

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN”**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**



**TRABAJO DOCUMENTAL SOBRE LAS ACTIVIDADES  
LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL  
NIVEL INICIAL**

**PARA OPTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**Autoras:**

**Perea Guevara Katty Juliana (<https://orcid.org/0009-0005-0229-5177>)**

**Yalle Zamora Maria Luisa (<https://orcid.org/0009-0007-1606-6441>)**

**Asesora:**

**Lic. Gloria Anita Puerta Vásquez**

**Moyobamba, Perú**

**2023**

## 4. TRABAJO\_DOCUMENTAL. KATTY\_PEREA\_y\_MARIA\_YALLE.pdf

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**22%**

INDICE DE SIMILITUD

**21%**

FUENTES DE INTERNET

**2%**

PUBLICACIONES

**6%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

### FUENTES PRIMARIAS

---

**1** [dialnet.unirioja.es](http://dialnet.unirioja.es)  
Fuente de Internet

**10%**

**2** [repositorio.une.edu.pe](http://repositorio.une.edu.pe)  
Fuente de Internet

**1%**

**3** [archive.org](http://archive.org)  
Fuente de Internet

**1%**

**4** Submitted to Universidad Catolica Los  
Angeles de Chimbote

**1%**



## Contenido

<b>I. Introducción y contexto del tema</b> .....	4
<b>1.1 Introducción.</b> .....	4
<b>1.2 Contexto del tema</b> .....	5
<b>II. Pregunta y objetivos</b> .....	5
<b>2.1 Pregunta general</b> .....	5
<b>2.1.1 Preguntas específicas</b> .....	6
<b>2.2. Objetivo general</b> .....	6
<b>2.2.1. Objetivos específicos</b> .....	6
<b>III. Marco referencial</b> .....	6
<b>3.1. Marco contextual</b> .....	6
<b>3.2. Antecedentes</b> .....	8
Internacionales .....	8
Nacionales.....	9
<b>3.3. Marco teórico conceptual</b> .....	10
<b>3.3.1. Definición del juego</b> .....	10
<b>3.3.2. Dimensiones del juego</b> .....	11
<b>3.3.3. Características del juego.</b> .....	12
<b>3.3.4. Tipos de juego</b> .....	13
<b>3.3.5. El juego en el aprendizaje</b> .....	14
<b>IV. Metodología y plan de análisis</b> .....	16
<b>IV.1. Metodología</b> .....	16
<b>4.2. Plan de análisis</b> .....	17
<b>V. Resultados</b> .....	17
<b>VI. Conclusiones</b> .....	19
<b>VII. Recomendaciones.</b> .....	19

## **I. Introducción y contexto del tema**

### **1.1 Introducción.**

En clase, los maestros utilizan una variedad de estrategias de enseñanza y aprendizaje para ayudar a los estudiantes a comprender mejor la información que se enseña en cada sesión.

El tiempo libre es una de estas tácticas cruciales, sobre todo para los niños de primaria, pero también para los de cursos superiores. Esto se debe a que ayuda a los alumnos a comprender mejor la materia y fomenta su capacidad de pensamiento crítico, creatividad y razonamiento, el crecimiento de la lógica, el pensamiento crítico, la creatividad y las ideas para solucionar problemas. Desde esta perspectiva, la comunidad de profesores creativos hace hincapié en que la educación debe ser una experiencia gratificante para los alumnos. Para ello, los educadores emplean diversas técnicas para proporcionar experiencias variadas.

En consecuencia, los enfoques más eficaces combinan el uso de material didáctico inventivo con adaptaciones a la situación de la práctica educativa, la evolución de los hábitos alimentarios, las cuestiones medioambientales, etc. para obtener resultados óptimos. En una línea similar, muchos educadores emplean juegos como herramientas instructivas.

Dado que estimula inmediatamente la curiosidad de los alumnos e influye en sus ganas de estudiar, este planteamiento es muy prometedor. UNICEF señala que, aunque los niños juegan para divertirse, también desempeña un papel importante en su educación y crecimiento. también es un componente crucial de su educación y crecimiento. A través del juego, los niños pueden ampliar sus horizontes en cuanto a conocimientos y experiencia, así como crecer en confianza y curiosidad.

Los niños adquieren conocimientos haciendo, comparando, cuestionando, creando y descubriendo cómo alcanzar nuevas metas, averiguar cómo llegar. Además, el juego fomenta la competencia lingüística y la capacidad de pensar, planificar, organizar y tomar decisiones y elecciones. El juego y la estimulación son especialmente cruciales para los niños con discapacidad., el niño no se encuentra bien.

Actualmente, la pandemia mundial de COVID 19 ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), esta crisis en el sector educativo ha llevado al cierre masivo de instituciones educativas presenciales en más de 190 países para contener la propagación del virus. y mitigar sus efectos. Sin embargo, la información de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) sobre educación, ciencia y cultura no respalda esta afirmación, muestran que, a mediados de mayo de 2020, más de 1.200 millones de estudiantes abandonaron la escuela en todos los niveles educativos. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe.

