3 Tipos de juegos

La clasificación de los juegos es diversa y variada, lo que dificulta clasificar cada juego en un tipo específico. Lo más común es que un mismo juego pertenezca a más de un grupo dentro de las distintas clasificaciones. De acuerdo con Tortter (2014), es posible identificar cuatro tipos de juegos: el juego solitario, el juego en paralelo, el juego cooperativo y el juego de competitivo.

Dentro de las investigaciones de Piaget e Inhelder (2007), se identifican cuatro tipos de juegos: los juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. En este sentido Mateo (2014) presenta el método ESAR, “es un sistema de clasificación y análisis de juguetes. Este sistema, formado en la década de los 90 por la doctora en psicopedagogía Denise Garon, se creó siguiendo las principales formas de actividades lúdicas definidas por Jean Piaget” (p. 55)

Juego libre

Se considera juego libre aquel que cualquier niño lleva a cabo de manera espontánea, ya sea de forma individual o con otros pares, sin la intervención directa del adulto. Sin embargo, su ausencia no significa que estas interacciones carezcan de importancia; por el contrario, el juego libre posee un alto valor para impulsar el crecimiento del niño y también se puede adquirir un alto valor educativo.

La utilización de juegos libres ayuda a descubrir los intereses del niño y permite identificar la relación entre edad y la actividad física, mostrando cómo la participación influye en la dinámica grupal.

Es importante saber que en estas áreas de juego los niños entienden cómo funcionan las cosas, saben que existen reglas, motivos, consecuencias y requisitos para seguir unas pautas si otros participan en ellos. El juego libre es único debido a su naturaleza y propósito para todos los que lo practican.

Aunque el juego libre no debe ser dirigido o sugerido por un adulto, esto no implica que no se encuentre bajo la vigilancia y el respaldo de este. Por lo tanto, al hablar del juego libre, no debemos pasar por alto que existen restricciones y una significativa organización de los espacios, los recursos y el tiempo que van a limitar la libre expresión del infante.

Juego dirigido

Díaz (1993) indica que el juego dirigido es indudablemente un medio educativo relevante y también un recurso didáctico en la educación de los niños. A través de él, los niños logran una gran cantidad de aprendizajes de manera sencilla, estimulante y con una gran transferencia hacia otros conocimientos.

Respecto a los beneficios del juego dirigido en comparación con el juego espontáneo, se puede afirmar que:

El docente a menudo tiene un propósito específico, ya que conoce las repercusiones que ese juego puede generar en el niño, ya sea en términos motrices, intelectuales o sociales.

Los juegos motores ofrecen estimulación, interés, enfoque y motivación. En los juegos dirigidos, el docente guía de manera constante a los niños, proporcionando directrices para que se pueda alcanzar el objetivo propuesto previamente.

Los juegos libres y sin herramientas fomentan la creatividad de los niños, dado que el educador sólo interviene al comienzo de la actividad proporcionando o no

herramientas para su desarrollo brindando ideas para que los niños en su totalidad busquen la forma de enriquecerla mediante el juego.

Mateo (2014) menciona que el modelo de juego es un método de enseñanza educativo en las aulas infantiles porque los niños aprenden divirtiéndose. Los niños aprenden más fácilmente jugando porque disfrutan haciendo el trabajo y pueden concentrarse en él.

El juego dirigido o controlado por un docente debería promover normas sociales, ya que establece un vínculo entre el adulto y el niño. Es importante porque brinda a los niños la oportunidad de interactuar con sus maestros y, por lo tanto, crean vínculos con sus compañeros.

Esto significa reconocer que la enseñanza implica la presencia de los contenidos, es decir los conocimientos que se enseñan en la escuela y el juego es la razón de ser, de las acciones de los niños y promueven sus aprendizajes, por lo tanto, es base fundamental de las decisiones didácticas (Pitluk 2006, p. 35).

El juego ocupa una posición clave en la relación con la enseñanza y los contenidos, como base teórica de las propuestas y aprendizajes.

Solís (2018) señala que “el juego favorece el correcto desarrollo psicomotor del niño, contribuyendo a la integración sensoriomotora y también permitiendo un progreso a las estructuras cognitivas. También, sostiene que, en lo que respecta al fomento de la creatividad y la adaptabilidad, el juego adquiere un papel importante, al igual que a través del juego se obtienen pautas de comunicación y socialización” (p.47).

Es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos y el papel que desempeñan en el desarrollo del individuo, ya que varía la función de cada tipo de juego. Piaget estableció una secuencia universal del desarrollo de los comportamientos del juego, en la cual encontramos: el juego de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas.

Juego de ejercicio

Esta forma de juego aparece desde el nacimiento hasta los dos años, siendo característica de la fase sensoriomotriz. Según Mateo (2014), durante esta etapa “Los niños reproducen diversas acciones y expresiones por puro placer, mostrando especial atención al proceso de repetición y de observar los diferentes efectos de sus acciones” (p.55)

Consiste en actividades repetitivas que implican el uso del cuerpo o de objetos con el objetivo de dominar habilidades motoras básicas y explorar el entorno. Permiten descubrir por azar y reproducir secuencias sensoriales y motrices.

Según Valdez y Flores (1996), identifican el juego de ejercicio, el cual ocurre durante el periodo sensoriomotor (0-2 años) en el que el niño satisface la necesidad de acción automática. Una vez que el niño ha superado los retos de adaptación a una nueva circunstancia, aplica nuevas habilidades aprendidas para conseguir su interacción con el entorno.

Estas acciones contienen elementos sensoriales y motores, en el cual están los ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un propósito evidente.

Juego simbólico

Surge a partir de los dos años y se distingue por la utilización simbólica de los objetos: los elementos que se encuentran en la circunstancia, no se adaptan por sí mismos, sino que otros objetos representan a los que no están presentes. Piaget (1961) define que “el símbolo representa un objeto ausente, ya que se refiere a la comparación entre un elemento dado y uno imaginado, y una representación ficticia dado que tal comparación implica una asimilación deformante” (p.155)

Es característico de la etapa preoperacional (2-4 años), e implica la representación de un objeto por otro, contribuyendo a la aparición del lenguaje. Según Mateo (2014), “la interacción de los esquemas permite al niño un simbolismo lúdico e implica la representación de situaciones, por medio de roles y de personajes ficticios o reales” (p.55)

Gómez (1995) menciona que el juego simbólico es clave en la construcción de la realidad del niño, ya que permite representar una serie de circunstancias en las que

el niño desempeña distintos roles o funciones. En este tipo de juego, los niños representan situaciones reales o ficticias a través de la imaginación y el uso de símbolos.

Para Abad y Ruiz de Velazco (2011) este tipo de juego alcanza su etapa máxima entre los 5 y 6 años. A partir de los 7 años pierde su carácter predominante y es sustituido por los juegos de reglas.

López *et al.*, (2020) destacan que el juego simbólico promueve el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal. Mediante las actividades lúdicas con sus compañeros, los niños atraviesan variadas circunstancias que producen distintas emociones, posturas y conductas en sus relaciones. De esta manera, se puede apreciar su respuesta frente a diferentes situaciones, lo que simplifica el estudio de su conducta y la detección de sus habilidades y restricciones.

El progreso del juego se inicia con las acciones personales que promueven la interiorización de la imitación. El juego simbólico surge primero individualmente, pasa luego a transformarse hacia el juego cooperativo y en este proceso va hacia la transición del juego reglado, que activa todas las capacidades mentales.

El juego simbólico para Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018) resulta fundamental durante la fase de educación infantil, dado que favorece el crecimiento completo del niño, potenciando las destrezas motoras finas, la imaginación y la fantasía, la concentración y la atención. Los juegos de normas promueven el desarrollo gradual de la autonomía, dado que conlleva el cumplimiento de reglas y turnos, la concordancia con más individuos, la escucha y el respeto por las opiniones ajenas, entre otros aspectos.

Juego de construcción

Piaget (1977) señala una etapa de transición en el desarrollo, que actúa como un enlace intermedio entre los distintos niveles de juego y las conductas adaptadas, convirtiendo el juego en un montaje de elementos que toman formas distintas, los niños hacen uso de piezas para encajar, juntar, apilar y ensamblar.

Los juegos de construcción no forman parte de los juegos educativos. Tienen una posición intermedia entre los distintos tipos de juegos y los comportamientos adaptados. Este tipo de juegos surgen aproximadamente durante el primer año y se encuentran en todas las fases del crecimiento infantil.

Desde otra perspectiva, López *et al.*, (2020) mencionan que durante la etapa preescolar (3 y 5 años), se pone mayor importancia en el fortalecimiento de la motricidad fina. Para lograrlo, se utilizan materiales como crayones de colores, plastilina y una variedad de juegos de imitación, que incluyen muñecas, cocinas y carros, entre otros. Por otro lado, en la etapa preescolar el enfoque se dirige hacia el desarrollo cognitivo, empleando recursos como cuentos, rompecabezas y el ajedrez. A través del juego, los niños no solo aprenden a socializar, sino que también ejercitan su capacidad de controlar impulsos, compartir, establecer límites y resolver problemas.

Juego de reglas

Piaget (1977) menciona que aparece entre los cuatro y los siete años, dependiendo del medio en el que el niño se desenvuelve. Durante la etapa de las operaciones concretas (7-12 años) se consolidan los juegos de reglas simples directamente unidas a la acción y apoyadas en normas explícitas.

Para Montañés (2003), estos juegos están organizados por reglas, las cuales todos los jugadores deben respetar, acompañado con una cooperación entre ellos y una competencia.

Este tipo de juego está estructurado; los participantes deben seguir reglas establecidas, normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir un objetivo común.

“Contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, de colaboración, competencia, amistad, a gestionar las emociones y el concepto de norma” (Montañés, 2003, p.18)

Para López *et al.*, (2020), conceptualizan los juegos de reglas con combinaciones de habilidades sensoriomotoras o intelectuales, los cuales implican la competencia

entre los participantes y se rigen por un conjunto de reglas. Al finalizar la educación infantil, el niño ya es capaz de integrarse de manera activa en juegos con reglas.

Además, los juegos simbólicos, tanto individuales como colectivos, fomentan el desarrollo de la sociabilidad, y este proceso se ve enriquecido por la práctica de juegos con reglas.

Actividad lúdica

Piedra (2018) menciona otro término atribuido a la concepción del juego, que son las actividades lúdicas. Menciona que son el medio en el que el niño puede expresarse y comunicarse, siendo un integrador del desarrollo motor y afectivo que ayuda a socializar de una mejor manera.

Para Piedra (2018), “la actividad lúdica tiende a denominarse juego dado a su raíz etimológica; sin embargo, no solo el juego es una actividad lúdica” (p.96)

Lo lúdico abarca dimensiones entre las que se incluye el placer, la belleza, el juego, la fantasía. Se puede interpretar a través de esto que la actividad lúdica como el potencial creativo y divertido que poseemos y mediante esta se comienza a pensar y actuar.

Además, Piedra (2018) sostiene que “el valor de la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza con la participación, colectividad, creatividad y la obtención de resultados en situaciones específicas” (p.97)

A diferencia del juego libre, la actividad lúdica se estructura para facilitar aprendizajes significativos y potenciar competencias específicas. Utiliza el juego como una herramienta para facilitar el aprendizaje, que puede ser adaptado a distintas edades, contextos y necesidades educativas.

La actividad lúdica es considerada como una habilidad simbólica de orden que involucra al individuo con todas sus capacidades y lo impulsa en su vida personal y social. Huizinga (1984) sugiere la lúdica como un medio de cambio y emancipación

que promueve el crecimiento del lenguaje, la comunicación, la intuición y la comprensión.

En esa misma línea, Echeverry, Gil y López (2002) consideran que la actividad lúdica es una acción transformadora que se refleja en la obtención de un conocimiento que se establece en la negociación constante del pensamiento individual y colectivo, que la escuela y la pedagogía deben dar prioridad a nivel general, destacando en los preescolares, ya que este periodo de la vida de los niños es el momento de preparación y motivación para todo el proceso educativo.

Se ha definido que contribuyen a la labor del aprendizaje en un escenario en el que se estimula a los niños, permitiendo la improvisación, la recreación de los conocimientos adquiridos y el reto de inventar. Para que esto se logre, la pregunta sería: ¿Cuál será la labor del docente para aplicar el juego en el aula y permitir la adquisición de todos los beneficios?

A continuación, se presenta un cuadro comparativo de los distintos tipos de juegos que se abordan en la investigación de documentos (ver tabla 2).

TABLA 2: TIPOS DE JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS

Tipos de juego.	Definición	Características principales	Aportaciones al desarrollo.
Juego libre	Actividad espontánea, los niños deciden como jugar.	No hay intervención directa de un adulto. Fomenta la creatividad.	Desarrolla la creatividad y la autonomía. Se desarrollan habilidades sociales al interactuar con otros.
Juego dirigido	Actividad guiada por un adulto, uso de reglas o conlleva una estructura definida para lograr o alcanzar un propósito en particular.	Hay reglas establecidas. Se buscan lograr objetivos específicos.	Permite un reforzamiento en el seguimiento de instrucciones.
Juego simbólico	Los niños representan roles o situaciones reales o ficticias.	Se utilizan objetos, imitación de roles y narrativas imaginativas.	Ayuda a comprender el entorno social. Fomenta la empatía.
Juego de reglas	Juego con normas establecidas.	Se maneja una estructura definida, implica competencia o colaboración.	Refuerza el respeto por reglas y se desarrollan habilidades sociales.

Actividad lúdica	Acción recreativa que combina diversión con un propósito educativo o formativo.	Se enfoca en el aprendizaje mediante el juego. Puede ser libre o dirigido. Incluye elementos pedagógicos.	Facilita aprendizajes significativos, motivando la curiosidad y el interés.
-------------------------	---	---	---

Fuente: elaboración propia con base en: Llamas (2009), Mateo (2008) y Anderson y Bailey (2017).

A lo largo del capítulo, se ha evidenciado que el juego trasciende su concepción como actividad recreativa, primeramente realizando una búsqueda histórica ante su surgimiento, se han presentado sus diferentes concepciones de acuerdo al significado que tienen los diferentes autores sobre el juego, se recuperaron las distintas clasificaciones de acuerdo con los autores de mayor relevancia, sin olvidar las características descritas sobre lo que el juego puede ofrecer al ámbito educativo para lograr posicionar al juego como un apoyo fundamental en el desarrollo infantil.

Desde las perspectivas teóricas de los autores principales como Piaget, Vygotsky y Bruner se ha demostrado que el juego no es solo una manifestación o un espacio de ocio para los niños, sino una herramienta que impulsa el crecimiento integral de los niños, dentro del cual encontramos el desarrollo psicomotor fortaleciendo la coordinación, y la creatividad permitiendo asignar nuevos significados a objetos, también permite a los niños explorar, representar y comprender el mundo que los rodea. Fomentando el lenguaje mediante el cual los niños construyen su realidad, emocional y social.

En el siguiente capítulo se analizará la importancia que tiene el juego en el desarrollo del alumno de preescolar y la importancia para maximizar el desarrollo cognitivo en los alumnos.

Capítulo 2. La importancia del juego en el desarrollo del alumnado de preescolar.

Pese a su antigüedad, el juego persiste en la cultura para ser empleado por los educadores como herramienta pedagógica y para la solución de desafíos. El juego constituye la principal actividad de los niños, siendo un instrumento para su autoconocimiento y les permite descubrir su entorno, así como establecer conductas y vínculos con él. Esta actividad cobra especial relevancia en la fase preescolar, etapa en la cual los niños comienzan su proceso de aprendizaje a través del juego.

La fase preescolar es un período esencial en el crecimiento de los niños, donde desarrollan habilidades que respaldan el aprendizaje. Como indican Castro y Calzadilla (2021), en esta etapa se estimula el análisis crítico, la solución de problemas y la creatividad. Además, se facilita el aprendizaje del trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía y habilidades sociales relevantes como la empatía y la comprensión.

Alvear, Salazar y Román (2023) afirman que los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de los niños. Durante esta etapa el juego deja de ser solo una actividad recreativa simple y se convierte en el medio mediante el cual los niños desarrollan sus habilidades básicas, además de construir una base cognitiva, emocional y social que luego será esencial para un aprendizaje más profundo.

De acuerdo con Oñate (2020), el juego en el nivel preescolar es imprescindible para que los niños desarrollen al máximo sus habilidades en el proceso de la formación de sus aprendizajes. Esta estrategia impulsa el desarrollo de las capacidades cognitivas en los preescolares, especialmente cuando se emplea con una finalidad educativa y objetivos establecidos. Además, el juego potencia la atención, la memoria y todos los aprendizajes que se generan cuando juegan, serán trasladados a situaciones que no son recreativas.

Dentro de los diferentes niveles educativos, el juego representa un recurso valioso y atractivo para los estudiantes, contribuyendo a la formación de sus aprendizajes, en la etapa preescolar es más importante dado que los niños reaccionan con entusiasmo, transformando el juego en uno de los instrumentos más empleados. Como señala Ramírez (2021), el juego fomenta el pensamiento creativo, la imaginación, la creatividad, la percepción y la memoria, estas características son fundamentales para su desarrollo.

Partiendo de la relevancia del juego en el desarrollo infantil, Santi (2019) resalta que es importante no separar el desarrollo infantil y la educación inicial, como dos conceptos completamente aislados y sin conexiones, y que ante cualquier acción o ausencia de acción durante los períodos de juegos en los primeros años de los niños tiene impactos durante toda su vida.

Dentro del desarrollo de los niños hay secuencias universales o anticipadas, pero es importante destacar que cada uno es un individuo singular, con su propio ritmo y características para el aprendizaje, en el cual juega un papel crucial la familia y la comunidad de procedencia, ya que son los contextos en el cual se relaciona en niño. Patiño (2023) indica que el método de aprendizaje basado en el juego debe ajustarse al entorno cultural y educativo donde se desenvuelve, considerando los factores culturales, valores y educativos que lo rodean.

