

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**El juego y su influencia en el aprendizaje de los niños
del nivel inicial de Chimbote, 2025**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL PARA
OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORES:

Gamboa Torres, Daniela Lisbeth (Orcid: 0000-0001-8503-3140)

Gamboa Torres, Diana Isabel (Orcid: 0000-0002-9689-6694)

Paredes Araujo, María Isabel (Orcid: 0000-0001-8874-3949)

ASESOR:

Mg. Alvarado Cáceres, Elvira (Orcid: 0009-0008-4725-7491)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Métodos pedagógicos

Nuevo Chimbote – Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Gamboa Torres, Daniela Lisbeth
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70110586
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8503-3140
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Gamboa Torres, Diana Isabel
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70110585
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9689-6694
Datos del autor 3	
Apellidos y nombres	Paredes Araujo, María Isabel
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74813963
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8874-3949
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Alvarado Cáceres, Elvira
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	18136387
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-4725-7491
Título / Grado académico	Magíster
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Jiménez López, Lita
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32932788
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1061-9803
Título / Grado académico	Doctora
Secretario	
Apellidos y nombres	Alvarado Cáceres, Elvira
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	18136387
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-4725-7491
Título / Grado académico	Magíster
Vocal	
Apellidos y nombres	Velásquez Chang, Esther Ysabel
Tipo de documento de identidad	DNI

Número de documento de identidad	32958835
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3333-0279
Título / Grado académico	Doctora
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA – español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE – Perú
Grado académico o título profesional	Grado Académico
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Inicial
Código del programa.	111016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2025 – diciembre 2025

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Elvira, Alvarado Cáceres, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del trabajo de investigación documental, titulada: **“El juego y su influencia en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025”** presentado por las autoras: Daniela Lisbeth Gamboa Torres, Diana Isabel Gamboa Torres y María Isabel Paredes Araujo, para obtener el grado académico de bachiller en Educación Inicial en el Programa de Profesionalización Docente.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 11%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 21/12/2025, con treinta (30) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 28 de diciembre de 2025

Firma:

Elvira Alvarado Cáceres
DNI: 18136387



Nombres y apellidos del asesor: Elvira Alvarado Cáceres

CAPTURA DEL REPORTE DE ORIGINARILIDAD DE TURNITIN & IA






Página 2 de 32 - Descripción general de integridad

11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Página 2 de 28 - Descripción general de la escritura con IA

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Daniela Lisbeth Gamboa Torres, Diana Isabel Gamboa Torres y María Isabel Paredes Araujo, estudiantes del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Informe del Trabajo de Investigación Documental, titulado: "El juego y su influencia en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025"; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Inicial.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación **NO** ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

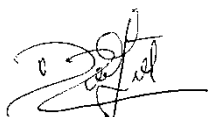
De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos someteremos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 28 de diciembre de 2025



.....
Daniela Lisbeth Gamboa Torres

DNI: 70110586



.....
Diana Isabel Gamboa Torres
DNI: 70110585



.....
María Isabel Paredes Araujo
DNI: 74813963

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo con profundo cariño a nuestras familias, quienes han sido nuestro mayor soporte a lo largo de este camino académico. A ellos, que nos ofrecieron su amor, paciencia y confianza en cada momento, les entregamos este logro como muestra de gratitud. También dedicamos este esfuerzo a todas aquellas personas que creyeron en nosotras y nos motivaron a continuar, incluso en los días más difíciles. Este trabajo es reflejo de su apoyo y de nuestra perseverancia compartida.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro sincero agradecimiento a nuestros docentes y asesores por su orientación, dedicación y acompañamiento durante el desarrollo de esta investigación. Sus enseñanzas han enriquecido de manera significativa nuestro crecimiento académico. Agradecemos igualmente a nuestras familias, quienes con su aliento, comprensión y apoyo emocional nos impulsaron a culminar este proyecto. Finalmente, extendemos nuestro reconocimiento a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron a que este trabajo sea posible.

ÍNDICE

CARÁTULA	i
METADATOS COMPLEMENTARIOS	ii
CERTIFICADO DE SIMILITUD	iv
CAPTURA DEL REPORTE DE TURNITIN & IA.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
ÍNDICE	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
1.DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación	13
1.2. Objetivos de la investigación documental	15
1.2.1. Objetivo general	15
1.2.2. Objetivos específicos.....	15
2.ARQUEO BIBLIOGRÁFICO.....	16
3.MARCO TEÓRICO.....	17
4.METODOLOGÍA.....	27
4.1. Tipo de investigación	27
4.2. Método de investigación	27
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	28
5.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	29
6.CONCLUSIONES.....	34
7.REFERENCIAS.....	36
ANEXOS.....	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Aportes teóricos del juego en la Educación Inicial	29
Tabla 2. Tipos de juego que pueden ser usados por los docentes para mediar el aprendizaje en niños de nivel inicial.....	32
Tabla 3. Impacto de los tipos de juego en el aprendizaje de niños de nivel inicial según estudios realizados.....	33
Tabla 4. Relación de libros consultados.....	41
Tabla 5. Relación de artículos consultados.....	42
Tabla 6. Relación de tesis o trabajos de investigación consultados	45
Tabla 7. Relación de sitios webs consultados.....	47
Tabla 8. Listado de revistas científicas y cantidad de artículos	47

RESUMEN

El propósito de este estudio es analizar, desde un enfoque documental, cómo el juego influye en el aprendizaje de los niños de cinco años en instituciones públicas de educación infantil en el distrito de Nuevo Chimbote durante el año 2025. Se revisaron investigaciones, artículos científicos, tesis y trabajos teóricos sobre el juego como herramienta pedagógica y su impacto en diferentes áreas del desarrollo infantil. Los hallazgos indican que los aportes teóricos de Piaget, Vygotsky y Froebel fundamentan al juego como recurso que favorece la construcción de los aprendizajes sustentando que esta actividad está presente desde las primeras fases de vida, asimismo, los juegos que tienen impacto como estrategias pedagógicas son diversos y estimulan múltiples dimensiones cognitivas entre los más relevantes está el juego motor, simbólico, de reglas, de construcción y verbales, además, estos últimos han sido motivos de estudio en investigaciones dentro del distrito de Chimbote evidenciando que potencian el pensamiento lógico-matemático, el lenguaje oral, la socialización y las habilidades psicomotoras en dicho contexto confirmando su valor educativo. Se concluye que el juego constituye una estrategia fundamental para promover aprendizajes y debe ser una práctica constante en la educación infantil.

Palabras claves: juego, aprendizaje, educación infantil, desarrollo infantil.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze, from a documentary approach, how play influences the learning of five-year-old children in public early childhood education institutions in the district of Nuevo Chimbote during the year 2025. Research studies, scientific articles, theses, and theoretical works on play as a pedagogical tool and its impact on different areas of child development were reviewed. The findings indicate that the theoretical contributions of Piaget, Vygotsky, and Froebel establish play as a resource that promotes the construction of learning, arguing that this activity is present from the earliest stages of life. Likewise, the types of play that have an impact as pedagogical strategies are diverse and stimulate multiple cognitive dimensions. Among the most relevant are motor play, symbolic play, rule-based play, construction play, and verbal play. Furthermore, the latter have been the subject of research within the district of Chimbote, showing that they enhance logical-mathematical thinking, oral language, socialization, and psychomotor skills in this context, thereby confirming their educational value. It is concluded that play constitutes a fundamental strategy for promoting learning and should be a consistent practice in early childhood education

Keywords: play, learning, early childhood education, child development

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.1. Delimitación y descripción del tema de investigación

En el estudio, los objetivos son analizar cómo el juego promueve el aprendizaje de los niños de 5 años en el nivel inicial. Según las definiciones que se discuten, el juego será una actividad práctica para explorar, conceptualizar y conectar con el propio contexto y se convertirá en una estrategia pedagógica que permite al niño aprender y enriquecer experiencias en el aula. La evidencia ha sugerido que el juego mejora habilidades cognitivas como el pensamiento flexible, el lenguaje y la resolución de problemas, lo que sugiere la necesidad de explorar la incorporación del juego en el aula. Este estudio se enmarca en un método documental basado en investigaciones nacionales y globales, artículos y trabajos académicos sobre el juego y el aprendizaje en la infancia y la primera infancia.

El juego ha sido enfatizado como mediador del desarrollo infantil por autores. Por ejemplo, Vargas et al. (2021) enfatizan que el juego es una herramienta fundamental para mejorar el pensamiento lógico-matemático en la primera infancia, ya que permite a los niños descubrir, categorizar, ordenar y construir su propio significado a través de la manipulación. Asimismo, Bernate (2021) encuentra que el juego es beneficioso para el desarrollo de las habilidades psicomotoras de las personas, principalmente la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial y la regulación del movimiento. Estos estudios muestran que cuando se juega con un propósito pedagógico, el juego emerge como un recurso eficiente para apoyar diversas vías de aprendizaje en entornos escolares.

Cuando se integra de manera estructurada en el aula, el juego motor, el juego basado en reglas y el juego de construcción contribuyen al desarrollo de habilidades matemáticas y pensamiento lógico (Correa, 2020). Además, Maza (2024) muestra que los juegos motores tempranos no solo fomentan las habilidades motoras gruesas y finas, sino también los procesos cognitivos de atención, memoria, organización espacial y regulación emocional, reforzando la visión de que el juego es un vehículo holístico de articulación del cuerpo, la mente y la emoción. Como afirman Posligua y Zambrano (2025), el juego simbólico, social y basado en reglas es un concepto esencial porque promueve la expansión del vocabulario, fomenta la fluidez verbal y alienta la interacción comunicativa.