Debido a esta circunstancia, tuvimos que pasar de la enseñanza presencial a la enseñanza en línea. Como consecuencia, los profesores tienen que adaptarse rápida y urgentemente a las nuevas plataformas de aprendizaje. Incluso en estos tiempos difíciles, los pasatiempos siguen considerándose una forma de apoyar la educación, se siguen considerando una posibilidad de apoyar la educación. En consecuencia, el propósito de este estudio es investigar el valor de los juegos tradicionales en el aula como herramienta didáctica.

aula para apoyar el aprendizaje de los niños de primaria y secundaria. niveles uno y dos.

## **1.2 Contexto del tema**

Juegos habituales a lo largo del tiempo Según Lucas et al. (2019), los juegos se imitaban y transmitían de generación en generación, en realidad, no avanzamos en el juego. La información que podría sernos útil incluye pinturas de artistas griegos, romanos y egipcios; ciertas inscripciones; las ubicaciones de artefactos específicos encontrados en investigaciones arqueológicas; y más. Se limitan a confirmar que el juego se jugó en un marco temporal concreto y a ofrecernos pistas sobre él indican que se practicó en un lugar y momento determinados, pero apenas nos proporcionan información suficiente para establecer definitivamente su procedencia (p. 13). Las personas de edad avanzada contarán que solían jugar cuando eran niños y adolescentes a juegos que ilustran sus conceptos.

## **II. Pregunta y objetivos**

### **2.1 Pregunta general**

¿Cuál es la importancia de las aficiones de los niños en la educación infantil?

### **2.1.1 Preguntas específicas**

- ✓ ¿Qué juegos hay en la educación preescolar para niños y niñas?
- ✓ ¿Cómo afecta el interés por los niños a la educación de los niños?
- ✓ ¿Cuál es el papel del educador en el uso de actividades recreativas para niños y niñas?

### **2.2. Objetivo general**

Reconocer la importancia de las aficiones de los niños en la educación infantil.

#### **2.2.1. Objetivos específicos**

- Describe la importancia, tipos y contribución de las aficiones de los niños en la educación infantil.
- Conoce la importancia de las actividades de afición como estrategia pedagógica, herramienta de enseñanza y aprendizaje y estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades parentales de los niños.
- Conocer el papel del educador en la utilización de las aficiones infantiles en la educación infantil. Conocer el papel del educador en el aprovechamiento de las aficiones infantiles en la educación infantil.

## **III. Marco referencial**

### **3.1. Marco contextual**

Muchos autores consideran que la educación básica es importante para el desarrollo de las personas y de la sociedad. Al respecto, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) mencionan que: "La educación primaria es la base del aprendizaje futuro y de allí es necesario pasar a las actividades recreativas, las cuales se consideran una forma natural de involucrar a los niños y niñas en el ambiente. quien los rodea. están "rodeados" ético y espiritual" (Duque, Quiñones, Rodríguez, & Salazar, 2014). Si bien esto es cierto, el Ministerio de Educación del Perú carece de información precisa sobre la calidad de la educación primaria basada en referentes del Proyecto de Educación Básica Wiñaq Muhu.

Según la organización no gubernamental Warmayllu, niños y niñas pueden tener problemas de aprendizaje que se manifiestan en términos de lenguaje, lectura, escritura, dificultades socioemocionales y psicomotrices.

Ausencia de transmisión de datos sobre el juego. Para los alumnos de primaria de entre tres y seis años, el juego se convierte en una actividad regular cuyo crecimiento se caracteriza principalmente por el movimiento y la movilidad son rasgos "que provienen de su entorno familiar y luego continúan a través del sistema educativo." (Página 14 de Castro, 2015). Pero

para acentuar la educación fundamental como antaño, la función de la escuela como institución se ha reducido.

En consecuencia, la filosofía instructiva contemporánea subraya la necesidad de utilizar más intensamente uso cada vez más frecuente de actividades recreativas junto con la educación formal, ya que la tendencia actual hacia un aprendizaje más útil, realista, científico y práctico realista, útil, práctico y científico, todo lo cual puede preparar eficazmente al joven para la edad adulta pueden preparar al joven para la edad adulta. Éste es el motor que nos ha llevado a investigar el tema seleccionado, se consideró crucial actuar como una estrategia pedagógica que genere aprendizajes significativos a partir de los requerimientos y ventajas de la educación básica como modelo para modificar la forma en que se enseña y se aprende la educación básica.

