

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



El Juego como Recurso Pedagógico

Trabajo de Investigación Presentado por:

Alessandra Anais CARRASCO GONZALES

ID ORCID: 0009-0006-3449-1620

Para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESORA

Lic. YARLEQUE CAMACHO, Irene Cecilia

ID ORCID: 0000-0002-4166-3789

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

PIURA – PERÚ

2024

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



El Juego como Recurso Pedagógico

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro presidente: Mg Angela Martina Bruno Seminario

Miembro secretario: Mg David Peña Arica

Miembro Vocal: Mg Cecilia Collantes Cupen

PIURA – PERÚ

2024

**“Año del Bicentenario, de la Consolidación de Nuestra
Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de
Junín y Ayacucho”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



El Juego como Recurso Pedagógico

**La Suscrita Declara que el Trabajo Académico es Original en su Contenido y
Forma**

CARRASCO GONZALES, Alessandra Anais

PIURA-PERÚ

2024



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que; el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora: **CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

13%

Distrito veintiséis de octubre, 27 DIC. 2024



Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Jefatura de Unidad de Investigación

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS

DNI N° 76784122

Correo electrónico: carrascogonzalesalessandraanai@gmail.com

Código de matrícula alumna 76784122

ID ORCID 0009-0006-3449-1620

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Programa Formativo

Formación Inicial Docente

Programa de Estudios

Educación Inicial

Autor (a) CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS

Asesor (a) Lic. IRENE CECILIA YARLEQUÉ CAMACHO

ID ORCID Asesor 0000-0002-4166-3789

DNI N° 02784618

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente deajo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)


Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

FUNCIONES COGNITIVAS Y SOCIOAFECTIVAS IMPLICADAS EN EL APRENDIZAJE

Distrito Veintiséis de octubre, 27 DIC. 2024


CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS
DNI. 76784122



Mg. AMBS/JUI
bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS** identificada con DNI N° 76784122, como autor (a) del trabajo de investigación titulado:

EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO


Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre, 27 DIC. 2024


CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS
DNI. N° 76784122

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Lic. IRENE CECILIA YARLEQUE CAMACHO, identificada con DNI N° 02784618 como asesora del trabajo de investigación titulado:

EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por el investigador (a) CARRASCO GONZALES Alessandra Anais, identificada con DNI N° 76784122 egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, 24 OCT. 2024

Lic. IRENE CECILIA YARLEQUE CAMACHO

DNI. N° 02784618

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

El presente trabajo para la obtención de grado bachiller se lo dedico a mis padres Jorge y Teresa porque ellos siempre han estado conmigo brindándome apoyo y consejos que me daban día a día para hacer de mí una mejor persona, a mis hermanos Daniel y Gabriel, a mi sobrino Dariel, mi cuñada por sus palabras de aliento y el apoyo, a mi pareja Dilmer por sus consejos, la confianza y sobre todo el apoyo que me ha brindado durante el largo recorrido de mi carrera profesional y haberme esperado el tiempo necesario para realizarme profesionalmente, y a mi tía Milagros que de una u otra manera ha contribuido para el logro de mis objetivos.

Agradecimiento

Le agradezco a Dios por darme la oportunidad de estar en este mundo, en especial a mi madre Teresa, quien siempre me dio todo su apoyo y cariño incondicional cuando lo necesite, a mi padre Jorge, por sus sabias palabras que me brindaba durante el transcurso de mi carrera, a mis hermanos: Daniel y Gabriel; a mi sobrino Dariel, a mi cuñada Milagros, por brindarme la confianza y el apoyo emocionalmente, a mi pareja Dilmer por el apoyo económico y emocional por no dejar que me rinda porque gracias a cada uno de ellos soy profesional.

También le agradezco a la plana docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura que con su formación profesional que me brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Índice de Contenido

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin	iv
Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital.....	v
Declaración de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital.....	vii
Constancia de Aprobación del Asesor (A).....	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Introducción.....	15
Capítulo I.....	17
Objetivos de la Investigación Académica	17
1.1. Objetivo General.....	17
1.2. Objetivos Específicos.....	17
1.3. Justificación de la investigación.....	17
Capítulo II	20
Marco Teórico Conceptual	20
2.1. Fundamentos Teóricos del Juego como Recurso Pedagógico.....	20
2.1.1. Definición y Características del Juego	20
2.1.2. Primeros Teóricos del Juego.....	24
2.1.3. El juego como Recurso Pedagógico en el Aula.....	25
2.1.3.1. Experiencias Significativas del Juego en el Aula.....	27
2.2. La Importancia del Juego como Recurso Educativo Pedagógico en Niños	27
2.2.1. Desarrollo de Habilidades Socioemocionales	29
2.2.2. Desarrollo de Habilidades Cognitivas	31
2.2.3. Desarrollo de la Motivación, Imaginación y Creatividad.....	32
2.3. El juego en el Ámbito Educativo	33
2.3.1. Juegos Aplicados a la Enseñanza-Aprendizaje	33
2.3.2. Consideraciones para el Diseño de Juegos Educativos	35
Capitulo III	38
Metodología de la Información	38