En la misma línea, Maldonado y Cuadrado (2023) encuentran que el juego fomenta la autonomía, promueve la socialización, promueve la convivencia democrática y facilita la expresión emocional en el ámbito Personal Social, fortaleciendo su posición como una herramienta indispensable. Estos resultados apoyan aún más que el juego es propicio para

el aprendizaje en contextos cognitivos, comunicativos y socioemocionales. Por el contrario, investigaciones como la de Cáceres (2022) elaboran el papel y la importancia del juego en otros dominios, ya que sirve como base para la enseñanza del inglés en los primeros años, lo que desarrolla la confianza y un sentido de seguridad con el aprendizaje en términos de vocabulario, pronunciación, memoria auditiva y, a través de actividades como canciones, rimas y juegos de palabras, estimula la creatividad. Estos hallazgos revelan que el juego puede modificarse para diferentes materias de estudio y sigue siendo significativo en la formación del niño pequeño.

El estudio se basa únicamente realizados en escuelas públicas del distrito de Chimbote en 2025 y se limita a niños de 5 años de edad. Este tiempo es particularmente importante porque los niños están creciendo en autonomía y capacidad simbólica, por lo que podemos ver más claramente cómo el juego influye en el lenguaje, el razonamiento lógico, la interacción social y la autorregulación. Además, investigaciones recientes destacan que la calidad del entorno, específicamente cuando incluye entornos naturales o materiales abiertos, aumenta aún más el juego y expande el impacto educativo del juego (Prins et al., 2022).

En términos del marco teórico, la investigación articula la revisión de teorías sobre el juego y su relación con el aprendizaje desde un enfoque documental estricto y no requiere observación directa en las aulas. La literatura se ocupa de tipos de juegos como el juego como herramienta o estrategia pedagógica, el juego simbólico y otros tipos de juego dirigidos al desarrollo infantil. Los autores modernos coinciden en que para que el juego sea una mediación efectiva del aprendizaje, el papel de los maestros como mediadores cruciales en el juego debe ser enfatizado por todos los maestros (Li y Kangas, 2024), y la formación docente en el uso educativo del juego y su pedagogía afecta las experiencias que brindan a los niños (Lee et al., 2024). Se señala para aclarar que esta investigación no está involucrada en intervenciones terapéuticas o clínicas que involucren el juego. Este trabajo, finalmente, tiene como objetivo describir, utilizando las fuentes revisadas, la evidencia de aprendizaje reportada por investigaciones anteriores principalmente para niños en la categoría de edad de 5 años, lo que puede apoyar la investigación para informar aún más la pedagogía, con el fin de ser un medio para reforzar prácticas y fomentar experiencias pedagógicas significativas.

Finalmente, esta investigación busca describir, a partir de la revisión de fuentes académicas, los contenido teóricos que sustentan el juego como medio para la construcción de los aprendizajes, detectar los tipos que generan o posibilitan diversas habilidades y que por ende pueden ser usados como estrategias dentro del aula por parte

de las docentes de nivel inicial, así como analizar las evidencias de indagaciones reportadas previamente donde los juegos han venido teniendo impacto en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente en niños de 5 años, con el propósito de describir el su influencia en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025.

1.2. Objetivos de la investigación documental

1.2.1. Objetivo general

Analizar fuentes de información sobre el juego para identificar los aportes teóricos que lo sustentan describiendo cuales son los tipos que pueden servir de estrategias a las docentes para mediar el aprendizaje interpretando evidencias de investigaciones previas que comprueban su influencia en la adquisición de habilidades cognitivas en los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025.

1.2.2. Objetivos específicos

- Describir el análisis de los aportes teóricos sobre el juego según Piaget, Vygotsky y Froebel que aportan a la construcción de los aprendizajes en los niños del nivel inicial, 2025.

- Identificar y describir según diferentes autores, los tipos de juegos que pueden usar los docentes como estrategias pedagógicas para mediar el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025.

- Analizar a través de diferentes investigaciones según Castro, Rojas, Ramos y Ortiz el impacto de la aplicación de los diversos tipos de juegos en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025.

2. ARQUEO BIBLIOGRÁFICO

El arqueo bibliográfico de la presente investigación documental se centró en la identificación y análisis de las fuentes teóricas más relevantes y recurrentes relacionadas con el juego y su influencia en el aprendizaje de los niños del nivel inicial. Entre los autores clásicos más representativos, destacan Jean Piaget, Lev Vygotsky y Friedrich Froebel, cuyas teorías constituyen el sustento conceptual principal de la investigación. La idea de Piaget sobre el juego como un medio de asimilación y desarrollo cognitivo proporciona una interpretación de las etapas del desarrollo, incluyendo el juego sensoriomotor, simbólico, basado en reglas y constructivo en relación con las etapas del desarrollo infantil. Vygotsky, por su parte, acentúa el aprendizaje como una actividad social y la importancia del juego en la construcción del entendimiento a través de la interacción social, la mediación del maestro y la Zona de Desarrollo Próximo.

Por su parte, Froebel presenta el juego como eje central en la educación temprana en términos de autoactividad, creatividad y materiales educativos estructurados para avanzar en el aprendizaje integral. En este sentido, se analiza el juego como una fuente que influye en desarrollo de diversos aprendizajes dentro del entorno educativo. Y le otorga valor al juego como estrategia pedagógica brindando importancia cuando se ejecuta con el propósito de promover aprendizajes significativos, brindando relevancia al rol del docente como guía que media la adquisición de los procesos cognitivos. Además, el arqueo bibliográfico incluyó a Macías *et al.*, (2025) que adopta una visión integrada del juego como una herramienta didáctica que promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional en la educación infantil temprana analizando los tipos de juego que pueden ser usados para mediar el aprendizaje en niños de educación inicial, también incluimos a Suárez (2025), Araujo (2023), Herrera y Gonzales (2023) y Toledo et al. (2025), quienes describen distintas modalidades de juego y su impacto en el aprendizaje infantil.

De manera similar, Bernate (2021), a partir de una revisión documental, apoya la influencia del juego en el desarrollo psicomotor, y Díaz (2021) aborda el papel del juego en el desarrollo infantil a través de una lente pedagógica y psicológica. A nivel local y nacional, la revisión bibliográfica se ha inclinado hacia la investigación dentro del contexto peruano y en el distrito de Chimbote. Por otro lado, los estudios publicados por Castro (2022), Rojas (2021), Ramos (2024) y Ortiz (2023), demuestran empíricamente el impacto positivo del juego en áreas como el aprendizaje matemático, la expresión oral, la socialización y el desarrollo psicomotor de los niños en el nivel inicial. Tales investigaciones locales proporcionaron un vehículo para situar las contribuciones teóricas y la relevancia del estudio en el contexto educativo de Chimbote.

3. MARCO TEÓRICO

Aporte teórico según Piaget

Según Piaget (2016), el juego es una forma de asimilación que permite al niño incorporar nuevas experiencias a sus esquemas previos mientras actúa por placer y sin presión externa. A través del juego, el niño realiza acciones libremente, disfruta del proceso y desarrolla nuevas estructuras cognitivas que surgen de la práctica espontánea y del ambiente que percibe. Según Piaget, los niños se relacionan con su entorno mediante la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego se entiende como una forma de asimilación, pues permite que el niño reorganice la realidad de acuerdo con sus esquemas previos. Así, jugar implica transformar lo real según sus propias capacidades y experiencias (Montero y Alvarado, 2001, citado por Alonso, 2021).

Etapas estructuralistas del desarrollo

El periodo preconcreto, según Claverías y Huamaní (2020), corresponde a una etapa en la que el niño comprende el mundo principalmente mediante la coordinación entre percepción y acción, sin mediación del pensamiento lógico. Durante estos años, el juego permite que construya sus primeros conocimientos a partir de la exploración del entorno. Como señala García (2006), en este periodo se consolida la función simbólica y las representaciones comienzan a organizarse progresivamente, avanzando desde acciones interiorizadas hasta formas iniciales de regulación representativa. En las operaciones concretas (7 a 11 años), el niño empieza a aplicar la lógica para resolver problemas basados en situaciones reales y manipulables. Más adelante, en las operaciones formales (11 a 15 años), desarrolla la capacidad de razonar sobre ideas abstractas, formular hipótesis y resolver problemas que ya no dependen de lo concreto.

Clasificación y evolución del juego según Piaget

Piaget planteó una clasificación del juego basada en su estructura y en las funciones cognitivas que desarrolla el niño. Incluye el juego de ejercicio, donde las acciones se repiten por el placer que generan; el juego simbólico, en el que el niño crea e imagina realidades propias; y el juego de reglas, que implica seguir normas y coordinar acciones. A estos se suma el juego de construcción, centrado en crear y organizar objetos o estructuras.

Los juegos funcionales o motores aparecen desde los primeros 3 meses de vida y 24 meses, se caracterizan por movimientos repetitivos que permiten al niño explorar su cuerpo y el entorno. Actividades como correr, saltar, rodar o manipular objetos surgen por el simple

placer de moverse, convirtiendo este juego en una acción espontánea donde predomina la libertad. Estas experiencias fortalecen la coordinación, el equilibrio y la fuerza, y además generan aprendizajes que organizan nuevas habilidades motoras y cognitivas. De acuerdo con Ponce y Cedeño (2023), el juego motor también impulsa la socialización, ya que al realizarse en grupo fomenta la cooperación, la toma de turnos y la resolución de pequeños conflictos, contribuyendo a la adaptación del niño a su ambiente.