Las ventajas de la educación básica como modelo para modificar la enseñanza y el aprendizaje de la educación básica. niños y niñas". (Gómez, Rodríguez, & Molano, 2015, p. 20). Por lo tanto, según Jiménez (2016), "el juego es una importante posibilidad metodológica que se puede aplicar en las aulas para la enseñanza y el aprendizaje de la educación básica" (p. 21). Desde la perspectiva de las actividades atractivas y el aprendizaje social, los niños pueden considerarse una herramienta de enseñanza y aprendizaje que favorece el crecimiento de la educación infantil, así como una estrategia pedagógica que fomenta el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Estas habilidades sociales pueden desarrollarse a través del juego físico y móvil, que ayuda a fomentar la igualdad de oportunidades, las condiciones de participación y la creatividad. Fuentes (2015), página uno "Porque al aplicar esta metodología a través de la expresión del juego, el niño puede practicar la observación, la combinación de ideas y la expresión verbal; lo que facilita la adquisición de información importante" (Blanco, 2015, página 1), la obtención de datos cruciales (Blanco, s.f., párrafo 4).

Como consecuencia de las enseñanzas extraídas de las observaciones, se establece que las actividades de pasatiempo no se llevan a cabo de manera que permitan a los niños aprender de forma significativa porque no hay ningún contenido educativo que despierte su interés. Por lo tanto, los profesores se contentan con unos cuantos bloques lógicos, rompecabezas que no están del todo completos y piezas que faltan.



Además, los educadores afirman que no vigilan a los alumnos que tienen problemas de comportamiento, por lo tanto, si se fomentaran los pasatiempos en el aula, podría dificultarse el crecimiento de estos alumnos con problemas de comportamiento, por lo que, si se emplearan pasatiempos en el aula, el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia. La educación en la primera infancia daría lugar a unas habilidades sociales más deseables para los niños. Cuando se les restringe y se les hace jugar en un espacio abierto, los niños no pueden desarrollar todo su potencial creativo y restringidos a las actividades que los profesores han planeado para ellos; también se les hace jugar en un área abierta. Y restringidos a las tareas que los profesores han previsto para ellos, lo que da lugar a alumnos autónomos, innovadores y poco participativos alumnos autónomos, inventivos y poco participativos.

### **3.2. Antecedentes**

#### **Internacionales**

Comprender la importancia de los juegos en la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos del primer año de la enseñanza básica fue el principal objetivo de una investigación sobre el tema realizada por Leitão (2016). ciclo de la enseñanza básica, considerando las opiniones que los educadores tienen sobre ellos en el ámbito pedagógico las opiniones que los educadores tienen sobre ellos en el ambiente de enseñanza. En Brasil, un total de 15 participantes completaron un cuestionario validado y diseñado a medida, compuesto por ítems cerrados y abiertos para la tesis.

Al tratarse de una investigación cualitativa, el tratamiento de los datos se centró en el contenido, que es la descripción e interpretación de los resultados mediante el examen de cada respuesta y la teoría que la sustenta. Dado que se trata de una investigación cualitativa, la teoría que la respalda. Las siguientes fueron las principales conclusiones: Aunque una minoría cree que el horario y el tema del programa les impiden aprovecharlo, los profesores reconocen el valor de las actividades extraescolares, ya que inspiran a los alumnos a aprender despertando su interés y aprovechar al máximo

En el ámbito educativo previsto el instructor. La mayoría de los educadores afirmaron que aplican y consolidan la información utilizando contextos de aprendizaje. Agrupar a los alumnos les permite aplicar y solidificar la información en circunstancias del mundo real. Los

instructores también se quejaron de que las clases carecían de suficiente contenido entretenido para las clases. Vera (2016) llevó a cabo una investigación sobre la evolución del dominio del inglés de los alumnos de primaria mediante el uso de las TIC en el ejercicio Ecuador Play inglés a través del uso de las TIC en Ecuador Play.

El objetivo del presente estudio fue analizar actividades de ocio que emplean las TIC para inspirar y fomentar habilidades comunicativas en inglés. Lo recibieron 191 alumnos de la escuela primaria. Una encuesta fue la herramienta. Los hallazgos revelaron que el 60,95% de los docentes utiliza ocasionalmente la computadora para jugar, mientras que el 21,43% afirmó que lo hace constantemente. Por otro lado, el 17,62% dijo evitar el uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés. Se demostró que los educadores emplean estrategias de enseñanza y aprendizaje inadecuadas en lugar de utilizar la tecnología de la información porque no creen que sea lo suficientemente significativa.

### **Nacionales**

Arellano et al. (2015) informaron un estudio sobre el juego educativo como enfoque de enseñanza y su asociación con estudiantes de tercer grado del Instituto Nacional de Educación Secundaria Felipe Santiago Estenós, Distrito de Chaclacayo de acuerdo con el estilo de aprendizaje del inglés. 2011, un grupo de treinta y seis alumnos de tercer grado de secundaria. La encuesta midió el uso de juegos instructivos, como técnicas de enseñanza.

La correlación es directa, moderada y significativa, con un nivel de correlación de 0,606 puntos, que es positiva, moderada y mayor que 0,331. Su valor de significancia es inferior a 0,05, según los resultados. Se puede concluir que existe una correlación sustancial ( $p < 0,05$ ) entre los juegos instructivos y el estilo de aprendizaje del inglés. Cuya (2018) estudió la relación entre ocio y aprendizaje significativo con niños de la escuela primaria 395 de Ayacucho, distrito de Belén, distrito de Dura, en un esfuerzo por comprender mejor la relación entre ocio y ocio.