3.1. Diseño Metodológico.....	38
3.2. Procedimientos de Revisión de la Literatura Especializada.....	39
Capítulo IV.....	47
4.1. Conclusiones.....	47
4.2. Recomendaciones.....	47
Referencias Bibliográficas.....	49
Anexo 1 - Matriz de Consistencia.....	53
Anexo 2 - Resolución de Aprobación del Trabajo de Investigación.....	55
Anexo 3 - Resumen Estadístico de Aplicación de Turnitin.....	58

Figuras

Figura 1: Pasos de la Investigación Documental	39
Figura 2: Cantidad de Libros Especializados por Bases de Datos.....	43
Figura 3: Procedimiento de Análisis de la Literatura Especializada.....	44

Tablas

Tabla 1: Antigüedad de fuentes bibliográficas seleccionadas	40
Tabla 2: Buscadores académicos de antecedentes de estudio.....	42
Tabla 3: Cantidad de Fuentes Procedentes de los Estudios Analizados.....	46

Introducción

En la naturaleza del ser humano las actividades lúdicas como el juego; se muestran de diferente manera trascendiendo las diferentes culturas y el tiempo. Se reconoce que desde el inicio de la niñez es el juego que despierta el aprendizaje, desarrollo y también la expresión creativa; ya que la niñez es por naturaleza un periodo de exploración y descubrimiento y las actividades lúdicas como el juego surgen de forma natural y legítima en los niños y niñas. Estos pueden ser desde juegos sencillos de ficción hasta de estructuras complicadas ya que en ellas encuentran una ruta para comprender el mundo que les envuelve como también experimentan utilizando relaciones como conceptos abstractos y roles.

Jean Piaget, que es el fundador de la psicología del desarrollo da a conocer que el juego muy lejos de considerarse como una actividad frívola, se entreteje con el desarrollo del conocimiento de los niños; es aquí donde exploran indagan y asimilan nuevas experiencias que les ayudan en su vida presente y futura. A partir de las actividades lúdicas los niños interiorizan diferentes conocimientos abstractos y desarrollan habilidades mentales esenciales. Además de su impacto en el área cognitiva, las actividades lúdicas o juego desempeñan un lugar muy especial en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas. Por ejemplo: les ayuda a indagar diversas identidades y ejercitar la empatía al tomar aspectos diversos.

La correlación entre la pedagogía y el juego no es un develamiento nuevo; pero, su integración efectiva en el ambiente de la educación sigue siendo un reto y una gran oportunidad para las metas que se quieren lograr. La educación fundamentada en las dinámicas lúdicas que son los juegos registra que este no es simplemente un paréntesis en el proceso educativo, sino un instrumento interior fuerte que permite el aprendizaje significativo. La pedagogía que se basa en el juego lo que desea es que la idea ya pasada de que el aprendizaje debe realizarse monótono, formal y serio se deje de lado y se considere que; de manera dinámica, activa, también se logra construir conocimientos, siendo estos duraderos.

Este trabajo, titulado "El juego como recurso pedagógico", busca vislumbrar y comprender la riqueza del juego en el contexto de la educación, basándose en lo fundamental como es el desarrollo físico, socioemocional y cognitivo de los niños. El estudio está establecido en cuatro capítulos: El capítulo I, Objetivos de la Investigación Académica, presenta los objetivos del estudio, así como la importancia del estudio a través de la justificación. El capítulo II, Marco teórico conceptual, presenta el abordaje de la temática investigativa, los antecedentes de estudio, debidamente analizados y contrastados, producto de la revisión de estudios científicos. El Capítulo III, Metodología de análisis de la información, en donde se plasma el diseño metodológico llevado a cabo, el procedimiento de revisión de la literatura especializada, y el procedimiento de análisis de la literatura especializada. Por último, tenemos el Capítulo IV el cual se realiza las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1. Objetivo General

- Analizar la importancia del juego como recurso pedagógico en la educación infantil.

1.2. Objetivos Específicos

- Sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan la integración del juego como recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Describir la importancia del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación infantil.