Los juegos de construcción surgen alrededor de los 24 meses, cuando el niño comienza a usar bloques o piezas para crear estructuras simples. Con el tiempo, estas construcciones se vuelven más elaboradas, manteniéndose este tipo de juego por varios años y favoreciendo la creatividad, la coordinación y la resolución de problemas. Piaget (2016) plantea que los juegos de construcción representan una etapa de transición entre los primeros tipos de juego y las conductas más adaptadas. Señala que son especialmente útiles para el desarrollo de diversas capacidades, ya que permiten al niño crear y representar su entorno mediante piezas simples, ya sea de manera individual o en grupo (Delval, 2008, citado por Díaz, 2021). Este tipo de juego surge alrededor del primer año y evoluciona con la edad: primero se limita a apilar u ordenar objetos, luego el niño forma figuras simbólicas que buscan imitar la realidad, y después de los seis años la construcción sirve para ejercitar habilidades cognitivas más complejas (Pecci *et al.*, 2010, citado por Macias *et al.*, 2025).

Los juegos simbólicos surgen cerca de los 18 meses y se vuelven más comunes entre los 3 y 5 años. En ellos, el niño imita acciones “como si”, usando objetos para representar situaciones reales o imaginarias, como simular una inyección o recrear escenas con muñecos. También llamados juegos dramáticos, permiten al niño asumir roles reales o fantásticos, como padre, bombero o personaje imaginario, utilizando su cuerpo y los objetos disponibles para construir estas representaciones. El juego simbólico aparece alrededor de los dos años y se caracteriza por la capacidad del niño para representar situaciones, personas u objetos que no están presentes, como señalan Tuarez y Tarazona (2022). Al interpretar roles, médico, maestra o animal desarrolla el lenguaje, la imaginación y explora funciones sociales. Además, este tipo de juego permite expresar emociones y manejar conflictos internos, actuando como un medio de comunicación y autorregulación emocional, según Bedón y Cedeño (2023).

Los juegos reglados surgen cerca de los cinco años y requieren que el niño comprenda y respete reglas previamente establecidas. Generalmente se realizan en grupo e incluyen juegos de mesa, como ludo o memoria, así como juegos tradicionales de patio, por ejemplo “que pase el rey” o “ha llegado una carta” (Ortiz, 2025).

Beneficio del juego según Piaget

Según Piaget (1961), citado por Moya (2024), el juego constituye un elemento esencial para el desarrollo intelectual y social del niño. A través del juego, los niños aprenden a relacionarse con otros, compartir, esperar turnos y resolver conflictos de manera respetuosa. Además, se destaca el juego simbólico les brinda un espacio para explorar roles, expresar ideas y comprender mejor su mundo social.

Aporte teórico según Vygotsky

Por su parte, Vygotsky (2000) sostiene que el pensamiento infantil se forma dentro de un contexto social; por ello, el juego adquiere un papel fundamental al permitir que el niño aprenda de los adultos, la cultura y la interacción con sus pares. Considera al niño un “aprendiz del pensamiento”, cuya mente se fortalece mediante la guía de otros. En este proceso, el juego funciona como una actividad social cargada de significados culturales, donde los niños asumen roles, expresan emociones y desarrollan habilidades para integrarse a su comunidad.

Como dice Tripero (2011), el juego tiene una perspectiva constructivista en el sentido de que permite al niño construir conocimiento y comprender la realidad social y cultural de su mundo a través de la interacción con otros, ampliando así la zona de desarrollo próximo del niño. De manera similar, Vygotsky (1979, citado por Díaz, 2021) afirma que en el centro del aprendizaje está el juego, ya que surge de una necesidad de conocer y dominar el entorno, lo que lleva a la socialización y a la internalización de roles y normas culturales. En una línea similar, Vygotsky (2001) describe la naturaleza creativa del juego: porque cuando los niños transforman objetos o recrean situaciones imaginarias, combinan experiencias reales y ficticias y así son capaces de interpretar, reinventar y comprender el mundo basándose en sus intereses y necesidades.

Fases del juego según Vygotsky

Según Tripero (2011) el juego infantil se desarrolla en dos fases evolutivas. La primera, entre los 2 y 3 años, se caracteriza por el descubrimiento de la función real y simbólica de los objetos. En un primer momento, el niño aprende mediante el juego cómo se usan los objetos en su entorno familiar; luego, avanza hacia la sustitución simbólica, atribuyendo a un objeto las funciones de otro, lo que muestra que ha empezado a operar con significados más allá de lo concreto. Y la segunda fase, que va de los 3 a los 6 años, corresponde al “juego socio - dramático”. En esta etapa, los niños representan e imitan el mundo adulto, asumiendo roles como madre, padre o maestra. A través de estas

dramatizaciones amplían su comprensión social, superan gradualmente el egocentrismo y expresan cómo perciben a las figuras de su entorno cercano.

Zona de desarrollo próximo (ZDP)

Para Vygotsky (1979), citado por Díaz, (2021) el juego no es solo una actividad típica de la infancia, sino un elemento esencial para el desarrollo, pues permite al niño actuar por encima de su conducta habitual y avanzar hacia niveles superiores de comprensión. El autor distingue dos niveles evolutivos: el nivel de desarrollo real, que corresponde a lo que el niño puede hacer por sí mismo, y el nivel de desarrollo potencial, que se evidencia cuando logra resolver tareas con la ayuda de un adulto o de un compañero más competente. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) se ubica entre ambos niveles y representa el espacio donde la interacción social impulsa el aprendizaje y la maduración de nuevas capacidades. En este sentido, la ZDP es el punto donde el juego y la guía del otro hacen posible que el niño progrese hacia formas más complejas de pensamiento y desempeño.

El juego contribuye a generar la Zona de Desarrollo Próximo porque coloca al niño en situaciones donde debe actuar con mayor control, comprensión de reglas y anticipación de conductas dentro de los escenarios que imagina. Como señala Vygotsky (1979), durante el juego el niño se desempeña por encima de su nivel habitual, comportándose “el niño está siempre por encima de su edad promedio”, evidenciando así un nivel superior de desarrollo momentáneo impulsado por la actividad lúdica.

Beneficio del juego según Vygotsky

De acuerdo con Shuare y Montealegre (1997), citado por Alonso, (2021) fundamentaban que Vygotsky entendía el juego como una herramienta sociocultural esencial que promueve el desarrollo cognitivo del infante. A través de esta actividad, los niños fortalecen funciones cognitivas superiores, como la atención, la memoria voluntaria y el control de la conducta, porque el juego actúa como un espacio donde la mente se ejercita y progresa.

Vygotsky (1979), citado por Díaz, (2021) sostiene que, al jugar, el niño ensaya comportamientos y situaciones que aún no puede afrontar en la vida real, pero que funcionan como preparación anticipada para su desarrollo. Esta práctica simbólica le permite ampliar sus capacidades y proyectarse hacia niveles más avanzados de comprensión y acción. Los maestros que emplean estrategias lúdicas fomentan la creatividad, el pensamiento abstracto y las habilidades para resolver problemas. Además,

estas dinámicas fortalecen la interacción social, la comunicación y el trabajo cooperativo entre los niños. A través del juego, los niños recrean simbólicamente situaciones de la vida cotidiana, lo que les ayuda a comprender mejor su entorno y mejorar tanto su desarrollo cognitivo como socioemocional (Vygotsky, 2004, citado por Moya, 2024).

Aporte teórico de Froebel

Para Froebel, uno de los teóricos del juego, describe el juego. Creía que fomentan la creatividad, la autonomía y muestran al niño tal como es en lugar de como se convertiría. Sostiene que el adulto no debe ser un "maestro obvio" sino un "guía de juego" (Spielführer), asistiendo al acto y eligiendo materiales, canciones y actividades que sean propicias para el aprendizaje holístico en los primeros años. Además, Froebel había sido un defensor del juego simbólico y de la conexión con los demás, ya que ayuda a desarrollar la imaginación y crear lazos sociales en el grupo (Soetard, 2013). Froebel (el padre del jardín de infancia) tenía la propuesta centrada en el crecimiento integral del niño y el juego como base para el aprendizaje. Froebel (1852 según Moya (2024)) afirma que el juego libre y espontáneo proporciona un medio para permitir que los niños comuniquen sus pensamientos, desarrollen su creatividad y desarrollen su identidad. Y, por lo tanto, es un método activo de conocimiento, al explorar y experimentar, los niños se exponen a nuevas ideas y las aplican a lo que saben de sus propias experiencias de vida. El juego proporciona un espacio seguro donde los niños practican habilidades, creatividad y resolución de problemas de manera más eficiente.

Principios más fundamentales Froebel

La pedagogía de Froebel es definida por la UNESCO (1993) como basada en algunos principios. En primer lugar, el juego es verdaderamente el eje del desarrollo del niño, ya que es la actividad más potente para estimular la creatividad, la expresión personal y la interacción social. También recomienda el uso de una herramienta estructurada de enseñanza, los dones, que son esferas, cubos y cilindros, que permiten a los niños jugar e investigar matemáticas, el espacio y teorías abstractas. Otro principio fundamental es la autoactividad y el pensamiento creativo, porque se considera que los niños tienen una capacidad innata que debe ser cultivada si se quiere liberar este potencial a través de actividades libres y guiadas. Finalmente, se da gran importancia al contacto físico directo con los hábitats naturales y se proporcionan ejemplos como la jardinería o las excursiones como oportunidades de aprendizaje.

Los dones y ocupaciones de Froebel

Según Martínez (2013), citado por García (2024), Froebel diseñó dones o juguetes, los cuales fueron ampliados posteriormente a través del tiempo, es decir surgieron nuevos materiales creados con la intención de posibilitar aprendizajes a través de su respectiva manipulación. En ese sentido, dichos materiales tenían fines pedagógicos específicos: facilitar que el niño adquiriera ideas y vocabulario para expresarlas, desarrollar destrezas manuales, estimular la imaginación y la creatividad, y acercarlo a conocimientos más complejos como nociones numéricas, geométricas y mecánicas. Además, el uso de los dones, junto con las actividades prácticas, servía como base para el aprendizaje del dibujo y la representación. Además de los dones, Froebel incorporó las llamadas *ocupaciones*, entendidas como actividades manuales estructuradas. De acuerdo con Martínez (2013), citado por García (2024), estas tareas se realizaban con materiales económicos, como papel, madera, arcilla o guisantes, y permitían que los niños aprendieran técnicas artísticas, conceptos matemáticos y las propiedades de diversos materiales. Las ocupaciones buscaban promover la acción creativa del niño, conectando la manipulación concreta con el desarrollo intelectual.