Aprendizaje significativo. Veinticuatro alumnos de primaria participaron en el estudio completando un examen consistente en dos cualidades que correspondían a cada variable de la investigación y un cuestionario. Según las conclusiones, el 50% de los alumnos indica que comprende suficientemente cómo sus intereses contribuyen a su aprendizaje. Para el cincuenta y ocho por ciento de los niños, el aprendizaje tiene éxito porque participan en actividades agradables. De acuerdo a la significancia de la prueba estadística no paramétrica

chi cuadrado chi cuadrado (Pandlt; 0,05), cada elemento del aprendizaje significativo está conectado con las actividades recreativas de los estudiantes en las actividades recreativas de los niños de la escuela primaria Belén 395 395. Vásquez et al. (2018) intentaron conocer la asociación entre las en su tesis Juegos didácticos y adquisición del idioma inglés en los alumnos de tercer grado del Instituto N° 1195 César Vallejo de Lurigancho-Chosica en 2015. entre las características del juego de aprendizaje y una muestra de 23 estudiantes de inglés.

Las herramientas incluían un cuestionario, un examen de competencia en lengua inglesa y un cuestionario de competencia oral. Se determinó que cuantos más juegos educativos se utilizaban, más se aprendía sobre la conexión entre p y la competencia en lengua inglesa, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% sobre la conexión entre p y la fluidez en inglés demuestra una correlación positiva muy significativa de Spearman = 0,960.

### **3.3. Marco teórico conceptual**

#### **3.3.1. Definición del juego**

El juego puede interpretarse de diversas maneras. Según Castro y Robles (2018), el juego es una actividad placentera, intrínseca y natural que influye en el crecimiento del niño de acuerdo con las etapas del desarrollo humano. (P. 30). Por su parte, Gallardo (2018) describe el juego como una actividad esencial en el crecimiento del niño. Además, fomenta la moral, la deferencia a la autoridad y el afán por el estudio. Sin embargo, Ruiz (2017) señala que es una inclinación natural de las personas. Se da de manera orgánica, facilitando el contacto social y la comunicación. Sin embargo, según De Puy (2017), los juegos son la mejor forma de aprender. En una línea similar, Saleima y Saleima (2018) consideran el juego como una serie de interacciones dinámicas en las que aplican su formación, experiencia y comprensión para potenciar la imaginación, la creatividad y la diversión, todo lo cual influye en el proceso humano. Acedo, Vicente y Saco (2001) añaden que el juego se transmitía mayoritariamente de forma oral a lo largo de generaciones, pero más recientemente también se registraba por escrito.

Sin embargo, en los últimos años se ha infravalorado tanto en el hogar como en el aula, por lo que es crucial reforzarlo como vínculo con la educación. Jugar, sin embargo, es recordar. vivir una vez más Silva (2004), sin embargo, sostiene que es una forma de fomentar habilidades que incluyen la creatividad, el lenguaje, el intelecto, las habilidades sociales y las

habilidades motoras. El Ministerio de Educación (Minedu, 2015) apoya lo anterior, enfatizando que es crucial empezar a temprana edad ya que es una oportunidad para aprender y cumplir metas en lugar de una pérdida de tiempo. También es importante como sistema de apoyo socioemocional. El juego, en este contexto, es definido por Minedu (2016) como una actividad impulsiva y divertida en la que los niños actúan y exploran para conocer su entorno, expresarse y dar sentido a su mundo interior y exterior en función de sus necesidades e intereses. El juego, en opinión de Gallardo, J. (2018), es una actividad placentera, atractiva y divertida que pueden disfrutar personas de todas las edades. Los niños juegan para disfrutar, para encontrar afecto y para fomentar la comunidad desde que tienen un año.

A través de ello desarrollan su imaginación, entusiasmo, creatividad, habilidades físicas, motrices y tácticas que les permiten observar, explorar y comprender el mundo que les rodea, liberar tensiones, expresar sus sentimientos y emociones y aprender a vivir adecuadamente. Teorías del juego. Gallardo (2018) enumera algunas ideas sobre el juego, incluida la hipótesis del excedente de energía de Herbert Spencer (1855), que sostiene que el ejercicio físico es el principal medio por el que un niño desarrolla y libera su potencial de energía. Otra, la de Lazarus (1833), aboga por la relajación, la curación y el reposo.

La tercera llama la atención sobre la idea de Karl Groos (1898) de la educación preescolar, que hace hincapié en cómo fomenta una mayor autonomía y prepara a los niños para la edad adulta para la madurez y para una mayor independencia. En cuarto lugar, Granville hace referencia a la tesis condensada de Stanley Hall (1904), que afirma que el teatro imita el modo de vida de las razas humanas más simiescas. Cuando los niños en edad escolar juegan al escondite, por ejemplo, reflexionan sobre acciones anteriores que realizaron para huir o defenderse.