El desarrollo infantil engloba un conjunto de procesos en las distintas áreas, dentro de estas encontramos el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Mustard y Manrique (2003) definen el desarrollo infantil como un proceso que es continuo dentro del cual está el crecimiento y el cambio que van viviendo hasta la adolescencia.

Dentro de los conceptos de desarrollo mencionan Otsubo *et al.*, (2025) que implica un desarrollo gradual de adaptación entre el individuo y su etapa de desarrollo, también se encuentran las características de los ambientes en el cual los individuos se encuentran. Al igual que en la acomodación se va generando mediante un proceso continuo, el cual se ve influenciado por las interacciones que se forman entre los contextos.

En relación con las interacciones Bilbao, Corres y Urdampilleta (2012) afirman que las interacciones que ha experimentado el niño, ya sea a través de juego, tanto en su entorno familiar como en otros lugares, así como el comienzo de la etapa está relacionada con su proceso de aprendizaje y la responsabilidad de educar no solo recae en la escuela sino es un trabajo en conjunto con las familias.

Ginsburg (2007) concluye en su investigación que el juego es indispensable para un desarrollo equilibrado, abarcando dimensiones cognitivas, afectivas, físicas y de interacción social. También enfatiza la importancia de que padres y docentes se relacionen con los niños para impulsar su desarrollo, fomentar la interacción y establecer un vínculo emocional con los niños.

Desde el análisis de las interacciones humanas, el juego se presenta como un fenómeno complejo y su función muestra una esencia multifacética, en la cual Estrada (2024) lo define como una actividad interdisciplinaria, al superar las barreras académicas y permite tener conexiones con otras disciplinas, no sólo enriquece al proceso de aprendizaje, también permite una conexión en las diversas áreas de otras disciplinas, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo.

El juego adquiere mayor relevancia dentro del ámbito educativo, al vincularlo a las investigaciones de Otsubo *et al.*, (2005), quienes demostraron que aspectos como la inteligencia, la personalidad y las capacidades sociales se desarrollan principalmente en la primera instancia, por lo tanto, en el periodo inicial de la vida marcan el periodo en el cual se establecen los desarrollos posteriores, donde son cruciales las interacciones y el progreso cognitivo.

El juego como estrategia de aprendizaje es un componente importante por qué permite que los niños desarrollen una mayor imaginación, fomenta la observación, permite que se tenga una mayor concentración, atención y retención. Favoreciendo la capacidad de socialización temprana en los niños y las destrezas para comunicarse socialmente. Según Ramírez (2014), el juego promueve tres funciones clave en el desarrollo mental: la asimilación, el entendimiento y la aceptación de la realidad.

A partir de los distintos conceptos desarrollados sobre el juego, se evidencia que es crucial y esencial para el desarrollo y el crecimiento humano, López *et al.*, (2020) realizan una clasificación en la cual destacan dos aspectos elementales dentro de los cuales el juego es primordial en los primeros años de los niños dado que favorece el crecimiento psicomotor, afectivo-social e intelectual.

a) Desarrollo psicomotor

El juego fomenta el desarrollo corporal y sensorial, mejora la gestión muscular, el equilibrio, la percepción y el manejo del cuerpo, estos son esenciales para su desempeño en las actividades recreativas y su rendimiento. En los primeros juegos motrices el niño desarrolla patrones que se practican en repeticiones, permitiendo la realización de las funciones psicomotoras. Mediante el juego se fomentan funciones psicomotoras entre las cuales destacan:

Desarrollo de la motricidad gruesa y fina: es la coordinación dinámica, la estabilidad, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control corporal.

Desarrollo de las capacidades sensoriales: que son la modificación del esquema corporal, la percepción en el cual están el espacio visual, táctil, olfativa y del tiempo.

Con ello el niño podrá reconocer su cuerpo y el mundo que lo rodea, Gutiérrez (2009) propone que se utilicen cantos, juegos y melodías en los primeros años de vida de los niños. Por su parte, Chávez (2021) sostiene que el niño desarrolla la habilidad para moverse y realizar acciones, estos movimientos se van formando conforme el niño progresa de forma neurológica y motora.

b) Desarrollo afectivo-social

En este aspecto se destacan los intercambios con los sujetos que lo rodean, el niño al interactuar con sus pares construye vínculos que le permiten comunicarse con ellos, familiarizarse con las personas que le rodean, adquirir reglas de conducta y descubrirse de la misma manera en el contexto de estos intercambios. Para ello los juegos de reglas, los juegos cooperativos poseen características que los hacen significativos en el proceso de interacción para los niños.

En las primeras etapas es aconsejable el uso de los juegos sencillos, situaciones en las que la motricidad prevalezca, en donde los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar. Al contrario, en la segunda etapa, es necesario incorporar las competencias y los juegos deportivos. Como señala Patiño (2023) el juego promueve el proceso de aprendizaje desde el inicio, involucrando a los niños de forma activa en el proceso, les ofrece la oportunidad de experimentar con ideas novedosas y les otorga la libertad para investigar y adquirir conocimientos de manera autónoma.

Diversos estudios respaldan la importancia del aprendizaje y la importancia del juego en el crecimiento infantil, así como las consecuencias negativas de la falta del uso de estas:

Domínguez (2019) afirma que el aprendizaje lúdico es una forma de enseñanza que está basado en la idea de que los niños aprenden mejor cuando están involucrados en actividades estimulantes, enfatiza la importancia del aprendizaje lúdico y sugiere que se puede presentar problemas de aprendizaje si las estrategias utilizadas son insuficientes.

Bae (2018) subraya que la falta de actividades lúdicas en el aula tiene efectos negativos en la motivación y el compromiso de los niños con el aprendizaje. Destaca la relevancia del aprendizaje lúdico para preservar la motivación y el ánimo.

Como se podría inferir en la fase infantil, el juego se fundamenta en la relación estructural y funcional que se establece a través de la relación psicomotriz y por su constante presencia en la acción voluntaria de los niños que los lleva a establecerse como una de sus primeras actividades que distinguen las primeras etapas, que facilitan una mejor adaptación y entendimiento de su entorno, así como de las vivencias que los rodean.

En el desarrollo infantil, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se configura como una herramienta para el crecimiento integral. Promueve el desarrollo de los distintos elementos del comportamiento, de carácter, de habilidad y de comportamiento sociales, de habilidades motoras y el progreso de las capacidades

físicas, mientras absorbe experiencias diversas e incorpora incertidumbre, lo que favorece la adaptabilidad y, en consecuencia, la independencia en todos los contextos del comportamiento.

Desde la perspectiva de Morales y Urrego (2017), el juego se ha transformado en un componente esencial para el desarrollo humano, porque en él se forman conexiones sociales, se dirigen energías y se obtienen saberes mediante sus vivencias, lo que va favoreciendo la creación de un aprendizaje significativo. En esta etapa es especialmente crítica en la educación preescolar, ya que los saberes obtenidos a lo largo de este periodo le serán útiles al niño durante toda su vida.

En cuanto al desarrollo emocional, Romero y Gómez (2016) explican que el afecto que recibe el niño desde su nacimiento y durante su etapa infantil, va a ser crucial para el correcto desarrollo de su personalidad. Por el contrario, los niños que durante su niñez no han tenido experiencias emocionales positivas, pueden transformarse en individuos poco sociables, inseguros, agresivos e incluso no podrán expresar cariño a los demás.

Brindar afecto durante la primera infancia estimula la socialización y podrá expresar sus emociones ante las demás personas. Ramos (2015) afirma que es vital tratar estos temas ya que los fundamentos del desarrollo humano en términos cognitivos, sociales e intelectuales se establecen mayormente durante la primera infancia. En esta fase, los niños fomentan su creatividad mediante el juego, en el que interactúan con su ambiente mediante la manipulación de objetos, replicando acciones e identificando patrones. Estas actividades recreativas les facilitan afrontar y solucionar retos menores.

Morales y Sánchez (2017) enfatizan que, en la enseñanza preescolar, es importante que los maestros posean la capacidad requerida para impulsar la creatividad de los niños, ya que es esencial para el desarrollo de habilidades artísticas y literarias. Cuando los niños promueven su expresión, creatividad y lógica a través del juego, adquieren herramientas esenciales para su crecimiento. Así, los autores sugieren renovar las técnicas de enseñanza generando actividades lúdicas que fomenten la creatividad en los niños.

Por lo tanto, el objetivo en la educación inicial es incentivar al niño a que manifieste sus pensamientos, emociones y sentimientos a través de su cuerpo logrando una integración con otras modalidades de lenguaje como el movimiento, la danza y la música, fomentando de forma gradual la imitación de sonido y ritmo.

2.1 El juego para el desarrollo del área cognitiva

Algunos pedagogos creadores de planes de estudio, formuladores de políticas y el público en general han subestimado la relevancia del juego. El punto central de este debate es que el aprendizaje lúdico ofrece un ambiente ideal para fomentar el crecimiento cognitivo de los niños pequeños, especialmente en lo que respecta a las capacidades del pensamiento fundamentales para la profundidad cognitiva.

Por un lado, Lacunza *et al.*, (2010) definen las competencias cognitivas como las propiedades o rasgos de una persona que se expresa al llevar a cabo una actividad mental y que están vinculadas con el desarrollo de las habilidades de la persona. Afirmando que están estructuradas jerárquicamente: la primera jerarquía agrupa habilidades generales y la segunda, habilidades particulares, que dependen del contenido de las tareas a realizar por el individuo o por el proceso mental que le corresponde.

Desde la postura de Lavado *et al.*, (2015), las habilidades cognitivas se describen como la capacidad de los niños para construir estructuras matemáticas, verbales y de comprensión lectora. Enfatiza que, en la primera infancia estas capacidades cognitivas están vinculadas en cómo los niños entienden y asimilan la información, solucionan problemas, hacen comparaciones, interpretan imágenes, vinculan letras y sonidos o estímulos.

Acuña y Quiñones (2020) coinciden en que los procesos cognitivos fundamentales en los niños son las capacidades cognitivas que contribuyen a que el niño entienda el entorno que lo envuelve, asimile la información y se comuniquen. Desde sus primeros años de vida, los niños adquieren procesos fundamentales como la percepción, la atención y la memoria.

Describiendo la percepción Acuña y Quiñones (2020), consiste en captar la información y dotarla de significado. Esto implica no solo ver, leer o escuchar, sino también interpretar y comprender las relaciones entre los estímulos.

Ortiz (2014) amplía la visión al considerar la percepción como parte de la representación consciente del ambiente, hace referencia a la recopilación de datos a través de los cinco sentidos. El progreso sensorial surge de la percepción de las características del objeto e implica la interpretación de las sensaciones proporcionándoles significado.

La atención ocurre cuando el receptor comienza a captar de manera activa lo que ve y percibe, concentrándose en una porción de ello, en vez de simplemente observar o escuchar de forma momentánea. Esto ocurre porque la persona puede segmentar su atención de tal forma que pueda realizar múltiples tareas simultáneamente. Para ello, adquiere habilidades y desarrolla rutinas automáticas que le facilitan llevar a cabo una serie de tareas sin dedicar demasiada atención. La memoria, por su parte, es la capacidad para recordar información de tipo perceptual o conceptual. Es un proceso cognitivo el cual permite guardar el conocimiento, también permite reproducir o ajustar los aprendizajes, es un mecanismo de archivo y codificación de la información y se asocia a distintos canales del cerebro.

Acuña y Quiñones (2020) subrayan que, cuando el juego está regulado, contiene instantes de acción previa a la reflexión y de simbolización o adopción de lo experimentado para alcanzar metas educativas curriculares, cuyo propósito final es la asimilación del jugador de los contenidos y el impulso y desarrollo de la creatividad.

En otras palabras, la parte cognitiva facilita al niño entender, vincular, ajustarse a nuevas circunstancias, utilizando el razonamiento y la interacción directa con los objetos y el entorno que lo envuelve. Para potenciar esta área, los niños requieren de experiencias, de esta manera el niño podrá incrementar sus niveles de pensamiento, su habilidad para razonar y poner en práctica la atención, acatar indicaciones y responder con rapidez frente a las diferentes circunstancias.

Bodrova y León (2019) afirman que el juego es un componente importante en el proceso cognitivo y socioemocional de los niños en la primera etapa de educación.

El juego ha sido reconocido por su capacidad de estimular habilidades cognitivas como la memoria, promover la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Desde este campo el juego ha sido objeto de investigaciones dentro de las cuales destaca Bustamante (2024) destaca que el juego en la educación inicial actúa como un puente entre el aprendizaje teórico y práctico. Esto permite a los alumnos obtener una comprensión más profunda y significativa del mundo que les rodea, al tiempo que potencian sus habilidades de cooperación y el razonamiento crítico.

Desde este punto de vista, el tema resulta particularmente desafiante dentro de los debates acerca de cómo el juego puede fomentar el desarrollo cognitivo, ya que usualmente conlleva formas de aprendizaje iniciadas por el niño que resultan difíciles de medir. Por ende, los adultos a menudo desconocen cómo proporcionar estas oportunidades y cómo valorar el aprendizaje que se produce durante largas y enriquecidas experiencias de juego.

La influencia de la actividad recreativa en el desarrollo cognitivo de los niños de corta edad ha sido ampliamente documentada en la bibliografía académica. De acuerdo con Diamond *et al.*, (2019) concluye que las actividades recreativas organizadas pueden influir notablemente en el incremento de la habilidad para concentrarse y en la memoria.

La conexión entre el juego y el progreso cognitivo ha sido analizada de múltiples formas, se incluyen investigaciones de observación, investigaciones experimentales y recolección de información suministrada por la persona. En su investigación, Delgado y Castro (2018) indican lo siguiente:

El uso del juego como instrumento metodológico permite la organización de la enseñanza como estrategia de aprendizaje, posibilita una evaluación constante e integradora que incluye los intereses de los niños, convirtiéndolos en actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo su desarrollo cognitivo.

No obstante, la mayoría de las investigaciones del juego, incluyendo las vinculadas a experiencias lúdicas o cognición, han sido financiadas con escasos recursos, lo que las hace a escala reducida a corto plazo y usualmente no han sido reproducidas. Por esta razón la investigación en torno al aprendizaje lúdico no ha sido especialmente sólida y se han mostrado resultados variados, en función de las diversas variables en los estudios y los obstáculos a los que se enfrentan los investigadores.

En la investigación realizada por Bergen (2018) resalta que tanto los maestros como los estudios difieren en sus definiciones de lo que implica el aprendizaje lúdico, por lo que las experiencias lúdicas pueden variar en su contenido, grado de interferencia, recursos accesibles y técnicas de recolección de datos. Así, la definición de un profesor/investigador sobre el aprendizaje basado en el juego puede variar considerablemente.

Bergen (2018) destaca cuatro aspectos importantes de la investigación realizada sobre el juego. Para comenzar, señala que las definiciones del aprendizaje basado en el juego varían entre docentes e investigadores. Además, indica que con frecuencia los programas educativos establecidos continúan siendo gestionados por el profesor y el tiempo destinado al juego libre o dirigido por los niños es limitado.

En segundo lugar, existen numerosas investigaciones de aprendizaje, en el cual el enfoque lúdico se centra exclusivamente en el aprendizaje de competencias académicas, más que en la relevancia del juego para promover otras formas de desarrollo cognitivo. Dentro de esas investigaciones encontramos a Chisag *et al.*, (2023) destacan en sus estudios que, en las clases de juego, la memoria se activa dado que el niño tiene que recordar las reglas, la secuencia de acontecimientos y detalles específicos del juego. Se fomenta la concentración y la atención, dado que los participantes deben enfocarse en la dinámica del juego y ajustarse a las condiciones. También se fomenta la creatividad al proporcionar a los estudiantes la posibilidad de explorar soluciones y circunstancias imaginativas. Además, fomenta las habilidades de resolución de problemas, ya que los alumnos deben descubrir estrategias para superar obstáculos y alcanzar las metas propuestas del juego.

Para el desarrollo cognitivo el juego es esencial Toledo y Mejia (2015) mencionan que mediante actividades entretenidas tales como la elaboración de rompecabezas los niños pueden potenciar sus capacidades para solucionar problemas y perfeccionar la coordinación ojo-mano.

Chacha (2022) concluye que el juego no solo simboliza un método divertido para aprender, sino que también brinda oportunidades para el crecimiento cognitivo al promover la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la memoria y la concentración, sin dejar de lado que potencia las habilidades sociales y emocionales.

En tercer lugar, la mayor parte de las investigaciones son a corto plazo y deben ser de naturaleza longitudinal para evaluar la transformación cognitiva. No obstante, en las investigaciones longitudinales también existen factores de crecimiento global que pueden influir en el desarrollo cognitivo. En la investigación realizada por Chisag *et al.*, (2023) mencionan que es crucial llevar a cabo una observación exhaustiva y detallada que permita definir con exactitud como el juego impacta las capacidades cognitivas de los alumnos. Su enfoque se basa en examinar comportamientos ya existentes sin intervenir en el proceso lúdico y no en el desarrollo cognitivo.

En cuarto lugar, debido a que los programas de preescolar atienden a niños con distintos contextos, experiencias y estilos de juego, tanto en el hogar como en la escuela, estas variaciones también pueden afectar los resultados de las investigaciones sobre el desarrollo cognitivo basadas en el juego.

Por ello el juego desempeña un papel crucial en el avance cognitivo de los estudiantes, resaltando la importancia de integrar técnicas lúdicas de manera efectiva.

En el proceso educativo se enfatiza la importancia de proporcionar a profesores y especialistas en educación un fundamento para la implementación del juego, reconociendo su relevancia como herramienta para promover habilidades cognitivas, tales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

Los enfoques constructivistas en educación son propuestas orientadas en comprender y explicar los procesos educativos o propuestas de actuación pedagógica y didáctica. Coll (1977) expone que el constructivismo, influenciado por teóricos como Piaget y Vygotsky, sostiene que el conocimiento no es una copia exacta de la realidad, sino una construcción activa del individuo.