Beneficios del juego según Froebel

Para Froebel, el juego con propósito es una actividad superior al juego carente de intención, pues constituye un medio esencial para el desarrollo intelectual del niño. Consideraba que el aprendizaje se potencia cuando el docente actúa como guía, ofreciendo materiales adecuados y espacios preparados que permitan explorar, crear y construir conocimiento a través de la acción lúdica.(UNESCO,1993)

Semejanzas entre Piaget, Vygotsky y Froebel

Piaget, Vygotsky y Froebel han propuesto que el juego es más que simplemente pasar un buen rato; es un componente esencial del crecimiento y desarrollo integral del niño (Moya, 2024). Los tres autores creen que los niños construyen conocimiento, fortalecen sus habilidades sociales y desarrollan capacidades cognitivas y emocionales a través de la actividad lúdica. Por lo tanto, enfatizan que el juego es uno de los métodos pedagógicos esenciales para proporcionar a los niños un aprendizaje significativo y sostenible, y que debe incorporarse de manera planificada y coherente en los entornos educativos.

El juego y su relación en el aprendizaje de los niños del nivel inicial

Cada vez que un bebé, niña o niño juega, su cerebro libera una serie de sustancias, incluyendo serotonina, acetilcolina, endorfinas y dopamina, con un impacto duradero en el estado de ánimo, la atención, la memoria, el bienestar y la motivación. Diversos estudios documentales destacan que estas funciones son beneficiosas para el crecimiento del cerebro y promueven condiciones de aprendizaje favorables (Bernate, 2021; Díaz, 2021).

Desde la perspectiva pedagógica, el juego tiene un papel recreativo, pero también sirve como un modo esencial de aprendizaje, donde los niños pueden comprender el contenido en un entorno seguro y motivador. Vygotsky (2000), citado por Macías et al. (2025), señala que mientras juegan, los niños trabajan en su zona de desarrollo próximo, desarrollando habilidades que no realizarían por sí solos pero que son apoyadas con el andamiaje del maestro e interactuando con sus compañeros. La investigación sobre estrategias pedagógicas en la educación temprana (Alonso, 2021) ha indicado que el juego puede tomar diferentes formas según los intereses y necesidades de los niños como recurso de aprendizaje. La correcta selección de actividades lúdicas fomenta el desarrollo integral, estimula algunas competencias y desarrolla experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras (Maldonado y Cuadrado, 2023).

Desde una mirada más actual, Hirsh et al. (2009), citados por Macías et al. (2025), proponen la teoría del aprendizaje lúdico, destacando que los entornos educativos que combinan juego planificado, guiado y libre fortalecen de manera equilibrada las competencias cognitivas, lingüísticas y socioemocionales. Estos autores señalan que la integración de actividades estructuradas con momentos de juego espontáneo crea condiciones óptimas para el desarrollo temprano, siempre que exista una mediación docente intencionada.

Tipos de juegos como estrategias pedagógicas

En cuanto a los tipos de juego como estrategias pedagógicas, la variedad de modalidades disponibles permite a las docentes diseñar experiencias integrales ajustadas al desarrollo y a los intereses de los niños. Cada tipo de juego aporta al desarrollo infantil desde distintos ámbitos, y en conjunto favorecen la construcción de aprendizajes significativos mediante la exploración, la interacción social y la experimentación activa, como indica Macías et al. (2025) este autor considera a los siguientes tipos de juego:

a) Juego de construcción: El juego de construcción implica manipular bloques, piezas o materiales para crear distintas estructuras. Según Suárez, (2025) menciona que a través de estas actividades, los niños fortalezcan la motricidad fina, la coordinación visomotora, la concentración y el pensamiento lógico, además de aprender a planificar y resolver problemas.

b) Juego motor o psicomotor: El juego motor consiste en actividades físicas como saltar, correr y lanzar que desarrollan la coordinación gruesa, el equilibrio, la fuerza y el control del cuerpo. Suárez (2025) también menciona que jugar de este tipo fomenta la participación activa y tiene efectos positivos en la agilidad y la locomoción en la primera infancia.

c) Juego basado en reglas: El juego basado en reglas abarca actividades que implican reglas claras y distintas (es decir, bingo, juegos de memoria y juegos cooperativos). Estas dinámicas mejoran la autorregulación, la atención, el respeto por los turnos y las habilidades sociales, así como las habilidades para la organización motora y el control del movimiento (Araujo, 2023).

d) Juego musical y rítmico: El juego musical incorpora canciones, instrumentos musicales, ritmos y movimientos corporales, promoviendo la audición, la expresión emocional, la coordinación, así como la creatividad. Mejora la memoria y el control rítmico a través de actividades musicales guiadas (Araujo, 2023).

e) Juego tecnológico o digital: El juego digital es el que se lleva a cabo en dispositivos que utilizan juguetes electrónicos o plataformas digitales para crear una combinación de estímulos visuales y auditivos. Este tipo de juego no solo promueve las habilidades digitales y la coordinación mano-ojo, las habilidades motoras gruesas, la percepción espacial y la atención sostenida, sino que también mantiene la motivación del niño a través del compromiso tecnológico activo (Suárez, 2025).

f) Los juegos verbales como las adivinanzas ayudan en el desarrollo de la fluidez oral, amplían el vocabulario y fomentan el procesamiento del pensamiento a través de la interpretación e inferencia de pistas. También refuerzan la atención, la memoria y la confianza en la autoexpresión (Toledo et al., 2025).

g) El juego simbólico fomenta el lenguaje, la imaginación y las habilidades sociales, dando a los niños roles para desempeñar y escenarios imaginarios para resolver. También promueve la autonomía, la psicomotricidad y la comprensión del entorno (Herrera y Gonzales, 2023).

h) Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación como parte de la cultura, reúnen diversas habilidades y pueden incluir o no reglas específicas. Según Ramos (2023), estas prácticas lúdicas contribuyen de manera significativa a la educación infantil, ya que fortalecen el desarrollo psicomotor y favorecen la adquisición de múltiples capacidades que forman parte del desarrollo integral del niño.

Jaramillo et al. (2024), citado por Monar et al., (2025) señalan que el juego contribuye directamente al aprendizaje y al desarrollo integral, ya que permite al niño interactuar con su entorno, asumir distintos roles y vivir experiencias que fortalecen sus habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales.

Investigaciones en el distrito de Chimbote que respaldan la influencia del juego en el aprendizaje en niños de Inicial

En el distrito de Chimbote, Castro (2022) desarrolló un estudio cuantitativo, correlacional y no experimental con una muestra de 23 niños de 5 años de la I.E.I. N.º 304 “El Trapecio”. Sus hallazgos confirmaron una correlación significativa y fuerte entre los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades matemáticas, demostrando así que el juego es una técnica efectiva para consolidar el aprendizaje en este campo. Este estudio subraya cómo los juegos lúdicos permiten a los docentes promover capacidades intelectuales, motoras y afectivas (Vargas et al., 2021; Correa, 2020). Además, señala que los juegos sensoriales, visuales, auditivos y táctiles, así como los juegos de habilidades motoras, de movimiento y motricidad fina, apoyan los procesos matemáticos (clasificación, seriación, conservación de cantidad y razonamiento lógico). Esta evidencia indica colectivamente que el juego forma un recurso pedagógico clave para perfeccionar las habilidades matemáticas en los niños de educación inicial en Chimbote.

Según Rojas (2021), en el estudio cuantitativo, correlacional y no experimental realizado en Nuevo Chimbote con una muestra de 14 niños de la I.E.I. No. 303 “Edén Maravilloso”, se ha demostrado que los juegos verbales afectan directamente el desarrollo de la expresión oral. Basados en el uso lúdico del lenguaje y la exploración de significados, estos juegos refuerzan la comunicación en una variedad de contextos. Según Toledo et al. (2025), actividades como trabalenguas, rimas y acertijos promueven la pronunciación, la fluidez verbal y la expansión del vocabulario, que son aspectos esenciales para la competencia comunicativa. Rojas afirma que los juegos verbales son una estrategia efectiva para mejorar la expresión oral entre los niños de cinco años del distrito de Nuevo Chimbote, demostrando así ser un recurso pedagógico significativo dentro del área de lenguaje.

En su estudio cuantitativo con un diseño pre-experimental aplicado a niños de 5 años de la I.E. "Garabatos" en Chimbote, Ramos (2024) encontró que los juegos tradicionales integran dinámicas motoras, simbólicas, basadas en reglas y de construcción con una influencia significativa en el desarrollo de la socialización. Estos son juegos colectivos y colaborativos; los niños pueden unirse a sus compañeros a través de estas actividades y su capacidad de integración y actitudes sociales se refuerzan. De manera similar, fomentan la convivencia democrática, donde los niños aprenden a turnarse, compartir, negociar y resolver conflictos. La investigación también mostró que los juegos aumentan la posibilidad de más interacción, porque hace que los niños estén más dispuestos a comunicarse con otros sobre sus ideas, emociones y preocupaciones, ya que se sienten más cómodos para expresarlas, por lo tanto, la actividad contribuye directamente al área Personal Social.