### **3.3.2. Dimensiones del juego**

Kadoora (2018) considera que el juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones:

- a) Dimensión afectivo-emocional, importante en la regulación y control de las emociones
- b) Dimensión social, todo niño es naturalmente sociable y tiene ganas de jugar. vender
- c) Dimensión cultural, parte importante en la transmisión del juego
- d) Dimensión creativa: los niños crean sus propias estrategias o variaciones para tomar decisiones antes, durante y después del juego.
- e) dimensión cognitiva del procesamiento de la información adquirida
- f) importante dimensión sensorial de captura de estímulos del contexto.
- g) la dimensión movimiento que desarrollan a través de saltos, giros y movimientos que posibilitan la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje sostenible.

De esta forma, el docente puede convertir el juego en un recurso pedagógico que posibilita la activación de la empatía, las relaciones humanas, la creatividad y la competencia.

### **3.3.3. Características del juego.**

Huizinga (1972) destaca la tensión, la incertidumbre y la competencia como características comunes. Esto significa que cuando alguien juega, primero piensa si logrará sus objetivos, qué tipo de oponente es y diseña estrategias para dominar y salir victorioso. El juego es tan antiguo como el propio hombre y permanece en la cultura para que el docente pueda utilizarlo como material didáctico y resolver retos. De manera similar, Minedu (2019) señala que el juego fomenta la conversación no estructurada y espontánea, que es libre, que tiene lugar en determinados lugares y momentos, y que cada jugador inventa o sigue sus propias reglas y tiene lugar en determinados momentos y lugares. Simultáneamente, Peña y Guzmán (2019) sostienen que los juegos surgen gradualmente, desaparecen y luego resurgen de acuerdo con las estaciones, el género y la edad. Sus normas son ligeras en recursos y sencillas de poner en práctica.

En una línea similar, daubert, Ramani y rubin (2018) llegan a la conclusión de que el aprendizaje basado en el juego es fundamental para el bienestar general de quienes lo practican. vital para el crecimiento saludable de quienes lo practican; de ahí que los niños que lo practican sean más hábiles socialmente, corteses, cooperativos y gregarios. Por el contrario, Saleima y Saleima (2018), así como Meneses, María De Los Ángeles y Alvarado (2001) coinciden en que el aprendizaje basado en el juego es fundamental para el crecimiento

saludable de los participantes. (2001) coinciden en que el juego promueve el movimiento, la creatividad y la imaginación y es agradable, placentero, impulsivo, expresivo, participativo y voluntario. También fomenta la felicidad, la serenidad y el autocontrol emocional, el dominio sobre las emociones. Del mismo modo, Muñoz et al. (2019) destacan que es una actividad que dura toda la vida y nunca se detiene.

De manera similar, Minedu (2019) demuestra cómo un pequeño se expresaría espontáneamente a través del lenguaje durante el juego. Además, Martens et al. (2017) sostienen que el juego puede fomentarse en el exterior, permitiendo el desarrollo de habilidades sociales, lingüísticas, motoras y cognitivas. Además, Calle (2009) subraya que los juegos tienen que ser adaptables, dinámicos y ajustados al proceso de aprendizaje.

#### **3.3.4. Tipos de juego**

Según Bermejo y Blázquez (2016), en el aula se pueden emplear muchos juegos, como los instructivos, los competitivos y los cooperativos, los de cofre del tesoro, los heurísticos, los psicomotrices, los tradicionales, los multiculturales y los basados en la tecnología. Sin embargo, Silva (2004) sugiere examinar otros juegos -como los basados en reglas, los constructivos, los didácticos, los musicales, los literarios, los táctiles, los gráficos físicos y los plásticos- desde un punto de vista progresivo. En una línea similar, Cerdá, Pérez y Jimeno (2004) sostienen que los juegos cooperativos y de cooperación son las dos categorías diferentes. Aunque las decisiones se toman internamente, inicialmente se toman en equipo. Sin embargo, en el interior, están separadas. Además, los juegos que no son cooperativos pueden clasificarse como estáticos o dinámicos, y como de información perfecta o imperfecta. Por el contrario, (Minedu 2009) sugiere cuatro categorías de juegos: juegos de conducción actividades que incluyen movimientos físicos, como la gimnasia; los juegos sociales son los que implican contacto social, como jugar con amigos íntimos.

El juego cognitivo se define como la capacidad mental, el intelecto y, en su núcleo, el juego simbólico: la capacidad del niño para conjurar y cambiar sus propios mundos ficticios. El juego cognitivo es la capacidad de los niños para crear y cambiar sus propios mundos de ficción. Los niños aprenden sobre lo que les rodea jugando, aprenden sobre una variedad de experiencias, como ganar, perder, compartir, comprender y aceptar sus propios límites y los de los demás, soñar y más sobre sí mismos y las personas con las que juegan y los límites, sueños, etc. de los demás.