1.3. Justificación de la investigación

El haber elegido indagar y ahondar en el papel del juego como recurso pedagógico en la educación pueril se sostiene en una serie de fundamentos teóricos que subraya su notabilidad, pertinencia y valor académico de esta indagación; la cual nace en respuesta a la progresiva necesidad de abordar y comprender las diferentes metodologías educativas que asisten al desarrollo íntegro de los niños en la sociedad actual. Este estudio plantea recalcar como el juego no es solo una actividad dinámica lúdica sino un recurso educativo poderoso e imprescindible para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. En términos teóricos, las actividades lúdicas se comprenden como un medio por el cual los niños descubren el mundo que le rodea, desarrollando diferentes habilidades ya sean sociales y motoras; sobre todo; determinan su comprensión del espacio que les envuelve. Indagar este fenómeno desde una orientación pedagógico presentándose como una oportunidad para ahondar en el sustento teórico que sostiene la inclusión del juego en la educación infantil.

Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo íntegro de las niñas y de los niños. La notabilidad de examinar el juego como recurso pedagógico reside en su cabida para abordar diversas dimensiones del desarrollo infantil. No es solamente aprender conocimientos académicos, sino el desarrollar diversas habilidades físicas, emocionales y cognitivas de manera holística. El juego, permite una gama de oportunidades para el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, como también

el desarrollo de resolución de problemas, habilidades sociales y pensamiento creativo por ser una actividad innata para los niños. Cabe resaltar también; que el juego, favorece en las áreas del desarrollo pueril lo cual es necesario para elaborar programas educativos que aborden las necesidades específicas de esta etapa decisiva.

Desde los pedagogos como Froebel y Pestalozzi que son los fundadores hasta los que tienen a cargo las teorías actuales del desarrollo pueril, el juego siempre ha sido un tema principal en la discusión educativa. Esta indagación se sostiene de las diferentes teorías que otorgan un marco teórico fortalecido; admitiendo entender como el juego favorece a las etapas específicas del desarrollo cognitivo en la infancia. El juego, también es importante ya que permite el desarrollo de comprensión de los diferentes roles que se asumen como la efectiva comunicación logrando que los niños interactúen entre ellos. Esto fortalece la idea principal que el juego no se limita a ser simplemente una distracción para los niños, sino, es una actividad lúdica que permite el desarrollo de los niños en las diferentes áreas y dimensiones. La indagación se enmarca en este cruce de la teoría; explorando como estos aspectos se relacionan para de esta manera comprender de manera integral el papel del juego en el desarrollo educacional de los niños.

La eficacia de esta indagación se exalta en el contexto educativo actual, donde las solicitudes a los sistemas educativos están en variada evolución. El juego surge como una pericia pedagógica que no solo va a dedicarse a enseñar los diferentes contenidos específicos; sino que ayuda a desarrollar las habilidades y destrezas que son necesarias para un mundo en constante evolución y cambio. Ya que; la educación infantil se basa en una enseñanza por competencias es decir para la vida. Pues; nos encontramos en un mundo en donde la tecnología se utiliza de manera cotidiana y es el juego que puede tomar un rol super importante al ser complementario y coexistir con los avances tecnológicos volviéndose decisivo. Es así que este estudio realizado reside en la capacidad para otorgar aspectos sobre el juego para ser integrado de manera efectiva y activa en los diferentes entornos educativos actuales sin perder su naturaleza y bienes esenciales que otorga a los niños.

En síntesis, la justificación metodológica del juego como recurso pedagógico se fundamenta en que este puede desarrollar aprendizajes en los niños y de esta manera provocar en ellos un enfoque centrado en lo que el niño necesita tener. Desde el lado académico, este estudio busca indagar cómo el juego va a ser una ayuda en las diversas actividades baladís en las que se basan dentro del proceso educativo; y de esta manera analizar su relación con el aprendizaje y su potencial como herramienta pedagógica.

Desde el punto de vista académico, el juego no solo es un recurso pedagógico que favorece en las practicas educativas, sino que también abre nueva línea de investigación y discusión en torno a la pedagogía en los niños del nivel inicial, entonces se entiende que el juego influye en el niño en su desarrollo cognitivo, emocional y social en los que les proporciona una base de formación en su plan de estudios.