Según Ortiz (2023), en una investigación cuantitativa con diseño experimental en la I.E. No. 302 "Ruso" en Chimbote, observó que los juegos motores pueden influir significativamente en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. Los niños pudieron practicar las funciones de coordinación, equilibrio, control postural y coordinación visomotora utilizando actividades de correr, saltar, lanzar y moverse, juegos simbólicos (ocupaciones y disfraces) y juegos centrados en reglas. Una prueba previa emparejada con una prueba posterior en los 14 estudiantes reveló avances marcados en el control dinámico del cuerpo, tonicidad, autocontrol y capacidad de relajación. Las intervenciones basadas en juegos motores son fundamentales para un enfoque holístico del crecimiento psicomotor en la educación infantil temprana.

4. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

La investigación documental es la recopilación, revisión y análisis de información de diversas fuentes escritas u orales. Este tipo de estudio se basa en examinar documentos para obtener datos relevantes sobre un tema específico. Arias (2023) explica que se basa en obtener y analizar información contenida en materiales impresos u otros tipos de documentos. De manera similar, Arias y Covinos (2021) señalan que la investigación se considera documental cuando la fuente principal de datos consiste en documentos que representan la población de estudio y se analizan como hechos en sí mismos o como portadores de información sobre otros fenómenos.

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque documental, ya que se basa en la consulta sistemática de libros, artículos científicos, revistas, tesis, registros y otros textos relevantes (Arias, 2021). Además, el análisis documental implica un proceso de construcción de conocimiento a partir del estudio de diversos materiales escritos, que hoy en día también incluyen formatos digitales gracias al avance tecnológico (Arias, 2023).

4.2. Método de investigación

Esta investigación utiliza el método hermenéutico, que se entiende como un proceso de interpretación profunda que permite comprender el verdadero significado de los textos analizados. Según Bosch (2022), este método fusiona el análisis lingüístico y la intención del autor, buscando interpretar sus ideas dentro del contexto en el que fueron producidas. Complementariamente, Alepuz (2025) señala que la hermenéutica implica un diálogo entre el lector, el texto y el entorno cultural, lo que permite reconstruir significados y comprender la perspectiva del autor desde una visión más amplia y reflexiva. Este enfoque es esencial ya que presenta una comprensión exhaustiva, no meramente superficial, de los documentos, facilitando una comprensión más profunda de las ideas y contribuciones expresadas en las fuentes consultadas.

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Esta investigación adoptó como técnica el fichaje para esta investigación, el cual ha sido considerado una herramienta fundamental en los estudios documentales, ya que permite el registro organizado de la información adquirida durante la revisión de diversas fuentes, además la ficha permite la recopilación autónoma de datos, la formulación clara de conceptos, la fácil comparación de citas y la optimización del tiempo. Mientras que los datos se mantienen en fichas especiales diseñadas para este propósito, organizadas para recopilar los hechos más relevantes relacionados con la investigación (Palella y Martins, 2006). La ficha emplea varios instrumentos:

- **Fichas bibliográficas:** cumplen la función de identificar y registrar las obras consultadas. Incluyen autor, año, título, lugar de publicación y editorial. Sirven como guía para recordar y ubicar rápidamente las fuentes utilizadas.

- **Fichas textuales:** además del encabezado correspondiente, contienen fragmentos exactos de la fuente, reproducidos sin modificaciones y colocados entre comillas. Permiten conservar citas literales relevantes respetando fielmente el contenido del autor.

- **Fichas de contenido o de resumen:** incorporan resúmenes o síntesis de capítulos, párrafos o incluso de la obra completa. Pueden incluir el índice o una sección del mismo, así como el número de páginas trabajadas, permitiendo comprender el contenido de manera global y organizada.

Estos instrumentos garantizan la validez y confiabilidad del proceso al registrar la información de forma precisa, ordenada y verificable.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

a) Análisis e interpretación de los aportes teóricos sobre el juego según Piaget, Vygotsky y Froebel, citados en diversos estudios que aportan a la construcción de los aprendizajes en los niños del nivel inicial, 2025:

La evidencia teórica presentada, sustentada en los aportes de diversos autores como Montero y Alvarado, Alonso, Claverías y Huamaní, Tripero, Díaz, Moya, Martínez, García, entre otros, fundamenta la importancia del juego como eje clave en la construcción de los aprendizajes de los niños del nivel inicial de Nuevo Chimbote, 2025.

Tabla 1. *Aportes teóricos del juego en la Educación Inicial*

Autores	Concepto	Etapas	Aportes	Necesario para el aprendizaje
Piaget	<p>Según Piaget (2016), menciona que el juego es una forma de asimilación mediante la cual el niño incorpora nuevas experiencias a sus conocimientos previos.</p> <p>Al actuar libremente y por placer, explora su entorno y, de manera espontánea, va construyendo nuevas estructuras cognitivas.</p>	<p>Claverías y Huamaní (2020) explican que el desarrollo cognitivo avanza por etapas y cada una se refleja en la forma de jugar; en el periodo sensoriomotriz, el niño explora con sentidos y movimientos; en el preoperacional, aparece el juego simbólico; en las operaciones concretas, surgen juegos con reglas y lógica básica; y en las operaciones formales, predominan juegos que requieren razonamiento abstracto.</p>	<p>Aporta la clasificación evolutiva del juego propuesta por Piaget (2016), que incluye el juego sensoriomotor, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción, cada uno asociado a distintos avances en el desarrollo cognitivo infantil.</p>	<p>Según Piaget (1961, citado por Moya, 2024), el juego es un medio esencial para el desarrollo social, pues permite que los niños interactúen con otros, aprendan a compartir, respeten turnos y resuelvan conflictos de forma constructiva.</p>
Vygotsky	<p>Vygotsky (2000), es elemento esencial del desarrollo ya que el pensamiento infantil se construye dentro de un entorno social, por lo que el juego se nutre de la interacción con los adultos, la cultura y los pares. Desde esta mirada, el niño es un “aprendiz del pensamiento”, cuya capacidad mental se desarrolla gracias a la guía y acompañamiento de otros.</p>	<p>Según Tripero (2011), el juego infantil se desarrolla en dos fases: la primera, entre los 2 y 3 años, cuando el niño descubre la función real y simbólica de los objetos; y la segunda, de 3 a 6 años, donde aparece el juego dramático, a través del cual imita y representa situaciones del mundo adulto.</p>	<p>Aporta el concepto de zona de desarrollo próximo y resalta el papel del mediador. Según Vygotsky (1979, citado por Díaz, 2021), el desarrollo infantil se comprende a partir de dos niveles: el nivel real, relacionado con lo que el niño puede hacer por sí mismo, y el nivel potencial, que incluye lo que puede lograr con la guía de un adulto o un compañero más competente.</p>	<p>Según Shuare y Montealegre (1997, citados por Alonso, 2021), el juego es clave para el aprendizaje social porque activa funciones cognitivas superiores, permitiendo anticipar situaciones reales, desarrollando creatividad y resolución de problemas.</p>
Froebel	<p>Según Froebel (1852), citado por Moya (2024), el desarrollo integral del niño se fortalece a través del juego, considerado su principal medio de aprendizaje. La exploración activa, el juego simbólico y el juego libre permiten al niño expresar su creatividad, comprender su entorno y construir su identidad de manera espontánea y significativa.</p>	<p>Según la UNESCO (1993), la pedagogía de Froebel se basa en el juego como eje del aprendizaje, ya que permite al niño explorar y expresar sus ideas de manera natural. También destaca el uso de materiales educativos estructurados que promueven la experimentación, así como la autoactividad y la creatividad infantil. Froebel también enfatiza el contacto con la naturaleza, señalando que las interacciones con ella fomentan la observación, la curiosidad y el desarrollo integral.</p>	<p>Aporta la incorporación del juego como estrategia pedagógica. El diseño de materiales educativos (regalos, diversas ocupaciones, etc.) fomenta actividades lúdicas, y el juego se identifica, así como un recurso central. Martínez (2013, citado por García, 2024).</p>	<p>El juego con un propósito educativo resulta más beneficioso que aquel poco organizado, pues contribuye de manera significativa al desarrollo de la inteligencia. En este proceso, el docente cumple un rol fundamental al orientar la actividad y proporcionar los materiales y espacios necesarios para enriquecer la experiencia lúdica (UNESCO, 1993).</p>

- Interpretación: A partir del análisis de los aportes teóricos revisados, se interpreta que Piaget concibe el juego como una forma de *asimilación* que permite al niño incorporar nuevas experiencias a sus esquemas previos de manera libre y placentera. El tipo de juego que realiza depende del nivel de madurez cognitiva: en la etapa sensoriomotriz aparece el juego motor; al inicio del periodo preoperacional surge el juego de construcción, y posteriormente se desarrollan el juego simbólico y los juegos de reglas, conforme avanzan las capacidades representativas y lógicas. Desde la perspectiva de Vygotsky, el juego es una actividad social que impulsa la construcción del aprendizaje, ya que el niño comprende su entorno cultural mediante la interacción y la guía de un mediador. El autor distingue dos fases evolutivas: entre los 2 y 3 años, el niño descubre la función real y simbólica de los objetos; y entre los 3 y 6 años, se desarrolla el juego sociodramático, donde imita el mundo adulto, proyecta experiencias del entorno y representa roles. Además, el juego crea la Zona de Desarrollo Próximo, pues permite que el niño actúe por encima de su conducta habitual.

Por su parte, Froebel sostiene que el juego es la herramienta principal del aprendizaje infantil, ya que los niños aprenden mejor mediante la exploración activa y simbólica. Su propuesta centra el juego como eje educativo, utiliza materiales didácticos estructurados (dones), promueve la autoactividad, respeta el potencial creativo del niño y destaca la importancia del contacto con la naturaleza, además de incluir ocupaciones que guían aprendizajes intencionados,

Los tres enfoques coinciden en que el juego es un medio fundamental que potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, favoreciendo la construcción progresiva de aprendizajes significativos en el nivel inicial.

b) Análisis e interpretación de otros autores sobre los tipos de juegos que los docentes pueden usar para mediar el aprendizaje en niños del nivel inicial:

En los estudios de Macías et al. (2025), Suárez, (2025), Araujo, (2023), Herrera y Gonzales, (2023), Toledo *et al.*, (2025) y Ramos, (2023), evidencian que existen diversos tipos de juegos que la docente puede utilizar como estrategias pedagógicas para mediar el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Nuevo Chimbote, 2025.