Aprenden sobre una variedad de experiencias, como ganar, perder, compartir, comprender y aceptar sus propios límites y los de los demás, soñar y más sobre sí mismos y las personas con las que juegan. En conclusión, el juego beneficia el desarrollo del niño en todos los ámbitos: moral, social, emocional, afectivo, motor y cognitivo. Por tanto, el juego tiene que ser una constante en la vida de los niños. Sin él no podrían ampliar su red de conexiones ni mejorar sus credenciales, talentos, destrezas o habilidades. En consecuencia, es vital, básico y necesario para el desarrollo del niño.

### **3.3.5. El juego en el aprendizaje**

En consecuencia, los educadores desean incorporar el juego en su enseñanza. Según Franco y Sánchez (2019), los instructores deben apoyar y fomentar el juego en el aula como una forma de impulsar el aprendizaje de los estudiantes. Demuestran que el juego es un enfoque de enseñanza esencial (p. 21). Por su parte, Rodríguez (2017) aconseja a los educadores apoyar el uso de juegos en la enseñanza de conceptos matemáticos fundamentales, proporcionando a los estudiantes los conocimientos y habilidades que necesitan para maximizar sus procesos de comprensión y reflexión y, en última instancia, satisfacer su necesidad de una mayor abstracción o resolución de problemas. (Página 52).

En consecuencia, los educadores deberían incluir el juego en sus planes de clase y animar a los alumnos a resolver problemas en escenarios del mundo real siempre que sea posible. Para López (2018) sostiene que los educadores deben hacer uso de sus conocimientos pedagógicos y utilizar el juego como un instrumento crucial para la enseñanza y el aprendizaje (p. 192). En una línea similar, Rodríguez (2016) afirma que los profesores deben actualizar las técnicas en los procesos de aprendizaje de los alumnos para conseguir un mejor aprendizaje, lo que exige implementar el juego de forma que el aprendizaje resulte más atractivo para los alumnos (pág. 31).

Cuando el juego está vinculado a la mejora de las capacidades matemáticas, los alumnos se entusiasman y participan habilidades matemáticas. Además, Franco y Sánchez (2019) destacan la necesidad de apoyar enfoques creativos que utilicen el juego y aporten un punto de vista matemático para resolver problemas del mundo real (p. 21). La resolución de problemas se vuelve más fácil para los alumnos cuando las matemáticas se enseñan a través del juego, mayor capacidad para resolver cuestiones.

Además, Sánchez (2013) sugiere prescindir de las prácticas establecidas y aplicar estrategias de enseñanza innovadoras, como incorporar juegos en el aula para despertar el interés de los alumnos por aprender sobre otras materias pueden inspirar curiosidad por el estudio de muchas materias, en particular las matemáticas (pág. 43). Rodríguez (2017) argumenta que el aprendizaje también implica al cuerpo parte significativa en la educación de los alumnos, que es necesario utilizar para fomentar un aprendizaje que sea relevante dado que antes el aprendizaje era monótono, ahora también se aprecia el aprendizaje significativo y la información. Por lo tanto, al tratar con los alumnos, es vital conectar el espíritu y el cuerpo mientras se atiende a los alumnos (página 51). El aprendizaje de los alumnos requiere movimiento y actividad, lo que se consigue mediante el juego.

Según García et al. (2017), la práctica de juegos en el aula mejora la capacidad de los alumnos para completar las tareas de diversas asignaturas. (E páginas 291-311). Por lo tanto, los profesores tienen un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes y utilizan los juegos como una táctica en su enseñanza académica de desarrollo académico. Dicho de otro modo, Zapata et al. (2012) sostienen que los juegos tienen que incluir características únicas que terminen eficientemente el proceso de aprendizaje cualidades que terminen con éxito el proceso de aprendizaje, ya que no todas las actividades producen los resultados requeridos y cumplen los objetivos fijados.

Cuando se enseñan habilidades específicas junto con recursos de aprendizaje interactivos como los juegos, los estudiantes se vuelven más conscientes de los juegos, los estudiantes de ingeniería de software se vuelven más conscientes de algunos conceptos de la disciplina y se facilita la aplicación práctica y la interpretación (p. 124). Cuando los estudiantes utilizan el juego para complementar el curso y en otras disciplinas, demuestran mejores resultados de aprendizaje.

De manera similar, Flores (2018) afirma que el juego fomenta el crecimiento del niño en todos los dominios -biológico, mental, emocional y social- porque solo sirve para activar una serie de talentos y habilidades que apoyan el aprendizaje. habilidades, que apoyan la educación (Página 14). El alumno puede comprender mejor lo que aprende cuando juega, ya que pone en juego todos sus sentidos comprender mejor lo que se enseña. Además, según Paul Brandwein (2017), el juego ayuda al cuerpo a oxigenarse, somos parte del planeta y deberíamos redescubrir nuestro amor por la naturaleza (pág. 2). Como resultado, la AECI (2007) recibe la confirmación de la Agencia Española de Cooperación Internacional.