Delval (2000) coincide en que el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad que le rodea, a lo cual se le ha denominado constructivismo, sostiene que el individuo es activo en la formación y el conocimiento es una construcción que el sujeto realiza partiendo de los elementos que dispone.

De acuerdo con Sánchez y Andrade (2014). Dentro de la teoría cognitiva de Piaget se reinterpreta la noción de la inteligencia infantil, enfocándose en el desarrollo de la inteligencia en el niño, centrándose en el progreso cognitivo y la obtención de destrezas o competencias. Bajo esta perspectiva, el concepto de inteligencia se valida como una forma más eficaz de adaptación biológica y se toma en cuenta la participación del individuo.

Dentro de esta teoría su enfoque está en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que rodea al niño, dentro de las cuales se encuentran etapas de desarrollo, se inicia desde el nacimiento, seguido de la infantil y la adolescencia, en el cual es un proceso donde se van adquiriendo conocimientos sobre lo que los rodea. Este proceso incluye dos funciones básicas la asimilación y la acomodación.

Es sugerible que los educadores deben tener en cuenta las etapas de desarrollo cognitivo de los estudiantes para poder adaptar las estrategias de enseñanza-aprendizaje de manera que se ajusten a su nivel de comprensión, y debe de estar alineada con la forma en que los estudiantes construyen su conocimiento, apoyando el proceso de acomodación de nuevas ideas.

Piaget (1977) sostenía que cada individuo organiza su conocimiento del mundo mediante lo que denomina esquemas, los cuales describe como agrupaciones de acciones físicas, procesos mentales, ideas o teorías que empleamos para ordenar

y obtener datos acerca del mundo. Esta perspectiva se fundamenta en algunos fundamentos esenciales en el crecimiento infantil, como la organización y la adaptación. Se interpreta la organización como una tendencia innata que se encuentra presente en todas las especies. Conforme el niño se desarrolla fusiona patrones físicos sencillos o esquemas mentales en sistemas más sofisticados. Por otro lado, la adaptación implica que desde su nacimiento tienen la capacidad de modificar sus estructuras mentales y conductas para adaptarse a las exigencias del ambiente.

Piaget (1977) explora los conceptos de asimilación y acomodación, que utilizaba para explicar cómo los niños se adaptan a su entorno. A través de la asimilación, la nueva información se ajusta para encajar en los esquemas ya existentes, mientras que la acomodación puede implicar la modificación o transformación de esa información nueva para integrarla con lo que ya se conoce.

En este contexto la asimilación ocurre cuando el niño incorpora nuevos objetos o eventos en sus esquemas existentes, incorporando la nueva información, haciéndola parte de su conocimiento, aunque no requiere necesariamente que se integre a la información que ya se dispone. Permite a la información aprendida asimilar los nuevos conocimientos con los existentes.

Pérez y Navarro (2011) enfatizan que no es posible asimilar toda la información que nos rodea, sino únicamente aquella que nuestro conocimiento previo nos permite procesar, lo cual supone que la asimilación está determinada por los procesos de acomodación y viceversa. Visto como un proceso mediante el cual el sujeto trata de entender el mundo exterior ajustando a sus esquemas previos.

La acomodación en cambio se da cuando el niño tiene que modificar sus esquemas existentes para incorporar nuevos objetos o eventos, se considera que mediante este proceso la persona transforma la información que ya tenía en función de la nueva. Esto ocurre cuando el conocimiento que se posee no funciona y necesita ser reemplazado para hacer frente a una nueva situación.

Pérez y Navarro (2011) mencionan que no solo modifican los esquemas cognitivos, sino también las estrategias de aprendizaje, permitiendo que los individuos desarrollen un pensamiento más complejo.

Ambos procesos son cruciales en el desarrollo cognitivo, dado que cada uno de estos procesos cumplen una función para adquirir conocimiento, no son aspectos que se encuentran separados, una depende de la otra para que puedan realizar los procesos mencionados.

De acuerdo con su teoría, todos los niños experimentan cuatro etapas de desarrollo cognitivo en un orden específico: la etapa sensoriomotora, la etapa preoperacional, la etapa de operaciones concretas y la etapa de operaciones formales, siendo imposible omitir algunas de estas fases.

Piaget (1977) propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo dentro de las cuales encontramos en primer lugar el periodo sensoriomotor (0-2 años): dentro de esta etapa el niño explora el mundo a través de los sentidos y acciones, por medio de sus reflejos, comprenden que los objetos continúan existiendo, aunque no los vean y se forman esquemas básicos.

La **etapa preoperacional** (2-7 años): los niños tienen un avance en la adquisición del lenguaje, surge el juego simbólico, representaciones e imitación de cualquier conducta o acciones que se le presenten, desarrollo de la imaginación y la función semiótica. En esta fase el apoyo y la guía de los adultos son esenciales. Tienen dificultad para entender puntos de vista diferentes al propio. El pensamiento es intuitivo, las respuestas se basan en la intuición no en la lógica, en esta etapa aún no han desarrollado y no manejan las operaciones.

La etapa de **operaciones concretas** (7-11 años): aparece el pensamiento lógico para situaciones concretas, se desarrolla la conservación, comprenden que la cantidad de un objeto no cambia, aunque su forma lo haga, tienen la capacidad para ordenar objetos en categorías y series. Tiene un razonamiento inductivo y pueden guardar cantidades numéricas.

La etapa de **operaciones formales** (11-15 años): permite desarrollar y elaborar teorías abstractas, el adolescente perfecciona la capacidad de pensamiento abstracto, razonamiento lógico, metacognición, pensamientos sistemáticos y abstracción reflexiva.

Estas cuatro etapas son cruciales para que el niño tenga un buen desarrollo del área cognitiva, dentro de cada una de estas se muestra el desenvolvimiento del niño en el proceso de aprendizaje, es importante conocer en qué etapa se encuentran los alumnos para la implementación de la enseñanza-aprendizaje.

En la teoría sociocultural de Vygotsky no se estudian las etapas como propone Piaget. El desarrollo cognitivo ocurre cuando los niños asimilan las interacciones sociales y cuando interactúan con los objetos presentes en su entorno; de esta manera logran incorporar nuevos conocimientos con los ya existentes, lo cual les permite construir nuevos aprendizajes.

En la teoría de Vygotsky las personas son influenciados por el entorno sociocultural, en el cual entienden las relaciones sociales en las que se desenvuelven, planteando que todo aprendizaje y desarrollo del niño ocurre inicialmente en un nivel social interpsicológico antes de ser internalizado individualmente en los intrapsicológico.

Interpsicológico: procesos que se relacionan a través de la interacción con los otros y que posteriormente se internalizan, interviniendo factores externos al individuo.

Intrapsicológico: procesos psicológicos que ocurren en el interior de una persona en contraste con los procesos interpsicológicos.

Según Vygotsky, hay dos tipos de funciones mentales: las de nivel inferior y superior. Las funciones mentales inferiores son las que adquirimos al nacer, son las funciones que nos corresponden y están establecidas de manera genética, en el cual el comportamiento de estas es restringido. En cambio, las funciones mentales superiores se desarrollan mediante la interacción social, ya que es en la sociedad en la que se pueden adquirir.

En la teoría sociocultural el conocimiento es el resultado de la interacción con otras personas, se adquiere el manejo de los símbolos que a su vez facilitan el

pensamiento. Según Vygotsky a mayor interacción social, mayor conocimiento, más oportunidades de actuar y funciones mentales más sólidas.

Los propósitos de la teoría sociocultural que Lucci (2007) incluyen:

- El ser humano es un ente histórico-social o, en otras palabras, un ente histórico cultural, su forma es determinada por la cultura que él mismo genera.
- El individuo se define a través de las interacciones sociales, mediante la relación con el otro y el lenguaje es la forma en que la persona es identificada y es conocida.
- La actividad mental es humana y se origina del aprendizaje social, de la asimilación de la cultura y de las interacciones sociales.
- La percepción, la atención voluntaria, la memoria, las emociones, el pensamiento, el lenguaje, la solución de problemas y la conducta adoptan diversas formas, acorde al contexto histórico de la cultura.

Bajo esta perspectiva, Lucci (2007) percibe el aprendizaje como un proceso que involucra al desarrollo, ampliándolo y ofreciéndoles posibilidades. Los procesos de aprendizaje y desarrollo tienen un impacto recíproco, creando situaciones que generan un mayor aprendizaje.

Las conexiones entre el desarrollo y el aprendizaje tienen un papel relevante, principalmente en el ámbito educativo. Lucci (2007) menciona que se encuentran dos niveles de desarrollo, el primero corresponde lo que el niño realiza de manera autónoma y el segundo las habilidades que se van construyendo, en el cual el niño podrá realizar con la intervención de alguien que sabe más ya sea un adulto o un niño más avanzado.

De igual forma la teoría de Vygotsky sugiere que para que el aprendizaje es imprescindible la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD), que representa la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la cual es la habilidad adquirida hasta ese instante para solucionar problemas de manera autónoma sin la intervención de otros.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZPD) puede utilizarse para elaborar situaciones acordes entre las cuales el niño tendrá apoyo para un aprendizaje óptimo.

Esta zona representa las funciones que aún no han madurado, pero están en proceso de maduración, también representa una separación entre lo que el niño hace por sí solo y lo que puede hacer con ayuda.

Esta sería una de las razones para que los maestros emplean ejercicios de colaboración en lo que los niños con competencias inferiores puedan fomentar el desarrollo de sus habilidades, con el apoyo de compañeros más competentes.

En la teoría sociocultural el desarrollo cognitivo implica internalizar funciones que primero ocurren en el ámbito social, entendiendo la internalización como el proceso de crear representaciones mentales de acciones físicas o de operaciones mentales. Para que este proceso tenga lugar, es fundamental el contexto sociocultural.

Otro factor esencial es el lenguaje, dado que es el instrumento psicológico que más impacta en el progreso cognitivo. Se identificaron tres etapas en el uso del lenguaje: la social, la egocéntrica y la del habla interna. En la primera, el niño utiliza el lenguaje principalmente para comunicarse. Durante la etapa egocéntrica, comienza a emplearlo para regular su conducta y pensamiento. En la última etapa, el lenguaje se usa para dirigir el pensamiento y la conducta, reflexionando sobre la solución de problemas mediante el manejo del lenguaje en su mente.

Las teorías analizadas confirman que una persona tiene habilidades mentales primarias al nacer, entre ellas la percepción, atención y memoria. Estas capacidades se van desarrollando como funciones más complejas mediante la interacción con otros niños y adultos. Una vez que se adquieren estas funciones, se desarrollan y se convierten en habilidades de pensamiento.

El juego es crucial y vital para el desarrollo humano, dado que se vincula con los elementos fundamentales del crecimiento infantil: psicomotor, intelectual, social y emocional. Mediante el juego, los niños manifiestan su naturalidad y sinceridad. Las actividades recreativas llevadas a cabo en la niñez fomentan el movimiento corporal, lo cual favorece el desarrollo de competencias psicomotrices, tales como la

coordinación y la percepción organizada. Además, el juego facilita a los niños la adquisición de nuevas vivencias, proporcionándoles la posibilidad de aprender de sus fallos y logros, y de emplear sus saberes para solucionar problemas.

2.1.2. El papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje

A lo largo de la historia, el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido objeto de análisis y reflexión, pasando por métodos tradicionales hasta visiones más contemporáneas que destacan la implicación activa del alumno en la formación de su propio ser.

Para Villamizar (2021) la metodología didáctica se refiere a los diversos métodos y enfoques utilizados en el proceso de enseñanza con el fin de facilitar la adquisición del conocimiento. Por su parte la didáctica es una rama de la pedagogía que se dedica a investigar y desarrollar estrategias y técnicas para mejorar la enseñanza. Se puede definir como la teoría que abarca la instrucción y la enseñanza escolar en su totalidad, abarcando todos los niveles educativos. Esta disciplina se ocupa de los principios, fenómenos y leyes que rigen el proceso de enseñanza.

Como señala Castañeda (2008), una perspectiva distinta que emergió durante las décadas de 1960 y 1970 es la cognitiva, en la que se entiende el aprendizaje como la obtención de saberes, en la que los estudiantes construyen de manera activa su comprensión, basándose en sus vivencias.

En este contexto, Avolio y Dolores (2006) afirman que el término de enseñanza está vinculado con el de aprendizaje. No obstante, es crucial subrayar que la labor del profesor no genera automáticamente el aprendizaje: éste dependerá del tipo de actividad en la que el profesor y los estudiantes estén involucrados y de las interacciones que ocurren en las actividades educativas dentro del marco institucional.

La educación tiene sus restricciones, el profesor trata de que los estudiantes adquieran conocimientos, pero no tiene la seguridad de conseguirlo. El proceso de

aprendizaje se basará en la motivación, el compromiso y la dedicación de los estudiantes.

Coll, Mauri y Onrubia (2008) refuerzan que enseñar es una acción deliberada y organizada que persigue fomentar el aprendizaje a través de la interacción entre el docente, los estudiantes y los temas en un entorno social y cultural específico.

La enseñanza implica el propósito de que alguien debe adquirir conocimientos a partir de sus acciones y requiere que el maestro y alumno reconozcan que existe entre ellos una relación especial. La enseñanza es un asunto intensional, enseñar implica tener el propósito de que alguien aprenda algo.

Al impartir conocimientos se crea una relación única entre los profesores y el alumno, el maestro es un especialista en su campo cuando tiene que instruir, examinar y reorganizar los saberes fundamentales de su especialidad.

Por su parte Zabalza (2004) define que enseñar implica generar circunstancias para que los alumnos edifiquen su propio saber, mediante la intermediación del profesor, que crea contextos de aprendizaje relevantes y contextualizados.

La enseñanza engloba diversas interacciones entre el profesor, los alumnos y el conocimiento a impartir con el objetivo de fomentar el desarrollo del saber. Es un proceso que tiene lugar en un entorno de relaciones y que a veces se encuentra enmarcado en un contexto específico y social más extenso que determina la condición de la situación de aprendizaje.

De acuerdo con Navarro y Samón (2017), mediante el método de enseñanza el educador transmite información. El estudiante procesa e integra esa información que aprende o unos datos que le son útiles o relevantes.

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene especial relevancia porque sitúa al alumno como el protagonista activo. Al respecto, Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018) precisan que “El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumplen con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje” (p. 611).

Se refiere a la interacción entre el docente y el alumno, siendo un proceso bidireccional en el cual el docente facilita el aprendizaje del alumno, a su vez el alumno construye su propio conocimiento al aportar sus experiencias, intercambian puntos de vista con sus compañeros y con el docente.

Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018) sostienen: “Que el docente comunica, expone, organiza, facilita los contenidos científicos-históricos- sociales a los estudiantes y estos además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad. Es por ello por lo que el proceso docente es de intercomunicación” (p. 612).

Es necesario que el docente tenga el dominio de los elementos que integran el proceso de enseñanza-aprendizaje y así pueda gestionarlos con base en los objetivos que quiere lograr. Estos elementos son el currículo, los contenidos, las estrategias de enseñanza, las competencias y la evaluación.

Granata (2000) agrega que, al hablar sobre la enseñanza se constituye la principal forma de adquisición de conocimientos, ya sea empírica o profesional. Es la forma de transmisión de conocimientos entre individuos en una sociedad. Refiriéndose a la acción de transmitir conocimientos, habilidades o valores de una persona a otra. El docente utiliza diversos métodos y recursos para facilitar una comprensión en los alumnos.

En un contexto educativo Navarro y Samón (2017) mencionan que el docente puede emplear técnicas orales, mientras que el alumno emplea otros métodos para añadir, incorporar o conservar y establecer el contenido que busca transmitir. Por lo tanto, el método de enseñanza posee una finalidad, mientras que el método de aprendizaje se proyecta hacia un resultado.

Ochoa (2022) sostiene que: “El aprendizaje constituye la forma como el estudiante asimila e interpreta los conocimientos que se transmiten mediante el proceso de enseñanza en el cual implica procesos cognitivos de los estudiantes” (p. 117).

Por su parte Navarro y Samón (2017) y Muria (1994) coinciden que el método de aprendizaje también se refiere a una serie de acciones, actividades u operaciones

del estudiante que le facilitan el procesamiento e integración de la información o de aquella parte que le resulte útil o significativa, la adquisición y asimilación del contenido de enseñanza, así como las consecuentes modificaciones en su sistema de conocimientos y comportamientos, se acomoda a la estructura interna de la forma académica de organización, pero se manifiesta dentro y fuera. Consideran que las técnicas de aprendizaje son acciones físicas y/o mentales que se realizan con un objetivo específico, tal como potenciar el aprendizaje, solucionar un problema o simplificar la asimilación de la información.

Fortoul (2008) afirma: “La visión constructivista de la educación se vincula con métodos pedagógicos que fomentan una responsabilidad directa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje: estrategias que operan de forma constructiva en relación con el error y buscan la interrelación entre los saberes” (p. 83).

La concepción de enseñanza-aprendizaje se centra en el estudiante, ya que la interacción permite la construcción de conocimiento y la participación son elementos claves. Permite orientar hacia una enseñanza más significativa.

Los estudios de Piaget (citado en Avolio y Dolores, 2006) llevados a cabo en Ginebra durante la segunda parte del siglo XX, aunque no hicieron referencia específica al aprendizaje, sino más bien al desarrollo intelectual y la generación y construcción del conocimiento, son los fundamentos del enfoque constructivista.

Las investigaciones de Ausubel, en el campo de los enfoques cognitivos, poseen un gran alcance en la labor del profesorado ya que hacen referencia específica al proceso de aprendizaje. El objetivo de la enseñanza es la obtención de un conocimiento de saberes claros y estructurados. La base del aprendizaje es la estructura cognitiva previamente establecida construida por el individuo que aprende, compuesta por un complejo ordenado y estructurado de procesos cognitivos y de ideas claras y accesibles que se derivan de los procesos cognitivos.

Ausubel destacó profundamente los procesos mediante los cuales se adquieren los conocimientos del individuo que aprende, se transforman y se reorganizan al incorporarse a los nuevos saberes.