Tabla 2. Tipos de juego que pueden ser usados por los docentes para mediar el aprendizaje en niños de nivel inicial.

Tipo de juego	Características	Impacto en la Educación Inicial
Juego de construcción	Los niños manipulan bloques, piezas o materiales para crear estructuras	Desarrolla el pensamiento lógico, la planificación, la coordinación visomotora, la concentración y la resolución de problemas (Macías <i>et al</i> , 2025).
Juego motor o psicomotor	Actividades que implican movimiento físico: correr, saltar, lanzar, bailar	Incluye actividades de movimiento amplio como correr, saltar, lanzar, trepar o desplazarse por distintos espacios (Macías <i>et al</i> , 2025). Favorece la participación activa, la agilidad y la locomoción. (Suarez, 2025)
Juego de reglas	Juegos con normas específicas (memoria, juegos cooperativos)	Desarrolla la memoria, paciencia, autorregulación, atención y habilidades sociales (Macías <i>et al</i> , 2025). Al participar, los niños deben seguir instrucciones, respetar turnos, anticipar resultados y organizar secuencias (Araujo, 2023).
Juego musical y rítmico	Uso de canciones, instrumentos, ritmos, palmas, bailes	Potencia el desarrollo auditivo, la expresión emocional, la coordinación, la memoria y la creatividad artística (Macías <i>et al</i> , 2025).
Juego tecnológico o digital	Utilización de dispositivos digitales con actividades interactivas y educativas	Desarrolla habilidades digitales, atención sostenida, pensamiento lógico y motivación a través de la interacción (Macías <i>et al</i> , 2025).
Juegos Verbales	Uso de adivinas, rimas, trabalenguas	Fortalecen el lenguaje oral, ampliación del vocabulario, fluidez verbal, comprensión y seguridad comunicativa (Toledo <i>et al.</i> , 2025).
Juego simbólico	Representación de roles reales o imaginarios: médicos, maestros, familias, animales.	Desarrolla el lenguaje, la creatividad, habilidades sociales, pensamiento crítico, regulación emocional y comprensión del entorno (Herrera y Gonzales, 2023).
Juegos tradicionales	Prácticas lúdicas transmitidas de generación en generación que forman parte del patrimonio cultural.	Favorecen el desarrollo psicomotor, fortalecen habilidades sociales y cognitivas, promueven la cooperación, la coordinación y la identidad cultural del niño, contribuyendo a un desarrollo integral (Ramos, 2023).

- Interpretación: La evidencia teórica contiene diversos tipo de juego que los docentes pueden usar como estrategias pedagógicas para favorecer la mediación de los aprendizajes en las diferentes áreas del desarrollo, aunque las clasificaciones constituyen diferentes características, en realidad todos van impactar en la evolución cognitiva de los niños, siendo significativo, por su propia naturaleza en la cual requieren de juego para propiciar un entorno motivador que despierte su interés por aprender.

c) Análisis e interpretación de los estudios que evidencian el impacto del juego en el aprendizaje:

En las investigaciones realizadas sobre el impacto de la aplicación de los diversos tipos de juego se confirma que estos efectivamente influyeron en el aprendizaje de los niños del nivel inicial de Chimbote, 2025.

Tabla 3. *Impacto de los tipos de juego en el aprendizaje de niños de nivel inicial según estudios realizados*

Impacto de los tipos de juego según estudios.	Resultados de estudios en el Distrito de Chimbote	Influencia del juego en el aprendizaje
Juegos sensoriales y motores	Favorece el desarrollo de Habilidades matemáticas	Seriar, clasificar, conservar cantidades, favorece la comprensión o juicio lógico Castro (2022).
El juego verbal	Favorece el desarrollo del lenguaje oral (comunicación)	Pronunciación, fluidez y vocabulario (Rojas, 2021).
Juegos tradicionales constituido por actividades motoras, simbólicas y reglas.	Influye en la socialización (personal social)	capacidades de integración como la actitud social, de convivencia democrática, la comunicación expresa sus ideas e inquietudes (Ramos, 2024).
Juegos Motores, de ejercicio, simbólico y de reglas	Influye en el dominio corporal (psicomotriz)	Motricidad gruesa y fina, coordinación general y visomotora, equilibrio, tonicidad, autocontrol y relajación (Ortiz, 2023).

- Interpretación: Los juegos tales como el juego motor o sensorial, el juego verbal, el juego simbólico y de reglas han sido variables evidenciándose en los resultados de diferentes estudios que han demostrado tener una efectividad en la adquisición de competencias relacionadas con las áreas lógico matemático, comunicación, personal social y psicomotriz en los niños de Chimbote,2025. Asimismo, se reflejó que los juegos tecnológicos, el juego de música y ritmo aún no han sido variables de estudio en el ambiente educativo del nivel inicial dentro de dicho distrito.

6. CONCLUSIONES

-CG: La revisión documental logró analizar las distintas fuentes de información sobre el juego, identificando y describiendo cuáles son los tipos de juego que pueden ser usados por docentes del nivel inicial como estrategias para mediar el aprendizaje. El estudio, permitió reconocer al juego psicomotor, de construcción, de reglas, musical o rítmico, tecnológico o digital, verbales, juegos simbólicos y tradicionales, como recursos fundamentales dentro del proceso educativo. Del mismo modo, las investigaciones locales previas, confirmó que el juego influye de manera positiva en el desarrollo infantil, siempre y cuando el docente actúe como mediador del aprendizaje mediante experiencias significativas en el aula.

-C1: Se concluye a través del análisis hermenéutico que los aportes teóricos de Piaget, Vygotsky y Froebel fundamentan que el juego favorece la construcción de los aprendizajes de los niños del nivel inicial, sustentando que el juego está presente desde las primeras fases de vida, y van a manifestarse según la evolución de una estructura cognitiva, asimismo, según la proyección del entorno social, y los principios que se respeten respecto a su desarrollo, cada aspecto será esencial para favorecer un entorno con materiales y actividades destinada a promover un aprendizaje significativo dentro de cada uno de los tipos de juegos que van a ir evolucionando según la comprensión que el niño realice del contexto, siendo aportes necesarios para la construcción de diversos aprendizajes a nivel cognitivo, social y físico.

-C2: Se concluye a través del análisis hermenéutico, los tipos de juegos que las docentes del nivel inicial de Chimbote,2025 pueden usar como estrategias pedagógicas para mediar los aprendizajes son los siguientes, juego motor, simbólico, de reglas, constructivo, verbal, musical y tecnológico. Los estudios revisados muestran que cada modalidad estimula dimensiones específicas del desarrollo cognitivo, psicomotor, comunicativo, emocional y social, permitiendo que los niños aprendan mediante experiencias activas, significativas y vinculadas a su realidad. Esto confirma que el juego, en sus diversas formas, ofrece oportunidades concretas para explorar, resolver problemas, expresar ideas, interactuar con otros y construir nuevos conocimientos.

- C3: Se concluye a través del análisis hermenéutico de las investigaciones realizadas en el distrito de Chimbote evidencia que la aplicación de diversos tipos de juegos como el sensorial y motor, el verbal, el simbólico y el de reglas, tiene un impacto positivo y directo en el aprendizaje de los niños del nivel inicial. Estos juegos fortalecen capacidades vinculadas a las áreas lógico-matemática, comunicación, personal social y psicomotriz. En

comunicación, contribuyen al desarrollo de la expresión oral, la ampliación del vocabulario y la organización del lenguaje; en psicomotricidad, mejoran la coordinación, el equilibrio y la motricidad gruesa y fina; en el área personal social, promueven la autonomía, la convivencia, la cooperación y la regulación emocional; y en matemática, facilitan la comprensión de nociones como seriación, clasificación, ubicación espacial y relaciones lógico-matemáticas.

7. REFERENCIAS

- Alepuz, R. (2025). Schleiermacher como filósofo de la interpretación. La interpretación vattimiana de Schleiermacher. La Torre del Virrey. *Revista de Estudios Culturales*, (37), 1–25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10056761>
- Alonso. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Araujo, W. (2023). *Juegos rítmicos en el desarrollo sostenible de la expresión musical en educación primaria, Bagua, 2021*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/3416>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL, Arequipa, Perú. <https://eesppnsrmedrededios.edu.pe/libros/3.pdf>
- Arias, F. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. *REDHECS: Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 31(22), 9–28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9489470>
- Bedón, V., & Cedeño, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemáticas en educación inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 34–49. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>
- Bernate, J. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis: Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Bosch, G. (2022). Teoría hermenéutica completa de Friedrich D. E. Schleiermacher. *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 49(-), 739–744. <https://doi.org/10.36576/2660-9509.49.739>
- Cáceres, Y. (2022). *Los juegos y el aprendizaje del idioma inglés en los niños de educación inicial* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/10069>