Esta es una condición importante para la creación de cultura. Es fácil ver que los perros están jugando, y no sólo ellos, sino también otros animales. Así, se destaca que los juegos o actividades recreativas priorizan la cultura. (página 9). Del mismo modo (Vygotski 1978) sostiene que el juego es una herramienta o recurso sociocultural que ayuda al desarrollo mental del niño al facilitar la comprensión de funciones cognitivas como la atención o la memoria voluntaria. (página 146). Porque (Martens et al. 2016) se dice que los juegos tradicionales permiten fortalecer amistades eternas; Hoy desaparecieron en el tiempo y trajeron consigo experiencias inigualables.

Este tipo de juego desarrolla la convivencia física y la buena convivencia, y pretende involucrar a los estudiantes en actividades físicas que les acerquen a tradiciones distintas a la felicidad (p. 29). Explica que nuestros antepasados practicaban muchos juegos que duran toda la vida y continúan. Del mismo modo, Valencia et al. (2017) sostienen que media hora después, lo que para ellos es muy importante en ese momento, ya no lo es para los niños. Esto quiere decir que cuando tienen un conflicto lo resuelven en un corto periodo de tiempo y actúan como si nada. Lo más importante es disfrutar (p.66). (González 2017) muestra que las actividades recreativas promueven habilidades visuales, táctiles y auditivas; facilitan la percepción del espacio y del tiempo; Movimientos corporales ligeros y coordinados. Del mismo modo, los juegos aceleran el lenguaje, estimulan el ingenio, desarrollan la atención, fortalecen la voluntad y cultivan la paciencia. (página 44). De igual manera (Silva 2004) señala que el juego es un medio muy importante; Según la página 121, facilita el intercambio de ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses, todo lo cual favorece la sociabilidad y la comunicación. A lo anterior (Linares 2016), agrega que el aprendizaje se da de manera más efectiva y en clase. Por tanto, el objetivo del profesor es conseguirlo.

#### **IV. Metodología y plan de análisis**

##### **IV.1. Metodología**

##### **Tipo de investigación**

El proceso de selección de datos implicó el uso de diversas fuentes de datos, como EBSCO, Scielo, Redalyc, Dialnet, etc. La base de datos Mendeley se amplía con nuevos libros y tesis. Además de revisar las fuentes secundarias, se utilizaron fuentes primarias para obtener los datos requeridos. Para obtener la información requerida y cumplir el objetivo, también se examinaron fuentes secundarias. Los artículos que han sido sometidos a una revisión por pares

están bien estructurados e incluyen datos precisos que apoyan el estudio actual y futuro en los campos de la educación, la ciencia, la sociedad y la filosofía. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2014) aclaran que este tipo de estudio utiliza la recopilación y el análisis de datos para revisar las preguntas de investigación existentes o identificar otras nuevas a lo largo del proceso de interpretación.

#### **4.2. Plan de análisis**

La revisión de diversas fuentes fue continua y permanente para obtener una mejor comprensión de los ejes seleccionados. Durante la organización de la información de los registros bibliográficos de los textos recopilados se consideraron varios aspectos, primero, el país de origen, debido a que la cobertura fue únicamente a nivel de América Latina; segundo, el tipo de documento, porque buscamos artículos, revistas, títulos de licenciatura y maestría, etc.; y finalmente el año de publicación, porque se consideraron búsquedas de investigaciones desde 2013 hasta 2022. Para analizar los resultados del material recolectado se calculan unidades muestrales de fuentes secundarias y gráficos y tablas correspondientes a la frecuencia de fuentes. descrito por primera vez: país, tipo de documento, año de publicación y fuente. Posteriormente se creó una matriz que almacena la información obtenida de la lectura y análisis de las fuentes y clasifica el material en torno a los dos ejes superiores de análisis. Finalmente, a partir de los datos obtenidos, se presentaron los resultados de los principales resultados de las dos fases del estudio, heurística y hermenéutica.

#### **V. Resultados.**

Los distintos autores mencionados en este estudio coinciden en que las actividades recreativas son una forma importante de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Flores (2018) afirma que el juego favorece el desarrollo social, emocional, cerebral y biológico del niño porque existe únicamente para apoyar este el desarrollo completo del niño. Activa un conjunto de habilidades que apoyan el aprendizaje. (Sección 14). El alumno puede comprender mejor lo que aprende jugando, ya que estimula todos sus sentidos. oportunidad de comprender mejor lo que se le enseña.