Dentro de los aportes para la enseñanza que Ausubel establece entre el aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico se encuentran:

Cuando se menciona el aprendizaje significativo, se destaca el proceso de construcción de significados como un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es considerable observar que en realidad el estudiante puede adquirir conocimientos sin asignarles ningún significado, esto ocurre cuando aprende de manera memorística y repetitiva empleándolos mecánicamente sin comprender lo que está diciendo.

El aprendizaje significativo es una construcción deliberada que permite que el individuo adquiera conocimientos significativos, el individuo que aprende forma relaciones entre los nuevos saberes y los ya existentes.

Coll (1997) indica que debemos asegurarnos de que los aprendizajes realizados en cada etapa del proceso escolar sean lo más significativos posibles para los alumnos. Con la teoría piagetiana se plantea que se construyen significados integrando el nuevo contenido de aprendizaje a los esquemas existentes de comprensión de la realidad.

Ante todo, es necesario que el nuevo material de aprendizaje, el contenido que el alumno va a aprender, sea potencialmente significativo debe cumplir dos condiciones, una intrínseca al propio contenido de aprendizaje y la otra relativa al alumno particular que va a aprenderlo.

El primer requisito es que el contenido tenga una estructura interna, una lógica intrínseca y un significado en sí mismo. Es complicado que el alumno pueda construir significados del contenido de aprendizaje cuando es vago, o si está poco estructurado o es arbitrario, si no posee potencialmente significado desde el punto de vista lógico. La significatividad lógica no se basa en la estructura interna del contenido, sino también en cómo este se le muestra al alumno.

La segunda condición implica que pueda vincularlo con lo que ya conoce, que pueda asimilarlo, que pueda integrarlo en las redes de significado previamente construidas en el transcurso de sus experiencias previas de aprendizaje. Ausubel señala la

significatividad lógica del conocimiento previo del alumno como el elemento crucial en el momento de afrontar la adquisición de nuevos conocimientos. También se menciona que el alumno debe tener una actitud favorable para adquirir un aprendizaje significativo, parte también de su motivación para aprender y de la capacidad del profesor para despertar e impulsar dicha motivación.

Este tipo de aprendizaje permite que la información se conserve por un periodo más largo y facilita la ampliación del conocimiento, dado que cada aprendizaje sirve como fundamento para otros futuros relacionados con conceptos vinculados. Para los adultos, la extensa experiencia permitirá en mayor medida un mayor grado de adaptabilidad.

En conclusión, retomando a Ausubel (1976), el aprendizaje significativo consiste en establecer relaciones sustantivas, no arbitrarias, entre conocimientos nuevos y conocimientos previos, con lo que se va a producir una asimilación y transformación del contenido que se asimila, con lo que el estudiante ya conocía. Con el aprendizaje significativo cuenta con tres características la primera es que debe tener una significatividad lógica, una significatividad psicológica las cuales dependen del docente y debe tener una disposición favorable por parte del alumno.

La teoría del aprendizaje significativo examina en profundidad todos los elementos, factores, condiciones y tipos que son fundamentales para asegurar la adquisición, asimilación y retención del contenido que la escuela proporciona a los estudiantes, de manera que este conocimiento adquiriera un verdadero significado para ellos.

En el proceso de aprendizaje mecánico no ocurre la integración del nuevo contenido en las estructuras de saber existentes. El estudiante asimila el nuevo contenido, pero no lo asimila completamente. Por esta razón lo olvida con rapidez y solo puede emplearlo de forma mecánica para solucionar situaciones similares.

El interés para Ausubel (1976) por comprender y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje es fundamental. Su enfoque busca relacionar estas condiciones con métodos efectivos y eficaces para provocar de manera

intencionada cambios cognitivos estables, capaces de otorgar un significado tanto individual como social (p.11).

Hasta ahora todos los enfoques constructivistas coinciden en que el aprendizaje ocurre en la interacción entre el individuo y el entorno. Se enfocan especialmente en el análisis del individuo que adquiere conocimientos y en la evolución de sus estructuras mentales (procesos lógicos o representaciones de la realidad).

Los estudios difieren en sus definiciones de lo que implica el aprendizaje lúdico, por lo que las experiencias lúdicas pueden variar en su contenido, grado de interferencia, recursos accesibles y técnicas de recolección de datos. Así, la definición de un profesor/investigador sobre el aprendizaje basado en el juego puede variar considerablemente. Frecuentemente los programas educativos establecidos con fundamentos en el juego continúan siendo gestionados por el profesor y el tiempo destinado al juego dirigido por los niños es limitado.

2.1. 2. 3 Características del preescolar en la Nueva Escuela Mexicana.

En la etapa de educación infantil, los niños atraviesan un desarrollo gradual de sus capacidades metacognitivas y teóricas, lo que evidencia la transformación de sus interacciones de juego. La educación preescolar es la base del desarrollo de la inteligencia, personalidad y comportamiento social.

Durante esta etapa se inicia la construcción de los cimientos del desarrollo de la personalidad, dentro del cual se encuentran dos aspectos: el primero se refiere a la nueva manera en la que los niños comprenden el mundo que los rodea; el segundo es el fortalecimiento de voluntad, la estabilidad en su comportamiento y su autonomía.

De acuerdo con la clasificación de Domínguez (2001), la edad preescolar abarca de los tres años hasta los seis años. En esta etapa se desarrollan conocimientos, costumbres y destrezas, que cada individuo requiere para la vida en comunidad.

Durante la etapa de educación preescolar, se observa un desarrollo gradual en las habilidades cognitivas de los niños, se inicia a construir las herramientas mentales

que serán cruciales para la adaptación cognitiva y social. Durante esta etapa los niños presentan mayor interés en actividades de imitación, dibujo, construcción con bloques, plastilina y juegos con representación simbólica.

Según Gómez (2008), el desarrollo sensorial del preescolar abarca dos elementos interconectados; la asimilación de representaciones sobre distintas propiedades y el control de nuevas acciones de percepción que facilitan una percepción más integral del mundo.

El pensamiento preoperacional, característico de esta etapa, se distingue por la presencia del egocentrismo. El niño solo se centra en su propio punto de vista sin considerar las opiniones de los demás, dentro del egocentrismo su concepción del niño no es objetiva, por ende, su comprensión y la medición no es la misma que la de un adulto.

De acuerdo con estudios actuales en psicología del desarrollo Astinton y Hughes (2013) este proceso se presenta en tres aspectos clave: el primero es el cambio del juego individual al cooperativo, dentro de sus características destacan:

- Una modificación del comportamiento mediante la observación e imitación.
- La identificación de estados cognitivos externos y el acuerdo de normas.
- Fomento de habilidades socioemocionales, evidenciado en la aparición de comportamientos como el consuelo, la ayuda a los demás y también los comportamientos antisociales, el fastidio, estos señalan una mayor percepción de empatía, la habilidad de gestionar las emociones.
- El desarrollo de competencias metalingüísticas: se promueve el crecimiento del entendimiento fonológico y semántico, y el uso del lenguaje como un medio de comunicación en el cual va entrelazado la corrección y aclaraciones de las formas lingüísticas.

Lillard (2017) sostiene que estas conductas desempeñan una función importante en el desarrollo cognitivo, ya que permite ejercitar y perfeccionar la capacidad de representar mentalmente la realidad que rodea al niño.

Para comprender las características de los niños de preescolar es crucial tener en cuenta el desarrollo y sus características que conlleva. El Ministerio de Salud (2002) señala que el desarrollo de los niños es un proceso gradual, siempre está en una constante transformación dependiendo de la cantidad y calidad de los comportamientos a los que el niño va desarrollando a lo largo de su vida cotidiana, de acuerdo con su contexto y en el ámbito escolar en el que se desenvuelve. Al ver el desarrollo en el niño estas características pueden parecer repentinas, pero son el producto de transformaciones mínimas que no son perceptibles a simple vista, por ello no se percatan estos cambios en los niños.

Conociendo la concepción de desarrollo se muestra el manual sugerido por el Ministerio de Salud (2002) se toman en cuenta seis áreas de desarrollo, resulta evidente recordar que el niño es una unidad en su totalidad, mas no un conjunto de piezas y que existe una relación entre los estadios preoperacional y el estadio de operaciones concretas. Menciona que es importante recalcar que cuando se presenta un retraso en el área cognitiva también se presenta afectando el área del lenguaje y la motricidad fina. Dentro de las características del preescolar encontramos:

- ❖ Motricidad gruesa: comprende la capacidad que el niño va desarrollando, le permitirá moverse de manera gradual, permitiéndole desarrollar el equilibrio de la cabeza, el tronco y las extremidades para sentarse, moverse, ponerse de pies y permitirle desplazarse con mayor facilidad ya sea caminando o corriendo.
- ❖ Motricidad fina: se refiere a las habilidades que el niño va desarrollando gradualmente en el manejo de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos y poder manipularlos de manera más exacta conforme va practicando la motricidad fina.
- ❖ Cognoscitiva: dentro de esta área se destaca el proceso en el cual el niño va adquiriendo conocimientos sobre sí mismo, sobre los demás y del mundo que lo rodea, también comprende el estilo que emplea para aprender, para razonar y en ocasiones para interpretar situaciones.

- ❖ Lenguaje: se considera que el lenguaje facilita la comunicación del niño con las demás personas que lo rodean, esto abarca los sonidos que imita, aquellos que escucha e interpreta y los gestos que acompañan al diálogo, la manipulación de símbolos verbales y gráficos donde encontramos la escritura la que usualmente se adquiere cuando ingresa al preescolar.

La Universidad Pedagógica Nacional (UPN, 2001) indica que el lenguaje surge como un canal de comunicación entre el niño y las personas con las que interactúa. Posteriormente el lenguaje se convierte en una función mental interna que ofrece los medios esenciales para el pensamiento del niño. Se define la comprensión intelectual antes que el uso correcto de las formas lingüísticas, los cuales señalan la comprensión.

De acuerdo con Domínguez (2008) existen dos clases de lenguaje: a) Ambiental: comunicación impulsada por una circunstancia específica a causa de otros elementos, b) Contextual: el niño podrá dominar este tipo de lenguaje bajo la influencia de una educación sistematizada.

En combinación con la imaginación, la atención y la memoria, de acuerdo con Domínguez (2008) la memoria es la capacidad de retención mental y reproducción, donde la retención mental depende de una mayor interacción del niño con los objetos y posibilitará que la percepción sea mejor.

- ❖ Socio afectiva: en esta área se incluye el proceso a través del cual el niño aprende a comportarse en el entorno familiar, amigos compañeros de la escuela, dentro de las características le permitía conocer su nombre, el apellido, el sexo, sus emociones e identificar lo que es bueno y malo para él.
- ❖ Hábitos de salud y nutrición: se incluyen los comportamientos que contribuyen a la preservación de la salud física del niño, se incluye la alimentación, el sueño y la higiene. Estos hábitos se basan en el apoyo que los padres estén dispuestos a brindarles a sus hijos.

La educación infantil brinda a los niños la posibilidad de interactuar con las distintas culturas, con el objetivo de expandir sus perspectivas. Según Sadosky (2020), se

les debe motivar para conocer y disfrutar lo que les rodea, en el cual establezcan un vínculo con la escuela y su comunidad, que les permita dejar huellas en sus vidas. Dentro de las características del preescolar se espera que los alumnos adquieran las siguientes destrezas:

Tienen la capacidad de hacer operaciones como formar, descomponer, unir elementos u objetos, y pueden solucionar problemas básicos de adición y sustracción a pesar de que los niños a un desconocen la representación gráfica de las cantidades.

- Este nivel favorece el proceso de comunicación, el razonamiento matemático, la comprensión del mundo natural y social.
- Han desarrollado las competencias elementales para la realización de trazos, reproducción de la forma de manera correcta.
- Están aprendiendo a diferenciar los símbolos o las imágenes de los elementos que reemplazan, en ocasiones les resulta complicado distinguir entre la fantasía, la magia, los sueños de la realidad.
- Pueden memorizar poemas, canciones y las puede expresar.
- A esta edad los niños poseen percepciones de lo que es correcto y lo que no en su conducta y en la de los demás.
- Tiene control de su movimiento, ha adquirido la destreza para una mayor coordinación, ejecuta ejercicios combinados y flexibilidad.
- Amplían su lenguaje dentro del contexto de su vida diaria, mediante este podrán expresar sus emociones, gustos, opiniones y pensamientos con las personas que lo rodean.
- Comprenderán los fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva de diversos saberes. Hace preguntas y explora su entorno, explica sus hallazgos. Ordena objetos en serie, clasifica, agrega, extrae e iguala cantidades.

La Nueva Escuela Mexicana aspira a convertir la educación preescolar en un espacio inclusivo, creativo y estimulante, en el cual los niños tengan la posibilidad de realizar actividades variadas y que desarrollen un pensamiento crítico. Estas

características de los niños de preescolar permitirán capacitarlos para convertirse en ciudadanos comprometidos y permitirán que desarrollen competencias para su vida diaria.

Al analizar los beneficios que el juego aporta al desarrollo integral de los alumnos de preescolar entre los cuales encontramos las habilidades, cognitivas, emocionales, sociales y motrices, es necesario profundizar la comprensión del juego desde una perspectiva pedagógica.

El siguiente capítulo se enfoca en describir las características del juego en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, permitirá entender cómo el juego facilita la adquisición de aprendizajes significativos, promueve la autonomía de los alumnos, de igual forma se analiza la integración del juego en los campos formativos establecidos por la propuesta curricular.

Capítulo 3. La integración del juego en la Nueva Escuela Mexicana

3.1 La Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) es una iniciativa educativa propuesta por la Secretaría de Educación Pública (SEP) de México, orientada a transformar la educación en el país con un enfoque inclusivo, equitativo y de calidad.

Cada gobierno se ha caracterizado por realizar cambios en torno al currículum, lo que conlleva nuevas actualizaciones conforme a las modificaciones realizadas. Como señala Madrigal (2020), “se cambia el currículum pretendiendo con ello hacer que cambien las circunstancias relacionadas con la educación y la violencia en todas sus manifestaciones, los valores y sus modalidades, entre otras problemáticas” (p. 48).

Cada uno de los cambios aplicados al currículum durante cada sexenio resulta importante para el gobierno, destacando entre ellos los contenidos, planes de estudio y los programas para la educación escolarizada.

Según la Secretaría de Educación Pública (2022):

Durante décadas, el sistema educativo mexicano ha enfrentado retos significativos en cuanto a términos de equidad y relevancia. Las reformas curriculares previas, basadas en estándares homogeneizadores y descontextualizados, han limitado el derecho a una educación adecuada para muchos estudiantes, en particular para aquellos en situaciones de pobreza (p. 9).

La SEP ha puesto en marcha un Plan de 23 años con el objetivo de fortalecer la educación obligatoria en México, fomentando la educación completa de niñas, niños y jóvenes. Este plan pone énfasis en un aprendizaje inclusivo, cooperativo y equitativo, desde el nacimiento hasta la finalización de sus estudios.

La SEP (2020) destaca las prioridades de la Nueva Escuela Mexicana, la cual busca una educación para todas y todos; educación de excelencia para aprendizajes significativos; la revalorización de maestras y maestros; entornos educativos dignos; sana convivencia; vida saludable; y la participación de todos los involucrados (estudiantes, madres, padres de familia, maestras y maestros).

De igual forma, la reforma curricular se incorpora como política pública en el programa educativo para la enseñanza preescolar, primaria y secundaria 2022. La Nueva Escuela Mexicana establece ciertos principios éticos del proceso educativo, dentro de los cuales se refiere que será democrática, nacional, justa, inclusiva, intercultural, sin olvidar el carácter laico y gratuito de la educación.

La Nueva Escuela Mexicana está diseñada para propiciar el desarrollo integral de las niñas y de los niños bajo principios de justicia, libertad, inclusión y equidad. De acuerdo con la SEP (2022):

En este enfoque, la perspectiva de la Nueva Escuela Mexicana resalta la importancia de estrategias pedagógicas que no solo fomenten aprendizajes significativos, sino que también contribuyan al desarrollo de habilidades sociales y a construir una convivencia fundamental en valores comunitarios.
(p. 12)

Reconociendo el papel de los maestros, se reestructura su importancia en el ámbito educativo. La SEP (2022) menciona que el Estado reconoce a los docentes como profesionales de la educación, capaces de formar sujetos, teniendo la libertad para ejercer y reinventar la docencia, intercambiando experiencias a través de conocimientos y saberes a lo largo del ciclo escolar, lo cual permite desarrollar sus propios aprendizajes.

Se planea que los docentes decidan qué enseñar y cómo enseñar, considerando a la comunidad, a los alumnos, sus conocimientos y el programa de estudios donde se definen los contenidos. Los docentes son parte esencial en la Nueva Escuela Mexicana, ya que asumen un rol protagónico dentro de este contexto, enfatizando

la necesidad de reconocer la diversidad en el aula y contextualizar su enseñanza para que el aprendizaje sea relevante y significativo.

Madrigal (2020) menciona que, dentro del marco de la Nueva Escuela Mexicana, la gestión curricular consiste en la puesta en práctica de proyectos de formación continua, permitiendo a los profesores constituirse como sujetos con proyectos, retos y utopías, lo que contribuye a valorar la educación y adoptar una visión práctica – teórica – práctica.

Los elementos del plan de estudio contemplan una integración curricular que articula el trabajo a partir de la problematización de la realidad y la elaboración de proyectos. Este enfoque promueve la autonomía del magisterio, ya que el docente orienta los contenidos permitiendo que conozcan el contexto en el que viven. Así mismo, la comunidad forma un núcleo integrador en el que construyen saberes, se intercambian valores, normas y formas de convivencia en la comunidad, finalizando con que todos tengan derecho humano a la educación.