- Castro, N. (2022). *El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 El Trapecio - Chimbote, 2021*. [Tesis de grado, Universidad Católica de los Ángeles]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25556>
- Claverías Chura, L. V., y Huamani Bolivar, S. M. (2020). *Aplicación del programa lúdico "Pensa-Mats" para desarrollar el pensamiento matemático en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cayma, Arequipa-2019* (Trabajo de investigación). Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/9922>
- Correa, D. (2020). *Juegos matemáticos en el aprendizaje de niños del nivel inicial: Revisión sistemática*. [Tesis para obtención de grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57900>
- Cruz, R., Palma, F., Cacoango, W., & Zúñiga, M. (2024). Desarrollo de competencias matemáticas: Impacto de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *MQRInvestigar*, 8(2), 2574–2592. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2574-2592>
- Díaz, N. (2021). *Importancia del juego en el desarrollo infantil* [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/server/api/core/bitstreams/49b1e131-7ef7-4211-b989-e206cdc3165e/content>
- García, A. (2024). *Espacios para el cuidado y educación de niños menores de seis años: Construcción de una materialidad escolar en la Ciudad de México, 1880–1942*. [Tesis de doctorado, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional]. <https://repositorio.cinvestav.mx/handle/cinvestav/5336>
- García, S. (2023). El desarrollo del juego con las formas de la vitalidad y del juego simbólico en la primera infancia [Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata]. <https://doi.org/10.35537/10915/162081>
- Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39–49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

- Lee, J., Wright, C., Zheng, X., Todaro, R., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2024). Professional development programmes on playful learning for early childhood teachers: A systematic review. *Teachers and Teaching*, 31(8), 1351–1376. <https://doi.org/10.1080/13540602.2024.2404081>
- Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: Teachers' pedagogical activities. *Education 3-13*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>
- Macias, M., Gómez, G., Rengifo, K., Cevallos, G., & Roldán, C. (2025). La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. *Sinergia Académica*, 8(4), 364–378. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/617/1296>
- Maldonado, D., & Cuadrado, C. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *Espíritu Emprendedor TES*, 9(1), 719–731. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9297305>
- Maza, L. (2024). *El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N.º 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/39453>
- Monar, M., Moreno, G., & Monar, M. (2025). Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial. *REICOMUNICAR*, 8(15), 463–483. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/404>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Neuronum*, 10(Extra 2), 275-294. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>
- Ortiz, E. (2025). *Juegos de mesa para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años* [Tesis, EESPP Santa Rosa]. <https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/123456789/188>
- Ortiz, L. (2023). Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 “Ruso”- Chimbote, 2021, [Tesis para obtención de grado académico, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32106>

- Parella, S., & Martins, F. (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa*. 2da. Edición. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Pecci, M., Herreros, T., Mozos, A., & López, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. McGraw Hill Interamericana de España, SL.
- Piaget, J. (2007). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Crítica.
- Piaget, J. (2016). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica. <https://www.buscalibre.pe/libro-la-formacion-del-simbolo-en-el-nino-imitacion-juego-y-sueno-imagen-y-representacion/9786071637925/p/47645277?srsId=AfmBOoqKXNuI9wWGUYL5y7imJrn0LGC-bjcki4hnaKzclbpdL26yD2ZG>
- Ponce, M., & Cedeño, R. (2023). Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de educación inicial. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 7(2), 59–71. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.59-71>
- Posligua, L., & Zambrano, R. (2025). El juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 170–184. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16812
- Prins, J., van der Wilt, F., van der Veen, C., & Hovinga, D. (2022). Nature play in early childhood education: A systematic review and meta-ethnography of qualitative research. *Frontiers in Psychology*, 13, 995164. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164>
- Ramos, K. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "Garabatos", Chimbote, 2022*. [Tesis para obtención de grado académico, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36276>
- Rojas, S. (2021). *Los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años de la institución educativa N° 303 Eden Maravilloso, distrito Nuevo Chimbote – 2021*. [Tesis para obtención de grado académico, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22965>

- Skene, K., O'Farrelly, C., Byrne, E., Kirby, N., Stevens, E., & Ramchandani, P. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? *Child Development*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Soëtard, M. (13 de abril de 2013). *Frobel: El maestro de juegos*. Asociación Latinoamericana de Facilitadores, 350, 45–48. <https://www.facilitadores-alfa.org/frobel-el-maestro-de-juegos-michel-soetard-articulo/>
- Suarez, E. (2025). Juegos Didácticos en el Desarrollo de Habilidades Motoras en niños de preescolar: Una Revisión Sistemática. *Aula Virtual*, 6(13), 630–647. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15823664>
- Toledo, R., Matías, O., Ferrando, C., & Alfaro, D. (2025). Juegos verbales y su impacto en la expresión oral de niños en edad preescolar. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 9(37), 873–887. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.957>
- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova: Revista Digital de Innovación Educativa de la Universidad Complutense de Madrid*, 5. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Tuarez, J., & Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía en niños de educación inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(-), 459-475. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>
- Oficina Internacional de Educación [UNESCO]. (1993). Friedrich Fröbel (1782-1852). *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*, 23(3-4), 501-519.
- Vargas, E., Gallego, A., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133–142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>

ANEXOS

Tabla 4. Relación de libros consultados

N.º	Autor(es)	Año	Título	Idioma	Base de datos	Nombre de la editorial	Conclusión	Enlace
1	Arias, J., & Covinos, M.	2021	Diseño y metodología de la investigación	Español	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Nuestra Señora Del Rosario	Enfoques Consulting Eirl	El juego es fundamental para el desarrollo infantil y el aprendizaje. Las teorías revisadas coinciden en su valor educativo, reafirmando que es una herramienta clave dentro del aula.	https://eesppnsmadredios.edu.pe/libros/3.pdf
2	Palella, S., & Martins, F.	2006	Metodología de la investigación cuantitativa. 2da Edición.	Español	Google Libros	Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador	La investigación cuantitativa, aplicada de manera rigurosa, permite obtener datos confiables y generar conocimiento válido para la toma de decisiones.	https://books.google.com/
3	Pecci, M., Herreros, T., Mozos, A., & López, M.	2010	El juego infantil y su metodología	Español	Google Libros	McGraw Hill Interamericana de España	El juego infantil es clave para el desarrollo y debe enseñarse con metodologías lúdicas.	https://books.google.com/
4	Piaget, J.	2007	El nacimiento de la inteligencia en el niño.	Español	Google Libros	Crítica	La inteligencia en el niño se forma desde la cuna mediante acciones sensorio motrices que evolucionan hacia adaptaciones intencionales, y finalmente a una inteligencia organizada basada en la deducción y la combinación mental.	https://books.google.com/
5	Piaget, J.	2016	La formación del símbolo en el niño	Español	Google Libros	Fondo de Cultura Económica	El pensamiento simbólico surge y se fortalece a través de la imitación y el juego, lo que permite al niño representar, comprender y recrear la realidad.	https://books.google.com/
6	Vygotsky, L.	2000	El desarrollo de los procesos psicológicos superiores	Español	Google Libros	Crítica	Los procesos psicológicos superiores se desarrollan gracias a la interacción social y al uso del lenguaje, el cual permite que el niño interiorice herramientas culturales y aprenda más allá de lo que podría lograr solo.	https://books.google.com/

Tabla 5. Relación de artículos consultados

Nº	Autor(es)	Año	Título	Idioma	Base de datos	Nombre de la editorial	Conclusión	Enlace
1	Alepuz, R.	2025	Schleiermacher como filósofo de la interpretación. La interpretación vattimiana de schleiermacher	Español	Dialnet	La Torre del Virrey. Revista de Estudios Culturales	Discute aportes hermenéuticos relevantes para análisis cualitativo.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10056761
2	Arias, F.	2023	Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas	Español	Dialnet	REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social	Explica diferencias metodológicas y aplicaciones de estudios documentales y sistemáticos.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9489470
3	Bedón, V., & Cedeño, L.	2023	Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemáticas	Español	Redalyc	REHUSO: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales	El uso de juegos en línea favorece la adquisición de nociones lógico-matemáticas en inicial.	https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439
4	Bernate, J.	2021	Revisión documental de la influencia del juego en la psicomotricidad	Español	Google Académico	Sportis	El juego desarrolla habilidades motoras, coordinación y equilibrio.	https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758
5	Bosch, G.	2022	Teoría hermenéutica de Schleiermacher	Español	Repositorio Universidad Pontificia de Salamanca	Cuadernos Salmantinos de Filosofía	Bases hermenéuticas aplicables a investigación documental.	https://doi.org/10.36576/2660-9509.49.739
6	Cruz, R., Palma, F., Cacoango W., & Zúñiga, M.	2024	Desarrollo de competencias matemáticas: Impacto de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje	Español	Google académico	Journal Scientific MQR Investigar	La gamificación favorece la motivación y mejora el aprendizaje matemático, evidenciándose como una estrategia útil para elevar el rendimiento de los estudiantes.	https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2574-2592
7	Herrera, M., & Gonzales, V.	2023	El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia	Español	Scielo	Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0	El juego simbólico favorece el desarrollo cognitivo, motriz y socioemocional en la primera infancia, siendo clave la interacción con materiales, entornos y la guía del adulto.	https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372
8	Lee, J., Wright, C., Zheng, X.,	2024	Professional development programmes on playful	Inglés	Taylor & Francis online	Routledge,	Los programas de desarrollo profesional en aprendizaje lúdico mejoran las prácticas	https://doi.org/10.1080/1

			learning for early childhood teachers: a systematic review				docentes, pero se requiere investigación más rigurosa para evaluar su impacto.	3540602.20 24.2404081
9	Todaro, R., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. Li, X., & Kangas M.	2024	A systematic literature review of playful learning in primary education: Teachers' pedagogical activities.	Inglés	Taylor & Francis online	Routledge.	El juego potencia habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El docente guía, facilita y evalúa. Su eficacia depende de la planificación, materiales y adaptación a los estudiantes. Mejora motivación, participación y resultados académicos.	https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954
10	Macias, M., Gómez, G., Rengifo, K., Cevallos, G., & Roldán, C.	2025	La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial.	Español	Google Académico	Editorial Tecnocientífica Americana	El juego favorece el aprendizaje y desarrollo integral en educación inicial, siendo más efectivo cuando es planificado y mediado pedagógicamente.	https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/617
11	Maldonado, D., & Cuadrado, C.	2023	El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial	Español	Dialnet	Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM)	El juego contribuye al desarrollo de la autonomía en educación inicial, fortaleciendo pensamiento, emociones y habilidades para la independencia y la toma de decisiones.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9297305
12	Monar, M., Moreno, G., & Monar, M.	2025	Importancia del juego en el desarrollo social y emocional	Español	Redalyc	REICOMUNICAR	El juego potencia el desarrollo social y emocional en niños de inicial, pese a limitaciones docentes y educativas.	https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/404
13	Oficina Internacional de Educación [UNESCO]	1993	Friedrich Fröbel (1782-1852).	Español	Unesco	Perspectivas	Fröbel veía la educación como un proceso para ayudar al niño a desarrollar su esencia interior, un principio divino, guiándolo hacia la conciencia, la libertad y la expresión plena de su naturaleza.	https://unesdoc.unesco.org/
14	Ponce, M., & Cedeño, R.	2023	Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en	Español	Google académico	Journal Scientific MQR Investigar	Las estrategias metodológicas fortalecen las nociones temporo-espaciales en los niños.	https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.59-71