Una afirmación respaldada por Martens et al. (2016), que destacan que los juegos clásicos ayudan a establecer conexiones duraderas; se desvanecen con el tiempo y llevan consigo experiencias inigualables. Este tipo de juego trata de involucrar a los alumnos en

actividades físicas que les acerquen a tradiciones distintas de la felicidad. También fomenta la buena convivencia y la coexistencia física (p. 29). Sin embargo, según González (2017), las actividades lúdicas mejoran la capacidad de percibir la luz, los movimientos corporales coordinados, el espacio y el tiempo, y las habilidades visuales, táctiles y auditivas. Del mismo modo, los juegos fomentan la paciencia, aumentan la velocidad lingüística, fomentan la inventiva, amplían la capacidad de atención y fortalecen la fuerza de voluntad (página 44).

Del mismo modo, Silva (2004) subraya la importancia del juego como entorno que fomenta la comunicación y la sociabilidad al permitir el intercambio de ideas, opiniones, sentimientos, necesidades e intereses (pág. 121) intereses, haciendo hincapié en la sociabilidad y la comunicación (p. 121). En una línea similar, Yanqui, Espinoza y Yanqui, Espinoza y Torres (2017) sostienen que el juego es una actividad esencial que sirve para ilustrar la cantidad de diversión y disfrute que se requiere para satisfacer a todos en un mundo a veces intrincado (p. 13).

En una línea similar, Olivares (2015) sostiene que es fundamental para el crecimiento intelectual, emocional y social, especialmente en la infancia, durante la formación de capacidades físicas y mentales, lo que contribuye en gran medida a la adquisición y consolidación de modelos (dieciséis). En este sentido, López (2018) sostiene que los docentes deben utilizar sus habilidades pedagógicas y utilizar el juego como una herramienta importante para el aprendizaje de los estudiantes (p. 192). Además, Rodríguez (2016) expresa que para lograr aprendizajes superiores es necesario implementar un juego para que los estudiantes vean más atractivo el aprendizaje, por lo que los docentes necesitan actualizar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (página 31). Los estudiantes se muestran comprometidos y dinámicos cuando el juego se relaciona con el desarrollo de habilidades matemáticas.

En definitiva, se puede afirmar que, como señala Payá (2020), las aficiones promueven el desarrollo general del estudiante, es decir. cognitivo, psicomotor, afectivo, estético y creativo. De igual forma, Almeida y Cerezo (2020) enfatizan que es muy importante enseñar aspectos morales, físicos y cognitivos en la práctica educativa. Puchaicela (2018) es también el primer trabajo creativo estudiantil que explora diferentes situaciones significativas y tiene como objetivo posibilitar el aprendizaje de una manera amena y afirmando que la experiencia del estudiante juega un papel dominante. que como estrategia de aprendizaje cognitivo (p. 61)

## **VI. Conclusiones**

En definitiva, es fundamental subrayar la influencia que el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas tiene en el desarrollo cognitivo de los niños en la educación infantil. A la luz de todo esto, es crucial que los instructores comprendan cómo crece la mente de los niños, además del plan de estudios proporcionado por la organización. Sólo entonces podremos modificar los procedimientos de enseñanza-aprendizaje los procesos de enseñanza y aprendizaje y lograr un aprendizaje realmente significativo.

- ✓ La actividad lúdica mejora las habilidades de la vista, el tacto y el oído; facilitan la percepción del espacio y del tiempo.
- ✓ Movimientos corporales ligeros y coordinados. Del mismo modo, los juegos aceleran el lenguaje, estimulan el ingenio, desarrollan la atención, fortalecen la voluntad y cultivan la paciencia.
- ✓ El juego promueve el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, porque su único objetivo es promover el desarrollo general del niño.
- ✓ Jugar permite al alumno expresar todas sus emociones, lo que ayuda a su comprensión del material. Esto es fundamental para su desarrollo cognitivo, afectivo y social, sobre todo en los años de formación, cuando el desarrollo de las capacidades físicas y mentales desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y la consolidación de las pautas de comportamiento al desarrollo de patrones de socialización, comportamiento e interpersonales, así como a su consolidación.
- ✓ Los educadores deben aplicar sus conocimientos pedagógicos y aprovechar el juego como una herramienta inestimable para apoyar el aprendizaje de los estudiantes universitarios procesos de aprendizaje de los estudiantes universitarios, de ahí que los educadores deban actualizar estas tácticas e incluirlas en los procesos de aprendizaje de sus alumnos.

## **VII. Recomendaciones.**

- ✓ Se aconseja apoyar la investigación entre los instructores de nivel inicial, sobre todo en relación con otros intereses registrados.
- ✓ A los expertos de la DRE San Martín y la UGEL Moyobamba para incentivar la labor investigativa de los docentes de primaria a través de concursos y compartir sus resultados en páginas oficiales para que el equipo investigador pueda utilizarlos como

material de investigación en consultas y en el desarrollo de otras labores docentes.  
materiales estudios enseñando Materiales aprendidos en el estudio como un objeto.

- ✓ Para la EESPP, el “Generalísimo José de San Martín” difunde los resultados de este estudio para que otros estudiantes puedan utilizarlo como material de referencia y apoyo pedagógico para su aporte metodológico en la implementación de actividades recreativas.