SEP (2022) el papel central de la educación inicial se convierte en una columna vertebral y en un apoyo, ya que brinda cuidados a las niñas y niños a través de diferentes agentes educativos, así como el desarrollo integral de estos, la alimentación. El juego y la vinculación con los procesos educativos permite compartir miradas y significados de la vida infantil, promoviendo el desarrollo de la imaginación, el lenguaje, la socialización y el movimiento. (p. 111)

La Nueva Escuela Mexicana se centra en mejorar los resultados de aprendizaje al fortalecer las habilidades claves, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo. La SEP (2019) destaca un enfoque integrado de la educación, que incluye el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los alumnos. Este enfoque integral es fundamental para fomentar personas capaces de enfrentar los desafíos del mundo moderno.

La Nueva Escuela Mexicana reconoce que existen diversos procesos de desarrollo en las y los estudiantes, quienes van adquiriendo capacidades distintas a lo largo de la interacción con los sujetos con los que se relacionan.

En relación con esto, la SEP (2022) sugiere que se debe partir de los ritmos de aprendizaje y de las condiciones comunitarias, económicas y culturales en las que viven. Estas condiciones definen la relación entre los estudiantes y maestros, permitiendo comprender que la escuela es un espacio donde se articula una unidad.

Además, el aprendizaje en esta fase no se restringe al campo cognitivo, sino que también incluye experiencias motrices, emocionales y creativas. Este enfoque integral facilita que las niñas y los niños progresen en la formación de su identidad, fortalezcan su sentido de pertenencia y desarrollen un vínculo emocional con los demás. La SEP (2024) subraya que se promueve el compromiso hacia la satisfacción de necesidades humanas, tanto propias como comunitarias, lo que contribuye a la formación de una ciudadanía activa y solidaria.

La Nueva Escuela Mexicana fomenta competencias socioemocionales, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y comprometidos.

Un aspecto central de este modelo es su reconocimiento de la diversidad cultural, lingüística, social y de capacidades en los estudiantes. Como señala la SEP (2022) “Menciona que este enfoque busca garantizar que cada niño y niña se sienta parte activa de su entorno educativo, donde se respeten y valoren sus características individuales” (p. 9).

En este marco, el juego se posiciona como una herramienta educativa que permite a los estudiantes participar independientemente, fomentando la colaboración y la aceptación de las diferencias. La Nueva Escuela Mexicana busca propiciar la convivencia de un entorno inclusivo en el que se valore la diversidad cultural, lingüística y las capacidades, favoreciendo el diálogo intercultural e inclusivo.

El *Acuerdo Educativo Nacional* (2021) y los *Lineamientos para la Educación Preescolar* (2022) establecen que el juego debe ser una actividad esencial en el

salón de clases, dado que facilita a los niños la exploración, experimentación y el aprendizaje de forma independiente y cooperativa.

El juego desempeña un papel importante al ofrecer espacios donde los estudiantes puedan interactuar de forma espontánea y creativa. Estas actividades respaldan el principio de aprendizaje significativo de la Nueva Escuela Mexicana, al vincular las experiencias de los niños con su vida diaria y sus contextos, lo que permite que los aprendizajes sean dinámicos.

Una de las características de la Nueva Escuela Mexicana es la promoción de la inclusión y la equidad, en la cual el juego se utiliza como una estrategia para impulsar estos principios. Autores como Garaigordobil (2015) y Arnaiz (2017) señalan que el juego permite que los niños se relacionen en un entorno de respeto y cooperación, sin importar sus diferencias.

Se promueven técnicas colaborativas y dinámicas en las que los estudiantes trabajan juntos para utilizar los recursos educativos. Las actividades se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante.

El objetivo de la Nueva Escuela Mexicana es crear un aprendizaje significativo en el que el juego se convierte en una herramienta fundamental para lograrlo, Díaz (2006) menciona que el juego permite a los niños vincular nuevos saberes con sus experiencias previas, favoreciendo la asimilación y la memoria.

El juego, como estrategia educativa, responde a la intención educativa que proviene de los contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje de los campos formativos, así como a las necesidades e intereses de los alumnos. Gracias a su flexibilidad, puede emplearse en distintos momentos y contextos, brindando la posibilidad de reconstruir o reorganizar sus saberes y aprendizajes.

Dentro del modelo de la Nueva Escuela Mexicana se encuentra la evaluación formativa, cuyo objetivo es brindar información sobre el proceso de enseñanza–aprendizaje, de manera que sus resultados permitan modificar y mejorar dicho proceso. Dentro del plan de estudios, la SEP (2022) señala que la evaluación cumple una función de regulación, con dos enfoques principales: uno dirigido hacia

el estudiante y otro hacia el docente. La evaluación formativa no se considera como una calificación final, sino como una evidencia del aprendizaje del estudiante y parte integral de su proceso formativo.

El concepto de educación puede interpretarse de varias maneras. La primera de ellas plantea que este término define la formación de un individuo como el conjunto de experiencias vividas dentro de un sistema institucionalizado. En esta visión, la educación tiene rasgos normativos o de valor, y sus resultados representan una mejora en la persona. Según esta perspectiva, un hombre educado es un hombre transformado, considerando un producto final deseable que debe ser “producido”.

Una segunda perspectiva propone dotar de contenido significativo a la meta educativa, situándola en un contexto social, político o religioso. De este modo, el objetivo de la educación es formar a un individuo que cumpla con determinados criterios de desarrollo intelectual, moral y estético.

De acuerdo con la SEP (2020), los ejes articuladores son componentes que permiten desarrollar el currículo desde una mirada ética, orientada a aprender y enseñar desde y para la comunidad. Estos ejes consideran diversas perspectivas y ayudan a evitar condiciones de desigualdad y exclusión relacionadas con el género, la condición física, sociocultural y económica.

A través de los ejes articuladores, el currículum se vincula con situaciones y problemas de la vida cotidiana. Esto permite distintas formas de concebir la sociedad, el mundo y la vida. Los ejes invitan a los individuos a reconocer, comprender y valorar las diferentes formas de pensar, con el fin de generar experiencias orientadas al bienestar común y promover la solidaridad entre las personas y sus comunidades.

Los campos formativos permiten integrar saberes y conocimientos de diversas disciplinas en torno a lo que se desea estudiar, fomentando el pensamiento crítico y las habilidades socioafectivas. En la propuesta curricular de la Nueva Escuela Mexicana se plantean cuatro campos formativos, los cuales son: Lenguajes,

Saberes y pensamiento científico, De lo humano y lo comunitario, Ética, naturaleza y sociedad.

Lenguajes: permite identificar las formas de expresión y comunicación que ayudan a pensar, interpretar, representar y denominar el mundo.

Saberes y pensamiento científico: promueve la investigación, la exploración y comprensión de los fenómenos naturales, abordados desde diversas perspectivas.

De lo humano y lo comunitario: fomenta experiencias personales y colectivas que contribuyen a la construcción de la identidad, sentido de pertenencia a diferentes grupos y el ejercicio de la responsabilidad compartida.

Ética naturaleza y sociedad: promueve la interacción con la sociedad y la naturaleza. Invita a cuestionar los procesos sociales, políticos, naturales y culturales, proporcionando experiencias de aprendizaje que permitan la construcción de una ciudadanía ética y responsable.

Dentro de la integración curricular, resulta fundamental articular los contenidos con distintos campos formativos, con el propósito de fomentar el análisis, la reflexión, la comprensión y la transformación de diversas problemáticas del entorno.

Fernández (2023) menciona catorce principios que resultan esenciales dentro de la Nueva Escuela Mexicana. Entre ellos se destaca la importancia de colocar al alumno y su aprendizaje en el centro del proceso educativo. El docente actúa como guía, mientras que los alumnos son protagonistas activos que desarrollan competencias y habilidades clave.

Se toman en cuenta los saberes previos del alumno, y el acompañamiento docente debe ser continuo. El docente tiene la función de resolver dudas y apoyar a los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos. La educación ya no se concibe desde un enfoque tradicional basado en la transmisión teórica de contenidos desconectados entre sí; ahora se orienta hacia una práctica reflexiva, en la que el alumno se motiva por aprender. La motivación intrínseca es un factor clave, ya que busca fomentar el deseo de continuar los estudios y, con ello, disminuir la deserción escolar.

Es importante reconocer que el conocimiento adquiere un valor social cuando permite resolver los problemas del entorno en el que el alumno se desenvuelve. Por ello, se diseñan entornos que propician el aprendizaje mediante estrategias como el aprendizaje basado en proyectos. Otro aspecto fundamental en este proceso es la evaluación, la cual permitirá identificar los avances como las áreas de oportunidad de los maestros y de los alumnos.

Asimismo, se considera necesario adecuar los contenidos de acuerdo con las características y los niveles educativos de los estudiantes. Se reconoce que no solo la escuela es donde se aprenden los conocimientos, sino también la comunidad y el entorno que les rodea. Por ello, es considerable establecer conexiones entre la escuela y la comunidad, en la cual los alumnos habrán de desenvolverse activamente.

Se promueve la relación interdisciplinaria, lo cual permite una colaboración entre las distintas asignaturas que el alumno va desarrollando, permitiendo de manera conjunta que el aprendizaje sea enriquecido en las diferentes áreas.

En cuanto a la diversidad, se promueve el conocimiento y reconocimiento de las distintas costumbres, tradiciones, la historia de nuestro país. Dentro del cual se reconoce la diversidad que existe en las aulas siendo una fuente de riqueza para el aprendizaje, sin que ello implique que los alumnos se sientan superiores o inferiores por sus creencias, sino entendiendo que estas diferencias son complementarias.

La visión de la educación cambia: deja de ser vista como una norma que se debe cumplir, para convertirse en un anhelo de superación personal, orientado al desarrollo de habilidades para toda la vida. La educación, en este sentido, es un proceso continuo.

Dentro de las finalidades de la Nueva Escuela Mexicana se busca promover el respeto a la dignidad humana, entendida como un valor fundamental. Se busca también fomentar la tolerancia, los valores, el diálogo constructivo, la solidaridad. Se pretende que los alumnos vivan una transformación en los aspectos cognitivos, afectivo, cívico, físico entre otros. En este proceso, el juego cobra un papel

relevante, ya que permite desarrollar dichos aspectos de manera significativa cuando se utiliza adecuadamente en el aula. Por ello, es importante resaltar el papel del juego como una estrategia clave en la Nueva Escuela Mexicana.

3.1.2 Importancia del juego en la Nueva Escuela Mexicana

Mediante actividades lúdicas, los alumnos pueden vivir un proceso de aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Esta estrategia se fundamenta en el concepto de que los alumnos pueden pasar tiempo divertido mientras aprenden, estimulando su motivación y participación, promoviendo la retención de conocimientos y el desarrollo de un entorno de aprendizaje estimulante, dinámico y colaborativo. Dentro del cual se resalta la importancia en la etapa preescolar, ya que este juega un papel esencial como primer contacto formal de muchos niños en el sistema educativo.

El programa educativo para la educación preescolar, primaria y secundaria elaborado por la Secretaría de Educación Pública SEP (2022), marca un inicio en la historia de la educación en México, al proponer un enfoque educativo innovador enfocado en el alumno y en la evolución de sus habilidades. En este contexto, el juego se establece como un elemento clave para promover el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes.

El enfoque de la Nueva Escuela Mexicana, según la SEP (2024), considera al juego un recurso esencial para el crecimiento integral de niños. Este planteamiento concuerda con la perspectiva humanista y comunitaria que promueve dicho modelo educativo, en el cual el aprendizaje se construye a partir de las experiencias que los alumnos viven tanto en su entorno familiar como en el escolar.

No existe un momento preciso para establecer el inicio del juego como estrategia educativa; sin embargo, a lo largo de la historia, como se ha mostrado en este trabajo, diversos autores y pedagogos han resaltado, analizado y debatido sobre la importancia dentro del aprendizaje. En la actualidad, el juego se ha consolidado como un instrumento pedagógico reconocido por su capacidad para fomentar el aprendizaje significativo, la motivación y la creatividad.

En el ámbito educativo, Squire (2021) señala que la incorporación de los elementos lúdicos en las actividades escolares no solo favorece un ambiente más motivador y participativo, sino que transforma el aprendizaje en una experiencia más fascinante y significativa. Esto promueve la adquisición profunda de conocimientos y habilidades, sentando las bases para un aprendizaje continuo y autónomo, objetivos esenciales en la Nueva Escuela Mexicana.

Dentro de las características de este modelo educativo se promueve un enfoque humanista, basado en valores, en el cual la educación de los alumnos se construye bajo principios de paz, desarrollo de valores y amor. Arnau (2022), en su investigación, menciona que la aplicación del juego en el aula como una estrategia innovadora, menciona que la aplicación como un elemento esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, se favorece la atención activa de los alumnos, impulsando su motivación, la habilidad para trabajar en equipo, creatividad y el pensamiento crítico.

En esta misma línea, Bona (2021) sostiene que el juego enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando oportunidad a un aprendizaje más significativo y placentero para los alumnos. Entre sus múltiples beneficios se encuentra el fomento de la motivación intrínseca, la curiosidad y autonomía, en el cual el estudiante pasa de ser un espectador para convertirse en el protagonista de su propio aprendizaje. Además, el juego promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el pensamiento crítico, el tiempo que fortalece la relación entre el docente y el alumno.

En la Nueva Escuela Mexicana, el juego es reconocido como un elemento fundamental dentro de las experiencias de aprendizaje en la educación preescolar. Ya no solo se limita a ser considerado una actividad recreativa, de ocio o de distracción, sino que se integra como una estrategia clave para impulsar el desarrollo integral de las niñas y los niños. A través del juego se favorece la adquisición de habilidades como el lenguaje, la regulación de las emociones y diversas formas de expresión.

En este contexto, Ibarra (2025) describe que es importante que los docentes dominen los contenidos de los campos formativos establecidos en cada una de las fases del currículo. Este conocimiento les permite construir colectivamente las actividades, articular el aula con la escuela, abordar situaciones y problemáticas del contexto y vincular dichas experiencias con otros campos formativos y ejes articuladores que se integran en el plan de estudios. En su investigación, Ibarra (2025) presenta el Aprendizaje Basado en el Juego como una estrategia formativa que:

Destaca las actividades de formación lúdica como herramientas para promover habilidades relacionadas con aspectos individuales y sociales. Contribuye al desarrollo y el aprendizaje de los niños en función de un elemento natural para aumentar el deseo de jugar.

Martínez (2008) menciona que cuando se utiliza el juego para que los alumnos aprendan, lejos de generar aburrimiento o distracción en el aula, se incrementa el interés de los alumnos. Además, se potencia la comodidad para realizar las actividades, ya que su naturaleza lúdica las hace más atractivas y no generan aburrimiento.

De acuerdo con Ortiz (2021), el Aprendizaje Basado en el Juego permite estimular en los alumnos el desarrollo de un pensamiento creativo y autónomo, abriendo paso a una mayor capacidad de comunicación con sus compañeros. Esta estrategia fortalece habilidades como la comunicación, la negociación, la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

Al ser un modelo de enseñanza, el Aprendizaje Basado en el Juego brinda la oportunidad de que los alumnos aprendan mediante la experiencia y la experimentación. Se centra en utilizar el juego como recurso para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas.

Sánchez (2017) lo concibe como un método de aprendizaje en el que los conceptos de la materia se asimilan a través del juego, en función con los objetivos propuestos. Estos pueden estar relacionados con el análisis, la argumentación, la solución de

problemas o la toma de decisiones. Asimismo, se favorece el área cognitiva a través del pensamiento crítico.

Es importante que, en el uso del Aprendizaje Basado en el Juego, se genere una relación con los conocimientos previos que posee el alumno, permitiendo que los nuevos conocimientos sean adquiridos de manera eficaz. En términos generales, podemos afirmar que esta estrategia implica la adaptación o creación de un juego con fines pedagógicos, cuyo objetivo es trabajar o reforzar ciertos contenidos que serían aprender jugando.

La relevancia del juego en la Nueva Escuela Mexicana se manifiesta claramente en los campos formativos y donde se promueve la integración de las actividades lúdicas.

Dentro del campo de Lenguajes, el niño descubre en los juegos del lenguaje palabras nuevas. En las cuales se destacan, las adivinanzas, los trabalenguas, las canciones, las rimas y las coplas, generando un interés en descubrir su significado y realizan una tarea socializadora al invitar a sus pares a participar.

La SEP (2024) señala que el juego no solo se visualiza como una actividad recreativa, sino también como un derecho y una herramienta pedagógica que facilita la apropiación de conocimientos, fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

Cuando los juegos se integran de manera activa en diversas situaciones sociales, los niños no solo se divierten y disfrutan, sino que enriquecen su lenguaje oral. Estas vivencias, compartidas con compañeros y los docentes, les permiten conocer métodos de comunicación apropiados y eficaces.

Según la SEP (2024), “La organización de los tiempos, espacios y actividades en esta fase favorece el desarrollo integral de niñas y niños, el desarrollo de distintos tipos de lenguajes a través del juego, el canto, la lectura y diversas expresiones” (p.12).

Estas actividades fomentan la interacción entre pares, aspecto crucial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Una de las ventajas es que aprenden a prestar atención a los demás, permite una continuidad en sus diálogos, plantean interrogantes sobre algo que les provocó curiosidad y la imitación de sonidos nuevos.

La SEP (2024) destaca que los juegos en el aula permiten a los niños expresar sus sentimientos y desarrollar su creatividad en un entorno justo. Esta experiencia lúdica contribuye al bienestar emocional, ya que los alumnos aprenden a identificar y regular sus sentimientos, fortaleciendo su autoestima y empatía.

Mediante el uso del lenguaje, las niñas y los niños pueden compartir aquello que les gusta o disgusta, describir sus experiencias o emociones, mantener una escucha activa frente a lo que sus compañeros expresan y reconocer la diversidad de opiniones que se dan en el aula como en su contexto. Los juegos simbólicos y los cooperativos resultan esenciales para el desarrollo emocional, ya que permiten a los niños asumir distintos roles, comprender los sentimientos de los demás, colaborar y resolver conflictos de forma constructiva.