15	Postigua, L., & Zambrano, R.	2025	los niños y niñas de educación inicial. El juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.	Español	Google académico	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar	El juego favorece significativamente el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial, por lo que es esencial promover espacios lúdicos en el aula.	https://doi.org/10.37811/c_l_rcm.v9i2.16812
16	Prins, J., van der Wilt, F., van der Veen, C., & Hovinga, D.	2022	Nature play in early childhood education	Inglés	Google académico	Frontiers in Psychology	El juego en entornos naturales favorece el desarrollo integral de los niños y debería incorporarse diariamente como parte esencial y necesaria de su educación.	https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164
17	Skene, K., O'Farrelly, C., Byrne, E., Kirby, N., Stevens, E., & Ramchandan, P.	2022	Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis	Inglés	Google académico	Society for Research in Child Development (SRCD)	El juego guiado muestra efectos en habilidades matemáticas tempranas, pero la evidencia aún es limitada y poco consistente para conclusiones firmes.	https://doi.org/10.1111/cdev.13730
18	Soëtard, M.	2020	Froebel: El maestro de juegos	Español	Asociación Latinoamericana de Facilitadores	Asociación Latinoamericana de Facilitadores	Fundamentos del juego según Froebel.	https://www.facilitadores-alfa.org/froebel-el-el-maestro-de-juegos-michel-soetard-articulo/
19	Suarez, E.	2025	Juegos Didácticos en el Desarrollo de Habilidades Motoras en niños de preescolar: Una Revisión Sistemática.	Español	Zenodo	Fundación Aula Virtual	Los juegos didácticos fortalecen de manera efectiva la motricidad gruesa y fina en niños preescolares, demostrando mejoras consistentes en coordinación, equilibrio y precisión motriz. Se recomienda integrarlos de forma sistemática en la planificación educativa.	https://doi.org/10.5281/zenodo.15823664
20	Toledo, R., Matías, O., Ferrando,	2025	Juegos verbales y su impacto en la	Español	Scielo	Centro de Estudios Transdisciplinarios Bolivia	Los juegos verbales favorecen la expresión oral en niños preescolares, mejorando	https://doi.org/10.33996/revistahorizo

	C., & Alfaro, D.		expresión oral de niños en edad preescolar.				fluidez, pronunciación y vocabulario, por lo que se recomienda integrarlos al currículo.	ntes.v9i37.9 57
21	Tuarez, J. & Tarazona, A.	2022	Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía en niños de educación inicial.	Español	Google Académico	Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Instituto Pedagógico “Luis Beltrán Prieto Figueroa”	El estudio muestra poco uso de la metodología lúdica y, por ello, bajos niveles de identidad y autonomía en los niños, recomendando aplicar el juego-trabajo para mejorarlos.	https://doi.org/10.46498/r eduipb.v26iE xtraordinario .1682
22	Vargas, E., Gallego, A., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L.	2021	El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia	Español	Google Académico	Universidad Distrital Francisco José de Caldas	El estudio analiza cómo el juego influye en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niñas de 3 y 4 años del pre-jardín B.	https://doi.org/10.14483/16579089.14133

Tabla 6. *Relación de tesis o trabajos de investigación consultados*

Nº	Autor(es)	Año	Título	Idioma	Base de datos	Institución/ Universidad	Conclusión	Enlace
1	Alonso, N.	2021	El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.	Español	Repositorio de la Universidad de Valladolid	Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Palencia	El juego es clave para el desarrollo del niño y para promover aprendizajes significativos. Las teorías revisadas coinciden en su valor educativo y en su papel esencial dentro del aula.	https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451
2	Cáceres, Y.	2022	Los juegos y el aprendizaje del idioma inglés en los niños de educación inicial	Español	Repositorio UNE	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle	El juego facilita el aprendizaje del inglés en niños pequeños, pues favorece la motivación, la imitación y la adquisición natural del idioma. Su uso en el aula hace que el proceso sea más dinámico y efectivo desde edades tempranas.	https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/10069
3	Castro, N.	2022	El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304	Español	Repositorio Universidad Católica los Ángeles de Chimbote	Universidad Católica los Ángeles de Chimbote	Se confirma una relación positiva entre el juego lúdico y las habilidades matemáticas, demostrando que jugar favorece significativamente el	https://hdl.handle.net/20.500.13032/25556

4	Correa, D.	2020	El Trapecio - Chimbote, 2021 Juegos matemáticos en el aprendizaje de niños del nivel inicial: Revisión sistemática	Español	Repositorio Universidad César Vallejo	Universidad César Vallejo	aprendizaje matemático en niños de 5 años. Los juegos matemáticos fortalecen el aprendizaje en niños de nivel inicial y destacan la importancia de que los docentes integren estrategias lúdicas innovadoras para promover un desarrollo significativo.	https://hdl.handle.net/20.500.12692/57900
5	Díaz, N.	2021	La importancia del juego en el desarrollo infantil	Español	Repositorio Institucional de la UNAM	Universidad Nacional Autónoma de México	Estimula desarrollo cognitivo, afectivo y social.	https://ru.dgb.unam.mx/server/api/core/bitstreams/49b1e131-7ef7-4211-b989-e206cdc3165e/content
6	García, A.	2024	Espacios para el cuidado y educación de niños menores de seis años: construcción de una materialidad escolar en la Ciudad de México, 1880-1942	Español	Repositorio CINVESTAV	Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional	El estudio demuestra que las instituciones para la primera infancia transformaron sus espacios, materiales y prácticas para moldear la conducta y el cuerpo infantil, reflejando la creciente intervención del Estado en su educación y cuidado.	https://repositorio.cinvestav.mx/handle/cinvestav/5336
7	García, S.	2023	El desarrollo del juego con las formas de la vitalidad y del juego simbólico en la primera infancia	Español	Sedici Repositorio UNLP	Universidad Nacional de La Plata	El desarrollo lúdico influye en construcción simbólica.	https://doi.org/10.35537/10915/162081
8	Maza, L.	2024	El juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa N.º 818 del distrito de Catacaos – Piura, 2024	Español	Repositorio ULADECH	Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	El juego mejora significativamente la psicomotricidad en niños de 4 años, aumentando su habilidad para manipular objetos y realizar movimientos gruesos, según la aplicación de un pre y post test en la institución educativa N° 818 de Catacaos – Piura.	https://hdl.handle.net/20.500.13032/39453

9	Ortiz, E.	2025	Juegos de mesa para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años	Español	Repositorio EESPP Santa Rosa	EESPP Santa Rosa	Los juegos de mesa mejoran significativamente el pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años, fortaleciendo su aprendizaje lúdico.	https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/123456789/188
10	Ortiz, L.	2023	Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 "Ruso"- Chimbote, 2021	Español	Repositorio ULADECH	Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	El juego motor mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años, favoreciendo su desarrollo físico y coordinación.	https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20500.13032/32106
11	Ramos, K.	2024	Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "Garabatos", Chimbote, 2022	Español	Repositorio ULADECH	Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	Los juegos tradicionales mejoran significativamente la socialización en niños de 5 años, fortaleciendo su interacción y trabajo en equipo.	https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20500.13032/36276
12	Rojas, S.	2021	Los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años de la institución educativa N° 303 Eden Maravilloso, distrito Nuevo Chimbote – 2021	Español	Repositorio ULADECH	Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	Los juegos verbales se relacionan significativamente con la expresión oral en niños de 5 años, mejorando su pronunciación, fluidez y vocabulario.	https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20500.13032/2965

Tabla 7. Relación de sitios webs consultados

Nº	Autor(es) o entidad responsable	Año	Título	Idioma	Base de datos	Nombre del sitio web	Conclusión	Enlace
1	Tripero, A.	2011	Vygotsky y su teoría constructivista del juego	Español	Acceso directo	Universidad Complutense de Madrid	Vygotsky plantea que el juego potencia las funciones cognitivas del niño y expande su zona de desarrollo próximo, permitiéndole avanzar en atención, memoria y comprensión social.	https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php

Tabla 8. *Listado de revistas científicas y cantidad de artículos*

Nombres de las revistas	Cantidad
La Torre del Virrey	1
REDHECS	1
REHUSO	1
Sportis	1
Cuadernos Salmantinos De filosofía	1
MQRInvestigar	2
Revista Docentes 2.0	1
Teachers and Teaching	1
Education 3-13	1
Sinergia académica	1
CIENCIAMATRIA	1
REICOMUNICAR	1
Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar	1
Frontiers in Psychology	1
Child Development	1
Padres y Maestros	1
Aula Virtual	1
Horizontes	1
Educare	1
Infancias Imágenes	1
Total	20