Saberes y pensamiento científico: este campo formativo destaca que los conocimientos surgen de una variedad de saberes, incluyendo prácticas particulares que se desarrollan en distintos contextos sociales, culturales e históricos. Se abordan vivencias diarias, tradiciones y costumbres que conforman el entorno de los alumnos. A través del juego, los alumnos pueden comprender lo que ocurre a su alrededor y tomar decisiones relacionadas con su cuidado personal y el cuidado del medio ambiente.

Una de las características de este campo es que permite reconocer el valor de las monedas, billetes y conteo al emplearlos en situaciones de simulación, donde el juego crea un escenario propicio para la simulación. Además, analizan las diferentes funciones de los juguetes, objetos de los distintos contextos y reconocen su beneficio. Dentro del aprendizaje de las matemáticas se les recomienda a los docentes ofrecer a sus alumnos objetos con los cuales puedan manipular, clasificar y que tengan diferentes texturas. Entre estos encontramos los moldes, recipientes, dados, colores, tijeras, semillas, fichas, piedras, arena y papel.

La labor del docente consiste en crear ambientes de aprendizaje, en los que los alumnos puedan aprender mientras juegan, animándolos a involucrarse activamente, a pensar por sí solos, tener interacción con los demás compañeros, desarrollando la cooperación y la empatía.

Ética, naturaleza y sociedad: dentro de este campo se centra en reconocer y respetar los derechos de las personas, sin importar la raza, género, ideología, grupo étnico, la edad, la religión, dentro de la cual las diferencias son válidas y merecen ser valoradas.

Se fomenta la inclusión y la equidad, permitiendo que los alumnos desarrollen una conciencia crítica, responsable del entorno que los rodea. Busca que en ellos se formen personas comprometidas a una convivencia armónica.

Una de las características que fomenta la Nueva Escuela Mexicana es la inclusión, dentro de la investigación de González *et al.*, (2022) se destaca que el juego puede utilizarse como un recurso eficaz para trabajar esta dimensión, permiten el desarrollo psicosocial de los alumnos, estimulando la participación social y el reconocimiento de la diversidad de las personas que los rodean.

Este enfoque impulsa el reconocimiento de los derechos de las personas, el desarrollo de su autonomía, así como el sentido de pertenencia e identidad en el entorno comunitario. Se anima a que conozcan las distintas culturas, que adquieran los principios éticos que serán una guía en sus prácticas personales y colectivas.

Entre los tipos de juegos que se relacionan con la inclusión se encuentran: juegos sociales, sensoriales, de construcción, de agrupación o representación, así como juegos cooperativos, de reglas y simulación. Estos tipos de juegos permiten fomentar y fortalecer el proceso de comunicación y cooperación de los alumnos. No obstante, es fundamental la intervención del docente para orientar la actividad y lograr que los alumnos comprendan el propósito y el significado de lo que están realizando.

De lo humano y comunitario: dentro de sus objetivos está fomentar experiencias que involucren los aspectos cognitivos, motores, socioemocionales y creativos. A

través de estas experiencias, los alumnos tendrán una mayor comprensión de sí mismos, y del ambiente que los rodea.

El juego contribuye significativamente a este proceso, ya que mediante las experiencias el niño construirá su identidad individual, al mismo tiempo que reconocen su pertenencia a distintos grupos sociales, culturales y comunitarios.

Durante el juego, los niños desarrollan movimientos motrices, de acuerdo con la etapa en la que se encuentren y sus características. Coordina movimientos con control y equilibrio corporal, utilizando movimientos, acciones como lanzar, amasar, patear, gatear, trepar y descubren nuevas formas de movimientos.

Dentro del diseño de las experiencias educativas basadas en el juego, es importante que antes de iniciar se tengan claros los objetivos y el tipo de experiencia que se quiere lograr con esa actividad. Dentro de la planeación o diseño de la actividad se puede ir cambiando el juego o realizar modificaciones necesarias para que respondan o cubran con los objetivos y los resultados esperados.

Ortiz (2021) menciona que la educación ve al juego como una herramienta que responde a las necesidades educativas de la actualidad, motivando a los docentes a utilizar juegos adaptados a los contenidos que se quieren aprender y ponerlos en práctica. Dentro de este apartado se abordó el Aprendizaje Basado en el juego, donde su uso ha sido más frecuente en el aprendizaje. Este autor describe que es un modelo que da oportunidad a diferentes formas de lograr un aprendizaje en torno a valores, intencionado y de significados. Siempre que se adapte a las necesidades de los aprendizajes.

El juego también permite que los alumnos realicen simulaciones, logrando representar de forma simbólica las funciones sociales.

Se finaliza con la importancia de que los alumnos experimenten y exploren para poder generar un autodescubrimiento, permitiendo un desarrollo integral y, a través de la experimentación y, tendrán la oportunidad de tener un aprendizaje significativo. Donde el juego permite la adquisición de habilidades, competencias,

actitudes y valores, siendo una herramienta para generar en los alumnos un desarrollo integral.

3.1.2.3 El diseño curricular en la educación infantil

El currículum se entiende como un conjunto de conocimientos y habilidades que deben de ser transmitidos a los estudiantes. Históricamente, ha sido organizado por materias o disciplinas, en términos generales puede interpretarse como un conjunto de saberes necesarios para ser enseñados y apropiados por las y los alumnos. El currículum es, por tanto, uno de los instrumentos principales para transformar un objetivo general en un logro educativo.

Desde esta perspectiva, Mejoredu (2023) propone que el currículo tenga como centro la reflexión sobre las problemáticas como la desigualdad, la exclusión y el racismo que han sido atribuidos a personas y colectivos de la población por su género, idioma, religión, condición económica o migratoria. El objetivo de esta propuesta es crear ambientes educativos donde todos puedan participar, aprender y desarrollar sus habilidades. Con la finalidad de que nadie sea excluido ni abandonado, que cada niña, niño, adolescente y joven obtenga las condiciones que les faciliten ser y desarrollarse en comunidad.

El currículum educativo no solo se centra en el conocimiento entendido como “saber qué” y “saber cómo”, sino también en las creencias, valores y actitudes, que se consideran apropiadas para que los niños adquieran conocimientos. En este sentido, Jiménez y Muños (2012) señalan que el conocimiento que contiene el currículum responde a los intereses de los que dominan ideológicamente la sociedad, reflejando así los intereses de una clase social. Lo que implica que lo que se acepta como conocimiento está definido socialmente. Diferentes clases de sociedades en distintos momentos históricos tendrán perspectivas diferentes sobre qué constituye un conocimiento significativo.

La educación preescolar, como parte del proyecto formativo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), busca garantizar el desarrollo integral de las niñas y los niños. Este nivel da continuidad a la educación inicial, reconociendo que, para muchos

estudiantes, representa su primera experiencia escolar. Según la SEP (2020), “este nivel favorece no solo el desarrollo integral, sino también el aprendizaje del lenguaje a través del juego, el canto, la lectura y diversas expresiones artísticas que se realizan en interacción con otros niños” (p. 12).

En este contexto, el aprendizaje en la etapa preescolar tiene como objetivo principal el desarrollo cognitivo, motor, emocional y creativo que facilite a los alumnos el avance en la formación de su identidad, además, se promueve el sentimiento de pertenencia a los diferentes grupos.

El currículo de la Nueva Escuela Mexicana, así como los procesos formativos que lo acompañan, tienen como finalidad que niñas, niños y adolescentes reflexionen, comprendan y otorguen significado a los contenidos educativos desde las condiciones específicas de sus comunidades locales. Como lo señala la SEP (2022), “esto se aplica tanto a la educación preescolar como a la primaria y secundaria, reflejando un compromiso por adaptar la enseñanza a los contextos y necesidades de cada entorno” (p. 82).

En relación con las etapas de desarrollo de los estudiantes, la Nueva Escuela Mexicana propone una visión flexible y dinámica. La SEP (2022):

Destaca que estas fases no son estructuras establecidas ni distintas, dado que cada niña y niño las atraviesa de manera distinta. Lo importante no es determinar en qué etapa se encuentra cada estudiante, sino comprender cómo atraviesa cada fase, así como las actividades que realiza, las personas con quienes interactúan, el contexto en el que se desarrolla y cómo estas experiencias orientan su crecimiento. (p. 86)

Dentro del currículo organizado se establece un marco que conecta el trabajo docente y el aprendizaje con la realidad. Así, el diálogo entre los espacios escolares y los lugares de la comunidad se convierte en un elemento fundamental que permite vincular el aprendizaje con las experiencias cotidianas de los estudiantes. (SEP, 2022, p. 101)

Al integrar el juego en el currículo, los maestros pueden crear un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante para los estudiantes. El juego puede ayudar a los estudiantes a estar más motivados para aprender, a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales y a aprender de forma activa y significativa.

Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no solo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor. (Torres, 2002, p. 296)

En este marco, el juego ocupa un lugar central como estrategia pedagógica, ya que vincula el aprendizaje con la experiencia diaria de las niñas y los niños. Según la SEP (2022), “el aprendizaje debe ser vivencial, inclusivo y contextualizado, permitiendo que el juego trascienda su dimensión recreativa y se convierta en un medio para desarrollar habilidades críticas, sociales y creativas dentro de un ambiente seguro y estimulante” (p. 15).

Para dar respuesta a las exigencias actuales y el papel de las herramientas pedagógicas, el currículo pone énfasis en el juego como recurso didáctico, a la vez que se considera indispensable que el docente identifique y establezca criterios claros para incorporarlo en su práctica del aula.

El planteamiento de los contenidos en ámbitos amplios dentro de la propuesta curricular debe ser comprendido y aplicado por el profesor en contextos enriquecidos por su intervención educativa en las planificaciones, las experiencias y actividades lúdicas.

No obstante, en situaciones más graves, la educación temprana se enfoca en los objetivos académicos y el aprendizaje formal, ofreciendo la participación en juegos y los resultados más amplios del desarrollo, mientras que la educación extracurricular y los deberes para el hogar invaden el tiempo libre de los niños, dejándoles escaso tiempo para las actividades autodirigidas. (Brooker, 2013, p. 34)

Los educadores, a menudo, participan en el desarrollo y diseño del currículum. Esto implica seleccionar los objetivos de aprendizaje, determinar los contenidos y elegir las metodologías de enseñanza adecuadas.

Para evaluar las carencias en la formación del profesorado, un objetivo previo consiste en analizar las creencias teóricas y prácticas que los futuros maestros ya tienen interiorizado antes de iniciar un programa de formación docente. De hecho, se ha observado que poseen una serie de creencias erróneas, especialmente en el ámbito práctico, que pueden derivar en limitaciones para fomentar la creatividad del infantil; en algunos casos la limiten o incluso la impidan. (Jiménez y Muños, 2012, p. 1117)

A través del juego, los niños pueden desarrollar competencias como la resolución de problemas, la memoria y el pensamiento lógico. Por ejemplo, actividades como juegos de patrones o la exploración de formas geométricas están alineadas con los objetivos curriculares del área de pensamiento matemático. Al respecto, la SEP (2022) “afirma que el currículum integra contenidos que promueven la observación, comparación y construcción de ideas que permiten a los niños comprender su entorno” (p. 36).

Asimismo, el juego es valorado como una actividad pedagógica flexible y adaptativa que permite a los docentes contextualizar los contenidos curriculares y atender la diversidad de sus aulas. La autonomía docente en la planificación del juego es uno de los aspectos destacados en el Plan de Estudios 2022, ya que cada contexto escolar exige estrategias específicas para abordar los aprendizajes esperados. En este sentido, la SEP (2022) señala que “la autonomía profesional del magisterio permite contextualizar el currículum para atender las realidades culturales y territoriales de los estudiantes” (p. 77).

El juego, como parte integral del currículum de la Nueva Escuela Mexicana, refuerza el compromiso de proporcionar una educación inclusiva, significativa y conectada con las realidades de los estudiantes. Su implementación no solo fomenta aprendizajes relevantes y contextualizados, sino que también contribuye al

desarrollo integral de niñas y niños, preparándolos para interactuar de manera activa y comprometida en sus comunidades.

3.1.2.3.4 Implementación del juego en el currículo preescolar de la Nueva Escuela Mexicana.

En la Nueva Escuela Mexicana, el juego se integra como una estrategia pedagógica fundamental en el currículo de preescolar. La SEP (2019) menciona que el juego debe ser utilizado para estimular el aprendizaje significativo, fomentando la participación de los niños, promoviendo un enfoque lúdico en la enseñanza.

La Nueva Escuela Mexicana como eje central, destaca que mediante el juego los niños y adolescentes se comunican, expresan sus ideas, interpretan lo que sucede alrededor, comprenden las circunstancias por las que atraviesan, exploran y resuelven las situaciones en las cuales se enfrentan en su vida cotidiana.

El currículo de preescolar de la Nueva Escuela Mexicana incluye actividades lúdicas que abarcan áreas como el lenguaje y la comunicación, el pensamiento matemático, el conocimiento del entorno, el desarrollo personal y social. Estas actividades están diseñadas para ser inclusivas y accesibles, asegurando que todos los niños, independientemente de sus capacidades o contextos socioeconómicos, tengan oportunidades equitativas de aprendizaje.

La integración del juego en el nivel preescolar en el marco de la Nueva Escuela Mexicana representa una estrategia pedagógica efectiva que promueve el aprendizaje integral y el desarrollo de competencias esenciales en los niños. Esta propuesta se basa en teorías del desarrollo infantil, con un enfoque inclusivo y equitativo, cuyo objetivo es formar ciudadanos competentes y preparados para los desafíos del futuro.

En el contexto de la Nueva Escuela Mexicana se observa el desarrollo y aprendizaje de los niños mediante el uso del juego, utilizando métodos de evaluación formativa que permiten a los docentes ajustar sus estrategias para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

Para integrar el juego en el currículo de preescolar, la Nueva Escuela Mexicana enfatiza la necesidad de una formación docente adecuada. Esta formación debe capacitar a los maestros con el conocimiento y las habilidades necesarias para diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje integral.

Esta formación debe incluir estrategias para diseñar actividades lúdicas que se alineen con los objetivos del currículo preescolar de la Nueva Escuela Mexicana. Estas actividades deben ser inclusivas, accesibles y adaptables a las necesidades individuales de los alumnos, considerando el contexto y su comunidad en la que se desarrollan.

Ginsburg (2007) menciona que los maestros deben aprender a crear ambientes de aprendizaje que fomenten el juego, empleando materiales y espacios adecuados. Esto incluye la organización del aula en diferentes zonas del juego, como áreas para juegos de construcción y actividades al aire libre.

La utilización del juego en el currículo preescolar es esencial para alcanzar los objetivos de la Nueva Escuela Mexicana. Capacitar a los maestros con las herramientas y conocimientos necesarios para integrar el juego en sus prácticas pedagógicas permitirá ofrecer una educación de calidad, inclusiva y equitativa. Entre sus beneficios, destaca la preparación de los niños para enfrentar los desafíos del futuro con competencias y habilidades esenciales para su vida.

Esta transformación curricular se basa en el conocimiento integral y crítico, que relaciona los contenidos y saberes que se desarrollan en el aula con la comunidad en la que se encuentra inmersa la institución educativa.

Según Barrera (2024), la Nueva Escuela Mexicana, en el currículo tiene como objetivo desarrollar aspectos relacionados con la responsabilidad social, el cuidado físico del cuerpo y el bienestar emocional, a través de experiencias relevantes relacionadas con la información social y personal que promuevan el desarrollo cultural en los ambientes escolares.

El plan de estudios integral incluye elementos orientados hacia una educación inclusiva, equitativa y de excelencia, que propicie oportunidades universales de aprendizaje y respalde la diversidad de género, así como una cultura de paz.

Barrera (2024) identifica cinco ámbitos dentro del currículum: prácticas de formación ciudadana, educación para la salud, actividades físicas y deportivas, educación integral, actividades artísticas y culturales. De estos cinco ámbitos, solamente en el campo de actividades físicas y deportivas, se menciona explícitamente el uso del juego, señalando su importancia en el desarrollo de actividades mediante juegos, mientras que los cuatro ámbitos restantes no hacen referencia directa al juego.

Barrera (2024) destaca que una de las particularidades del juego es que tiene un propósito a alcanzar, normas que se deben respetar dentro de un espacio y tiempo determinados. En términos sociales, el juego promueve la interacción y comunicación con los demás; fomenta la colaboración, permite superar desafíos que pueden generar conflictos y favorece la convivencia armónica, por lo que constituye una estrategia eficaz.

Dado que la Nueva Escuela Mexicana busca educar a ciudadanos con identidad, responsabilidad y habilidades para la transformación social, capaces de adaptarse a las demandas del entorno, el juego, por sus características y potencial formativo, se presenta como una estrategia pertinente.

Por lo tanto, es fundamental la integración del juego en el currículum, al conocer todos los beneficios que trae consigo. Esto permitirá crear oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes y permitirá desarrollar un entorno de aprendizaje más dinámico, participativo y atractivo.

Para lograr que el juego cumpla su función pedagógica, Quintanilla (2021) destaca que las actividades deben estar vinculadas con los objetivos y contenidos del currículum, previamente desarrollados por el docente, de acuerdo con la etapa de desarrollo en la se encuentran los alumnos, considerando sus habilidades y capacidades individuales.

Por su parte, la SEP (2022) resalta que la contextualización conlleva un proceso de resignificación y apropiación del currículum nacional, comprendiendo que este no debe considerarse como un conjunto de contenidos universales, cerrados o aplicables de manera homogénea en cualquier situación. Por el contrario, desde una perspectiva más amplia, el currículo debe ajustarse a las necesidades, características y contextos de cada comunidad, reconociendo la diversidad de cultura social que hay en nuestro país.

Por ello, los contenidos particulares de cada escuela deben responder a las condiciones o necesidades locales, mismas que serán determinadas por los docentes para trabajar de manera adecuada con los diferentes grupos de niños.

Es importante que los docentes identifiquen las preferencias de los alumnos y el contexto en el que se desarrollan, con el fin de vincular dichos elementos al diseño de proyectos de aprendizaje. La incorporación del juego dentro del currículum permite que los alumnos se diviertan y disfruten de las actividades o proyectos diseñados para sus aprendizajes, dando apertura a que el juego se convierta en una herramienta efectiva y enriquecedora.

El currículum no debe ser concebido como una estructura lineal e inamovible que los participantes deban seguir con precisión. Por el contrario, debe entenderse como un marco flexible que ofrece al docente un espacio de actuación pedagógica, en el cual puede desarrollar nuevas competencias vinculadas a los conceptos de conocimiento y aprendizaje.

En este sentido, la Secretaría de Educación Pública (2022) señala que el currículum incluye componentes que estructuran la propuesta curricular, los cuales al estar abierto y ser adaptables, buscan que cada institución y cada equipo docente decida cómo convertir los principios generales en las propuestas curriculares.

Sintetizando el currículum dentro de la Nueva Escuela Mexicana es un proyecto que busca enriquecer el proceso de enseñanza, considerando a los alumnos como un individuo que forma parte de su comunidad.

El plan de estudios de educación básica 2022 se organiza en seis fases; el nivel preescolar se sitúa en la segunda fase de aprendizaje, en alineación con el desarrollo cognitivo del aprendizaje de los alumnos.

Uno de los cambios más relevantes en el plan de estudios de educación básica es la propuesta curricular que otorga autonomía a los docentes para reinventar su labor educativa al compartir experiencias. Desafiando la realidad mediante los saberes construidos y compartidos durante el ciclo escolar, los cuales se convierten en herramientas para fomentar los aprendizajes, organizados dentro de su planificación y actividades pedagógicas.

Como docentes, es importante tener en cuenta ciertos aspectos al momento de seleccionar un juego. Si se trabaja adecuadamente, el juego favorece actitudes y valores que permitirán una implicación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, dentro de las cuales destacan el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la cooperación entre iguales y la regulación emocional.

Los objetivos de la Nueva Escuela Mexicana se centran en que niñas, niños y adolescentes desarrollen habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas, promoviendo aprendizajes esenciales en los alumnos.

4. Conclusión

Dentro de este trabajo teórico se realizó un análisis del juego como estrategia de aprendizaje en la fase 2 de la Nueva Escuela Mexicana. Se abordó que el juego es un recurso valioso que trasciende el nivel educativo y la edad de los alumnos en donde se implementa.

A lo largo de este trabajo se presentó la historia del surgimiento del juego, sus inicios y cómo ha evolucionado hasta nuestra actualidad. Asimismo, se expusieron diversas perspectivas y definiciones que han sido modificadas o reformuladas, de acuerdo con el contexto en el que se aplica, siendo fundamentales los ámbitos cultural y social.

Este apartado tiene como objetivo sintetizar los hallazgos más significativos de esta investigación en torno al juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar, dentro del marco de la Nueva Escuela Mexicana. Para ello se articulan cuatro dimensiones clave, las cuales se abordan desde una mirada crítica en concordancia con las exigencias del nuevo modelo educativo:

A) Comprensión del juego desde el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana

Desde su concepción, la Nueva Escuela Mexicana plantea un modelo educativo centrado en el desarrollo humano integral, tomando como ejes centrales la inclusión, la equidad, el respeto a la diversidad y la formación de una ciudadanía activa. En este marco, el juego ya no se concibe como un recurso de entretenimiento, sino como una experiencia significativa para el aprendizaje infantil.

El juego se define como una actividad estructurada y espontánea que permitirá a los alumnos aprender de manera interactiva, generando un espacio donde se fomente la curiosidad y la creatividad. No se le considera únicamente un recurso

para potenciar el aprendizaje, sino también es un elemento imprescindible para promover la inclusión dentro del aula.

La Nueva Escuela Mexicana valora el juego no solo en el ámbito de la recreación o el aspecto de una distracción para los alumnos, sino como un medio que contribuye a la formación de ciudadanos críticos y autónomos.

El juego es asumido como un puente en el cual se puede desarrollar una educación inclusiva y transformadora, desde una visión humanista orienta a los alumnos a explorar, descubrir individualmente y trabajar de forma colaborativa con sus compañeros, sin dejar fuera la diversión, el desarrollo físico y el bienestar emocional.

Este modelo educativo reconoce que el juego es una forma natural de aprendizaje en la infancia, mediante la cual los niños interpretan, reconstruyen, simbolizan y transforman su realidad. Se trata de una estrategia didáctica esencial que impulsa un aprendizaje integral, en el cual los alumnos participan activamente y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

De acuerdo con la SEP (2025), a través del juego se fomenta la colaboración, la convivencia, la inclusión, la apropiación de conocimientos y la empatía. Además, el juego plantea diversos escenarios que permiten a los alumnos adoptar roles, explorar situaciones sociales y culturales del entorno, adquirir autonomía y fortalecer su creatividad. (p.4)

Al ser incorporado en el aula, el juego promueve el desarrollo de las habilidades sociales que son importantes en el ámbito educativo y claves dentro de la Nueva Escuela Mexicana. Se fomenta la colaboración, la comunicación, da oportunidad a la expresión de ideas propias, el respeto y el trabajo en equipo. Permite que los alumnos gestionen sus emociones, se genera un ambiente en el cual pueden aprender de sus propios errores, sin temor al fracaso, fomentando la confianza en ellos mismos y tiene una disposición de asumir nuevos retos.

De esta manera se da oportunidad a que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, favoreciendo una educación equitativa y accesible. En

este proceso, se reconoce que cada uno de los alumnos es único y existe una amplia diversidad de estilos de aprendizaje; por ello, es fundamental considerar los procesos por los que atraviesa cada estudiante. Conocer las fases del desarrollo permite orientar mejor la práctica docente y apoyar el fortalecimiento de sus habilidades. En síntesis, el juego se concibe como una herramienta cognitiva, emocional y social, que promueve la exploración activa, la curiosidad y la construcción de significado.

B) Incorporado del juego a la parte normativa y curricular en la fase 2

En el ámbito del currículo, la educación en nivel preescolar busca promover un desarrollo integral que responda a las necesidades de los alumnos. Para ello, el currículum debe ser adecuado y flexible. La función del docente implica:

- Conocer la estructura del currículum de educación preescolar.
- Realizar las adecuaciones necesarias para lograr aprendizajes significativos.
- Diseñar estrategias y proyectos didácticos.
- Promover la inclusión dentro del aula.
- Formular la evaluación que permita identificar los logros y avances de los alumnos.

Dentro del currículum, el juego debe estar vinculado a los objetivos de aprendizaje, asegurando que su implementación no solo sea entretenida, sino también efectiva para el desarrollo integral de las niñas y los niños.

De acuerdo con el Marco Curricular de la Nueva Escuela Mexicana (SEP, 2022), el juego se reconoce como un medio pedagógico transversal, con la capacidad de integrarse en los campos formativos y ejes articuladores del currículo. Se le valora como un recurso para fomentar la autonomía, el pensamiento crítico, impulsar la convivencia y el trabajo colaborativo, facilitando la exploración del entorno.

El juego es concebido dentro de la Nueva Escuela Mexicana como una estrategia didáctica, que surge a partir de los contenidos y procesos de aprendizaje definidos en los campos formativos, así como las necesidades identificadas en los programas

analíticos. Siendo flexible, el juego permite a los docentes incorporar gran variedad de elementos y actividades en distintos momentos y contextos.

Dentro del currículo, el juego cumple un papel imprescindible, ya que posibilita la integración de los diferentes campos y ejes articuladores de manera coherente, enriqueciendo los objetivos de cada uno y promoviendo, de forma central, la participación de los alumnos.

En la fase 2 del Plan de Estudios (SEP, 2022), el juego ha sido reconocido como un eje de desarrollo esencial en el nivel preescolar. Esta incorporación se manifiesta en los siguientes aspectos:

Integración con los campos formativos

El juego se considera la base sobre la cual los alumnos construyen el sentido del mundo que los rodea y de sí mismos. Se identifica como estrategia pedagógica en especialmente en:

- Lenguaje: mediante el juego simbólico, que favorece la expresión oral, la imaginación y la comunicación.
- Saberes y pensamiento científico: a través de juego de reglas, conteo, secuencias y resolución de problemas.
- Desarrollo físico y salud: mediante actividades lúdicas tanto dirigidas como espontáneas, que fortalecen, la coordinación, el equilibrio y la socialización.

Incorporación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

Este enfoque metodológico busca fomentar la colaboración entre alumnos y la exploración de nuevos conocimientos. El ABJ se vincula con los principios de inclusión y equidad, aunque en la práctica ha sido más visible en actividades físicas.

Apertura normativa a la autonomía docente

El currículo reconoce la autonomía profesional del docente, permitiéndole diseñar ambientes lúdicos adaptables a los intereses y necesidades del grupo, seleccionar los temas de enseñanza, organizar actividades que favorezcan el aprendizaje colectivo y significativo.

En el marco de la Nueva Escuela Mexicana, se valora el papel de las y los docentes como agentes clave en la transformación educativa, reconociendo su capacidad para generar entornos de aprendizaje dinámicos y contextualizados.

Las acciones que deben realizar las y los docentes incluyen diseñar ambientes propicios para el juego, organizar espacios tanto dentro y fuera del aula para aplicar actividades lúdicas. Realizando una vinculación con los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículum y adaptando el juego a las necesidades del grupo.

Esta flexibilidad permite incorporar distintos tipos de juego (simbólico, libre, dirigido, de construcción, de reglas) según las características del grupo y los objetivos que están establecidos. A su vez, esta apertura representa un avance frente a los modelos rígidos y tradicionales, pero también exigen del docente un mayor dominio pedagógico y una actitud reflexiva para adaptar sus estrategias de manera pertinente y efectiva.

C) El papel actual del juego

Aun conociendo los beneficios del juego y su aplicación en ciertos campos formativos, existen áreas de mejora que evidencian la necesidad de transformación. Una de las principales limitaciones es que el juego no se aplica de manera transversal en todos los campos, apareciendo principalmente en actividades físicas o simbólicas. Este hecho plantea la urgencia de innovar en los modelos didácticos, articulándolos con nuevas formas de construir conocimiento, promoviendo así un alumno más crítico y reflexivo.

Melo (2020) señala que las concepciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la escuela son diversas, al igual que los recursos didácticos empleados. En este contexto, las ideas que los docentes tienen sobre el juego suelen estar influenciadas, considerándola como un simple gasto de energía o un entretenimiento carente de sentido, útil solo durante la primera infancia.

A partir de la investigación se identifican contradicciones entre el discurso pedagógico y la práctica escolar. Aunque los docentes reconocen los beneficios del

juego, en la realidad aún se le relega a momentos de tiempo libre, en los que los alumnos se distraen o descansan entre actividades. Aunque se reconozcan sus beneficios como estrategia de aprendizaje, en la práctica se sigue percibiéndose como una forma de entretenimiento o distracción.

A pesar de lo anterior, se reconoce que algunos docentes clasifican el juego según la edad de los alumnos y los objetivos de aprendizaje, destacando que estos últimos son clave al decidir qué tipo de juego implementar, siempre tomando en cuenta las necesidades del grupo.

Finalmente, las concepciones docentes influyen en lo que se enseña, cómo se enseña y con qué propósito. Persisten ideas fragmentadas donde se piensa que el conocimiento pertenece exclusivamente a áreas específicas, sin considerar las relaciones que pueden establecerse entre distintos campos y el contexto. Esta visión limita la creatividad del docente y restringe el potencial del juego como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

D) El papel del docente

Frente a los retos actuales, la Nueva Escuela Mexicana orienta al docente a planear actividades lúdicas significativas, adaptadas al contexto y necesidades de sus alumnos. El juego debe ser mediado de forma que se preserve la autonomía infantil sin abordar la guía formativa, lo que implica que el docente comprenda los distintos tipos de juego y su relación con los aprendizajes esperados. Asimismo, es fundamental crear ambientes accesibles, flexibles y estimulantes tanto dentro como fuera del aula.

Se espera que los docentes:

- Desarrollen una práctica humanista, basada en valores éticos y habilidades para la convivencia.
- Sean capaces de construir conocimiento a partir de las necesidades e intereses de los alumnos.

- Utilicen su creatividad para seleccionar los contenidos curriculares y las estrategias adecuadas para diseñar sus clases.

El docente deja de ser un transmisor de conocimiento para convertirse en un agente activo que promueve el aprendizaje significativo mediante el diseño e implementación de las estrategias.

No obstante, aún falta claridad sobre cómo debe articularse el juego con la planeación y la evaluación, lo que puede generar confusión en la práctica docente. Como alternativa, se propone que la evaluación formativa basada en el juego observe procesos más que resultados académicos, atendiendo al desarrollo integral del alumnado.

Esta investigación confirma una contradicción entre el discurso pedagógico y la práctica escolar real. Aunque muchos docentes conocen los beneficios del juego, en la práctica aún suele relegarse a momentos de tiempo libre o descanso, y se evita incluirlo en la planeación por la inversión de tiempo que implica.

En la educación infantil es importante la incorporación del juego de manera planificada, asignándole un tiempo específico dentro del horario de clases y desarrollando entornos que respondan a las necesidades y particularidades de cada alumno. Esta práctica favorece: la cooperación, la integración de contenidos curriculares a través del juego, el respeto y la empatía.

Es fundamental que las actividades lúdicas estén planificadas y vinculadas con los objetivos, alineadas con los contenidos que se desean trabajar. Esto permite promover el desarrollo integral del alumnado, potenciando las áreas cognitivas, emocionales, sociales y considerando los intereses de cada uno de los alumnos.

El juego en el aula permite que las actividades se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje, permitiendo alcanzar a alumnos con distintas habilidades. En este sentido, el docente personaliza cada experiencia de aprendizaje conforme a las necesidades del grupo.

Perfil docente propuesto por la Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana plantea un perfil docente que sea: mediador que guía el aprendizaje, diseñador que estructura actividades con intención pedagógica y observador que interpreta los procesos del alumnado para ajustar sus estrategias. Se espera que el docente sea capaz de planear actividades lúdicas con objetivos claros y criterios de evaluación definidos.

Según Borges (2023), se puede trabajar a partir de proyectos centrados en el juego, asegurando su implementación desde una visión integral y significativa.

Desde la perspectiva, se demanda que el docente tenga la comprensión teórica, la capacidad de realizar una integración de las prácticas a los principios de las políticas actuales.

Al docente en formación se les exige:

- Desarrollar habilidades para implementar y mediar el juego.
- Estar dispuesto a implementar nuevas metodologías.
- Invertir tiempo en la planificación y la preparación de materiales adecuados.
- Adaptar el juego a las características del grupo, considerando la diversidad cultural, lingüística y emocional.
- Observar los procesos lúdicos como momentos privilegiados para identificar el desarrollo cognitivo, emocional y social del alumnado.
- Promover la creatividad, el descubrimiento de intereses propios y el aprendizaje al ritmo individual de cada alumno.

Para transformar este contexto se requiere la actualización del docente, los recursos adecuados y un currículo claro que respalde el uso del juego como estrategia pedagógica.

De acuerdo con la SEP (2022), uno de los objetivos del plan educativo es transformar la práctica educativa en espacios abiertos al juego y a la exploración, promoviendo la inclusión y el desarrollo integral de los alumnos.

Por ello, se recomienda integrar actividades que: practiquen el juego estructurado, estimulen la creatividad y el pensamiento crítico, al igual que promuevan la colaboración y habilidades interpersonales.

Finalmente, se propone replantear la concepción misma de la educación y del alumno que se desea formar, reflexionando sobre cómo se aprende y para qué se enseña, revalorizando tanto al alumno como al docente y ligando el proceso educativo con el contexto social y cultural en el que se desarrolla.

E) Impresiones generales y propuestas de investigación futura

La Nueva Escuela Mexicana representa un avance al valorar el juego como estrategia de aprendizaje. Sin embargo, para lograr su implementación efectiva se requiere:

- Mayor claridad normativa sobre cómo integrar el juego en la planeación y evaluación.
- Capacitación docente constante, centrada en el dominio del currículo, el diseño de estrategias lúdicas y la adaptación a contextos diversos.

Dentro de la formación docente, es necesario alinear y ajustar el currículo de las escuelas formadoras al de la educación básica. Además, se deben desarrollar investigaciones que favorezcan las prácticas educativas. Al ingresar a una institución, el docente debe conocer el currículum y mantenerse en constante actualización mediante programas y cursos que les permitan diseñar estrategias acordes con un aprendizaje significativo.

También es necesario que el docente comprenda su papel en el aula, asumiendo su práctica como una experiencia reflexiva, capaz de transformar el conocimiento y resignificar el saber docente.

La aplicación del juego en los distintos contextos escolares aún presenta complicaciones. Entre los principales obstáculos se identifican:

- La falta de capacitación sobre cómo planear y evaluar mediante el juego.
- La escasez de materiales y el tiempo que requiere su planificación.

- La persistencia de concepciones tradicionales.

Es necesario seguir explorando el impacto del juego en la educación y diseñar programas que favorezcan su integración en todos los campos formativos del nivel preescolar.

La Nueva Escuela Mexicana ha contribuido a revalorizar el currículo al considerar el juego como:

- Una herramienta que permite humanizar la enseñanza
- Un recurso que democratiza el acceso al aprendizaje.

Para lograr una integración del juego, se requiere una revisión profunda del rol docente y del tiempo asignado en la planeación, considerando que enseñar también implica investigar el qué, para qué y cómo del proceso educativo.

El juego como estrategia debe superar el estigma de ser considerado como una pérdida de tiempo, percepción que aún está presente en las aulas. Reconocer sus beneficios implica asumirlo como un recurso didáctico valioso, que puede integrarse mediante una programación clara, con una planeación en la que se establezcan los objetivos que se desean alcanzar. Esta planeación debe tener en cuenta los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para investigaciones futuras, se propone profundizar en:

- El análisis de prácticas docentes: ¿Cómo planifican, aplican y evalúan el juego los docentes en diferentes contextos?
- Propuestas para formar docentes en el diseño de ambientes lúdicos, incluso en contextos con escasos recursos.
- El estudio de las barreras que impiden la integración del juego en la práctica educativa cotidiana.

Podemos asociar que el juego no es utilizado en las aulas por la escasez de materiales y el tiempo que conlleva planificar las actividades. A pesar de que la Nueva Escuela Mexicana ha cambiado la forma de concebir la educación, aún persiste el enfoque tradicional, en el que el aula se entiende como un lugar

silencioso, con alumnos pasivos. El reto es transformarlo en un ambiente en el que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico, libre y autónomo.

Esta investigación demuestra que el juego, lejos de ser un distractor en el aula o un simple momento de descanso, es una estrategia pedagógica rica en posibilidades. Cuando se emplea de forma intencionada y planificada, se generan ambientes de aprendizaje dinámicos, motivadores y efectivos, que dan lugar a un aprendizaje significativo. Para lograrlo, es necesario diseñar actividades alineadas con los objetivos curriculares, integrando el juego como parte del proceso educativo y no como un complemento.

Finalmente, algunas propuestas que surgen de esta investigación son:

- Elaborar planeaciones centradas en el juego como eje del aprendizaje.
- Proporcionar ambientes seguros y estimulantes para el juego.
- Ampliar el repertorio docente con materiales novedosos y pertinentes.
- Integrar juegos que respondan a los intereses y necesidades de los alumnos, evitando que los ignoren o los excluyan.

El verdadero desafío radica en el compromiso, la creatividad y la convicción de que jugar también es aprender. Además, es importante señalar que el juego no debe limitarse a la educación inicial o preescolar. No solo es exclusivo de estas etapas: debe promoverse a lo largo de toda la trayectoria educativa, como una forma legítima y efectiva de aprender.

En este sentido, resulta pertinente que el juego sea reconocido como una estrategia de aprendizaje en el nuevo modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana. Esta propuesta debe partir del reconocimiento de los múltiples beneficios que aporta el juego, desde los primeros años hasta los grados escolares más avanzados. En la primera infancia, permite desarrollar la curiosidad, el pensamiento crítico, la resolución de desafíos, la creatividad y la capacidad de adaptación a distintos contextos.

Referencias

- Abad, J. y Ruiz de Velazco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Abreu, Y. Barrera, A. Breijo, T y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive 16 (4)*, 610-623.
- Acuña, M. y Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y educadores*, 23(3), 444-468.
- Alsina, A. (2016). ¿Como hacer emerger las experiencias previas y creencias de los futuros maestros? Practicas docentes desde el modelo realista. *Revista de docencia universitaria*. 14(2), 11-36.
- Albarracín, A., Herrero, R. y Martínez, A. (2017). Juegos y deportes populares y tradicionales como contenido de educación física. En el IES Europa de Águilas.
- Alvear,L., Salazar, P., Gimaneza, Z., y Altamirano, M. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol*, 2(4), 304-321.
- Anderson, Mc. Y Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. 1-6.
- Arnaiz, P. (2017). *Educación inclusiva: una escuela para todos*. Aljibe.
- Avolio, S. y Dolores, M. (2006). La enseñanza como actividad fundamental del docente. En: *enseñar y evaluar en formación por competencias laborales: orientaciones conceptuales y metodológicas* (27-37).

- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa-un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Ciencia e investigación*, 5(2), 132-149.
- Astington, J. W. y Hughes, C. (2013). Teoría de la mente: Autorreflexión y comprensión social. En: *Manual Oxford de Psicología del Desarrollo*, (2), 398-424.
- Baena, G. (1980). *Instrumentos de investigación: Manual para elaborar trabajos de investigación y tesis profesionales (4)*, editores Mexicanos Unidos.
- Bae, S. (2018). La relación entre el andamiaje del profesor, la motivación de los estudiantes y la participación en el aprendizaje: un metaanálisis. *Revista de investigación educativa*, (24), 223-242.
- Bañeres, (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona. Graó.
- Barrera, D. (2024). El juego en el currículum ampliado de la educación. En: *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 5(3), 2303-2315.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta del aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, (16), 1-11.
- Bergen, D. (2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*, 1-6.
- Bilbao, L. Corres, U., y Urdampilleta, A, (2012). *La importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extraescolar*. Buenos Aires, Argentina: digital.
- Borges, V. (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en escuela de educación primaria. [Tesis de maestría, Universidad de Uruguay] Consejo de formación en educación.

- Brooker, L. (2013). El papel del juego en el desarrollo: el derecho al juego. *En la primera infancia en perspectiva*, (9), 11-18.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, 16(1), 79-85.
- Bustamante, F. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Revista científica multidisciplinar* 8(5), 4201-4217.
- Bona, C. (2021). *La educación disruptiva: hacia una escuela que emociona y transforma*. Penguin Random House, Grupo editorial.
- Castillo Rocubert, N. (2011). Acerca de los paradigmas de la investigación educativa. *Mendive* 9(1), 1-24.
- Castañeda, I. (2008). El aprendizaje a través de la mirada de diferentes autores. *Ethos Educativo* (41), 27-40.
- Castaño, J. (2001). *Juegos y estrategias para la mejora de la dinámica de grupos*. Editorial Wanceulen.
- Concha, V. y Bakieva, M. (2021). La formación inicial de docentes de educación infantil en América Latina y el Caribe y su relación con el calor social objetivo de la educación. *Revista mexicana de investigación educativa*. (89), 369-394.
- Coll, C. (1977). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. En: *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento* (189-205). Paidós.

- Coll, C. Mauri, Y. y Onrubia, J. (2008). La construcción del conocimiento en el aula. *En psicología de la educación escolar*. (123-145). Alianza.
- Córdova, M. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente. *Revista científica*, 8(4), 178-194.
- Chaca, X. (2022). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antoni Mata coronel de la Ciudad de Azogues. [Tesis de maestría en innovación en educación, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador]
- Chávez, M. (2017). Recreación: estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo humano. XIV *Congreso Nacional de Investigación Educativa*.
- Chávez, M., Espinosa, F., Espino, E., MELGAREJO, A. Chávez, M., y Guerrero, C. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia latina revista multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950.
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J. y Mejía, E. (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 digital Publisher CEIT*, 9(1), 66-81.
- Delval, J. (2000). Concepciones sobre la abusión del conocimiento. En: *Aprender en la vida y en la escuela* (65-80). Morata.
- Diaz, A. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física*. Editorial Gymnos.
- Diaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.

- Diamond, A., Barnett, W. S., Thomas, J. y Munro, S. (2019). El modelo de aprendizaje temprano: beneficios del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo cognitivo. *Perspectivas de Desarrollo Infantil*, (13), 115-121.
- Domínguez, A. (2019). El aprendizaje lúdico en el aula infantil: análisis de una experiencia. *Revista de investigación en educación*, 17(1), 59-71.
- Domínguez, G. (2001). Los juegos con juguetes. Una posibilidad para potenciar la educación laboral de los niños de edad preescolar de los círculos infantiles. [Tesis de grado, en Ciencias Pedagógicas, Santiago de Cuba, Universidad de oriente, centro de estudios de la educación superior].
- Domínguez Gómez C. (2008). Características psicológicas del niño de edad preescolar. *Educación desde la ciencia*, 7(1), 1-11.
- Durán, M. (2015). Aproximación al tema de inclusión social en el marco de dos investigaciones acerca de creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado, en dos centros infantiles de la secretaria distrital de integración social. *Educación y Ciudad*, (24), 107–118.
- Duran, S. y Pulido, J. (2018). Creencias de maestros respecto al juego en educación inicial. *Trazos para su investigación pedagógica y saberes*, (49), 225-234.
- Echeverry, M., Gil, C. y López, O. (2002). Influencia del programa de ludoteca “la alegría de aprender” en el desarrollo integral de niños preescolares, [Tesis de maestría en educación y desarrollo humano, Universidad de Manizales].
- Ibarra, E. (2025). Metodologías propuestas por la Nueva Escuela Mexicana en educación preescolar. *Revista Neuronum*, 11(1), 183-199.

- Estrada, G. (2024). La importancia del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar. *Revista formación estratégica*, 1-19.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas Tomo IX*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 127-135.
- Fortoul, M. (2008). La concepción de la enseñanza según los estudiantes del último año de licenciatura en educación primaria en México. *Perfiles educativos*. 30(119), 72-89.
- Froebel, F. (1826). *La educación del hombre*. Eumo.
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., y Víctor R. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*, (1), 55-69.
- Garaigordobil, M. (2015). *Juego y desarrollo infantil*. Pirámide.
- Garza, A. (1981). *Manual de técnicas de la investigación documental*. México: El colegio de México.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV congreso virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa*, 1-12.
- Granata, M. Barale, C. y Chada, M. (2000). *La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la nueva relación*. Fundamentos en humanidades.
- Ginsburg, KR. (2007). La importancia del juego para promover un desarrollo infantil saludable y mantener fuertes vínculos entre padres e hijos. *Pediatría*, 119(1), 182-191.

- Gómez, M. (1995). *El niño y sus primeros años en la escuela*. Ed. Subsecretaría de educación básica y normal.
- Gonzales, A., Gonzales, F., y Jesús, N. (2022). El juego como estrategia para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases. *Revista REDCA 5(13)*, 133-143.
- Goodman, Y. (1991). *Los niños construyen su lectoescritura*. Aique.
- Guzmán, F., Rosales, R., Cantero, J., Gámiz, A., y Barrera, M. (2021). *Manual de aprendizaje basado en juegos. Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Bosco Global.
- Hernández, M. (2014). *Juegos cooperativos: una herramienta para finalizar el trabajo en equipo*.
- Hernández, S. (2013). El juego como herramienta pedagógica, [Monografía, licenciatura en educación infantil, Universidad Pedagógica Nacional]
- Huizinga, J. (2004). *Esencia y significado del juego como fenómeno cultural*. Madrid. Alianza
- Jiménez, L. y Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 10(3), 1099-1122.
- Khun, D. (2014). La aplicación de la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo a la educación. *Harvard Educational Review*, 49(3), 144-162.
- Lacunza, A., Contini, N. y Castro, A. (2010). Las habilidades cognitivas en niños preescolares. Un estudio comparativo en un contexto de pobreza. *Acta colombiana de psicología*, 13(1), 25-34.

- Lavado, P., Aragón, C. y Gonzales, M. (2015). ¿Cuál es la relación entre las habilidades cognitivas y no cognitivas y la adopción de comportamientos de riesgo? Un estudio para el Perú. *Apuntes*, 42(76), 59-93.
- Lucci, M. (2007). La propuesta de Vygotsky: la psicológica sociohistórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 10(1), 1-11.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-97.
- López, D. (2017). El juego libre en el desarrollo infantil: nuevos ambientes de aprendizaje. En educación parvularia. *VII Congreso Latinoamericano* (278), 33-37.
- López, A. Giovanna, J. Pozo, A. Boderó, Y. y Lóor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, ciencia y tecnología*. (1), 97-106.
- Martines, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos, *Revista de investigación* (22), 7-22.
- Madrigal, R. (2020). El currículum y la innovación educativa: primeras notas sobre la Nueva Escuela Mexicana. *Revista REDCA*, 2(7), 43-53.
- Mateo, E. (2008). El juego. En: *el juego infantil y su metodología*. Macmillan.
- Meneses, M. y Monge, M. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* 54425(2), 113-124.
- Melo, P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 50(1), 251-274.
- Makuc, M. (2008). Teorías implícitas de los profesores acerca de la comprensión de textos. *Revista signos*, 41(68), 403-422.

- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educare* 6(19), 289-296.
- Min, G. (2006). La teoría sociocultural de Vygotsky y el papel de la entrada y la salida en la adquisición de una segunda lengua. *Celea*, 29(4), 87-92.
- Ministerio de salud. (2002). *Atención integral del niño preescolar*. Instituto de desarrollo Agrario, proyecto proinfancia y desarrollo rural.
- Montañés ç, J. (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker Sytem*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La mancha.
- Montero, M. y Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Montessori, M. (1948). *El método de pedagogía científica: aplicada a la educación de la infancia en la case dei bambini, casa de los niños*. Editorial Araluce.
- Morales, M. y Sánchez, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Zona próxima, *Revista del instituto de estudios superiores en educación*, 12(26), 61-81.
- Morales, O. y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123-136.
- Muria, I. (1994). La enseñanza de las estrategias de aprendizaje y las habilidades metacognitivas. *Perfiles educativos* (65), 1-12.
- Mustard, F. y Manrique, M. (2003). ¿Qué es el desarrollo infantil? Primera infancia y desarrollo. *El desafío de la década*, 83-107.

- Navarro, D. y Samón, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 17(60), 26-32.
- Ortega, R. & Fernández, V. (2021). Desarrollo, aprendizaje y currículum de educación infantil: el papel del juego. *Investigación en la escuela*, (33), 17–26.
- Ortiz, L. (2009). *Educación infantil, afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Primera.
- Ortiz, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativas. *Revista educarnos*, 109-116.
- Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender, una estrategia de intervención educativa*. Diada.
- Otsubo, N., Freda, C., Wilner, D., Diaz, A., Nessier, C., y Echeverria, H. (2008). *Manual de desarrollo integral de la infancia*. España, Pirámide.
- Ochoa, E. (2022). La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro. *Dialogus*, 9(6), 115-120.
- Oñate, E. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de educación preescolar. *Cienciamatria*, 6(1), 10-23.
- Patiño, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista didáctica y educación*. 14(2), 270-288.
- Pavía, V. (1995). Investigación y juego: reflexiones desde una práctica. *Memoria académica*, 1(0), 60-67.
- Parlebas, P. (2008). Juegos, deporte y sociedades. *Léxico de praxeología motriz*. (36) Editorial Paidotribo.

- Pérez, N. y Navarro, I. (2011). El desarrollo del niño y la niña en la infancia. En: *Psicología del desarrollo humano: desde el nacimiento a la vejes*. Editorial Club Universitario, (51-87).
- Pérez, O. (2017). El juego, procesos de desarrollo y socialización. *Revista colombiana de educación*, (26).
- Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. México. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Morata.
- Piedra, E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista cognosis*. 3(2), 93-108.
- Pitluk, L. (2006). El encuadre de la planificación. En: *la planificación didáctica en el jardín de infantes*. Homo Sapiens.
- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. México, *Revista de educación*, 2(6), 143-157.
- Ramírez, G. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México. Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de educación a distancia*. 21(65), 1-20.
- Ramírez, F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5-13.
- Ramos, J. (2015). Análisis de un medio comunicacional para estimular el desarrollo del lenguaje en la etapa preoperacional, de 2 a 3 años del C.N.H. Estrellitas de Santa Elena en la Parroquia San Bartolomé de Pinllo. [Tesis de grado, en ingeniería en diseño gráfico publicitario, Universidad Técnica de Ambato, Ambato]

- Rodríguez, J. y Trasancos, M. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *Trances. Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, (4), 275-294.
- Rocha, M., Espinoza, I y González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. [Tesis de grado en educadora de párvulos y escolares iniciales, Universidad de Chile]
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *12(24)*, 277-297.
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Altamar.
- Rodríguez, M., Casado, P., Sanches, T., López, R., Postigo, L., Portas, B., y Moratalla, T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: revista de la facultad de educación de Albacete*, (15), 235-260.
- Ruiz, A. y Abad, J. (2012). El juego simbólico. Barcelona. Graó, (65).
- Sadovsky, P. (2020). La enseñanza como acto de escucha. *De autores y autores*, 1-6.
- Salvatierra, N. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes. *Revista Científica*, 7(1), 903-919.
- Saénz, P., Díaz, M., y Rebollo, J. (2016). El juego en educación primaria, vamos a jugar. *El juego en primaria*. Universidad de Huelva.
- Sáenz, J. (2015). Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. En: *psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX*. UNED, (13-42).

- Santi, F. (2019). Educación: la importancia infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista ciencia UNEMI*, 12(30), 143-159.
- Sanches, L. (2017). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del aprendizaje basado en el juego*. Universidad de ciencias aplicadas y ambientales.
- Secretaria de educación pública. (2019). *Nueva Escuela mexicana: Un marco de equidad y calidad*. SEP.
- Secretaria de educación pública. (2020). *Currículo preescolar 2020: enfoques y estrategias*. SEP.
- Secretaria de educación pública. (2021). *Acuerdo educativo nacional*. SEP.
- Secretaria de educación pública. (2022). *Lineamientos para la educación preescolar*. SEP.
- Secretaria de educación pública. (2022). *Plan de estudios para la educación preescolar, primaria y secundaria*. Dirección General del Desarrollo Curricular de la Secretara de Educación Pública.
- Solís P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*. 4 (7), 44-51.
- Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre pedagogía (educación intelectual, moral y física)*. Editorial Hispánicas S.A, de C.V.
- Squire, K. (2021). *Videojuegos y aprendizaje: una introducción a la gamificación*. Routledge.
- Toledo, V. y Mejía, R. (2015). *Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia*. *Desarrollo psico cultural de niños mexicanos*. ITESO, (45-74).

- Torres, A. (2009). Atención a la diversidad sociocultural: Organización áulica que derive experiencias de aprendizaje. En *X Congreso Nacional de investigación educativa*. 1-10.
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Revista venezolana de educación*. 6(19), 289-296.
- Unesco. (1980). El niño y el juego. *Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. (34). Unesco.
- Universidad pedagógica Nacional. (2001). *El niño preescolar: desarrollo y aprendizaje (antología básica)*. Licenciatura en educación plan 1994. UPN.
- Viviana, V. y Conde, J. (2002). El juego en el currículo de educación infantil. En: *aprendizaje a través del juego*. Aljibe, (67-69).
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en preescolar. *Revista educación*, 45(2).
- Vygotsky, L, S. (1966). El papel del juego en el desarrollo. En: *el desarrollo de los procesos superiores*. Critica.
- Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evacuación en la educación infantil*. Narcea.
- Zabalza, M. (2004). *Diarios de clase; un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Narcea Ediciones.