Los dables favorecidos de la indagación sobre el juego como recurso pedagógico son los niños, ya que el uso del juego en el aprendizaje puede optimizar su estimulación, comprensión de los contenidos y participación, de la misma manera contamos con los maestros que pueden tener herramientas y estrategias nuevas las cuales favorecen su práctica diaria pedagógica. La investigación puede otorgarles diferentes metodologías efectivos y viables en donde se involucren los estudiantes favoreciendo así el aprendizaje como también las Instituciones Educativas que pueden ayudarles a optimizar el enfoque pedagógico al insertar el juego en sus currículos, lo que puede resultar en un ambiente de aprendizaje más efectivo, dinámico y de sostenibilidad en el tiempo. Ya que lo que se aprende con gozo y movimiento en el niño muy pocas veces se olvida.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

A continuación, se presenta el primer objetivo que es sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan la integración del juego como recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1. Fundamentos Teóricos del Juego como Recurso Pedagógico

2.1.1. Definición y Características del Juego

En el tiempo, y en las diferentes culturas, es el juego que siempre ha estado mencionado como una actividad universal propia del ser humano. Aunque parece sencillo y simple; es el juego, que forma parte de un fenómeno notablemente complejo, lo que ha traído el interés de ser analizado y observado por diversas disciplinas como la sociología, psicología, antropología y sobre todo por la educación.

Esta hermosa actividad dinámica, lúdica muy lejos de ser simple; realmente desempeña un papel super importante para los niños; quienes desde pequeños muestran ese deseo de realizarlos y son los rudimentarios los que mayormente los practican y llegan a realizar; los cuales se exteriorizan desde la más profunda sensación interna innata de bienestar (Sáenz y Monroy, 2010). Según lo que nos dice el autor; no obstante, su notabilidad se desarrolla mucho más allá del plano recreativo, siendo pródigamente reconocido en círculos pedagógicos por su potencial como recurso pedagógico formativo.

Desde la perspectiva de Vygotsky (1979) en su enfoque sociocultural del desarrollo infantil, enfatizó la importancia de la interacción social y el aprendizaje en donde el adulto es el soporte y los compañeros parte de ello. Según lo que nos dice el autor, los niños aprenden a partir de la participación activa con los individuos que le rodean y de esta manera las habilidades sociales como los conocimientos los internalizan. Es así como los niños logran adquirir diversas estrategias para resolver problemas, como también logran negociar y hasta compartir de acuerdo a su necesidad, requerimiento o interés (Citado por Rodríguez, 2012, Pág. 11)

El juego se ha desarrollado desde mucho tiempo atrás; este se ha realizado como una manera de desarrollo de competencias socioemocionales, habilidades y de aprendizaje. También es necesario dar a conocer que es a través de él que los niños y

jóvenes pueden aprender a desarrollar relaciones sociales positivas pues ponen en práctica la comunicación asertiva como la empatía y también desarrolla las habilidades físicas y cognitivas; ya que es la conexión intrínseca del aprendizaje y el juego que permite mantener ese hilo conector y conductor a lo largo de las épocas y de la historia; dejando en evidencia que es la parte lúdica y de movimiento que permite la asimilación y evocación; superando de esta manera a otros métodos pedagógico.

A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados, de manera lúdica se ha aprendido más eficazmente que por otros procedimientos. El juego además de deleitar prepara al niño para la vida, le introduce en las normas, le hace descubrir, vivir experiencias, etc. que servirán como base para adquirir conocimientos más complejos (Calvo y Gómez, 2018, p. 23)

El constructo "juego" ha evolucionado a lo largo de la historia, y ha sido definido de diversas maneras. Una de las primeras definiciones fue propuesta por el filósofo alemán Friedrich Schiller, quien en su obra "Cartas sobre la educación estética del hombre" explora una postura de Kantiana y afirma que el juego es una actividad libre y desinteresada que permitía al ser humano desarrollar su creatividad y su imaginación (Schiller, 1990 pág., 26)

La investigación de Huizinga (2000), aborda al juego en su obra "Homo Ludens", en donde lo definió como una actividad que se realiza dentro de un marco de reglas y que tiene como objetivo la creación de una realidad aparte, en la que los participantes pueden experimentar emociones y sensaciones diferentes a las que experimentan en la vida cotidiana. El mismo autor considera que el juego era una actividad anterior a la cultura misma. "En su opinión las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego.

En particular, el juego comienza desde el lenguaje, pues a través de él se levantan las cosas al ámbito del espíritu" (Citado por Espinoza, 2009, p. 75). La investigación de Huizinga define el juego como una actividad regida por reglas que permite a los participantes crear una realidad alternativa y experimentar emociones distintas a las de la vida diaria. Además, el juego también cumple una función social al facilitar la interacción y la cooperación entre los individuos. El cual es una acción enigmática y a la vez complicada, que puede tener variadas interpretaciones y que tiene

una gran importancia y la capacidad para proveer un espacio seguro para la indagación y el aprendizaje.

Para el autor Freud (2010), el juego es un componente que muchas veces el niño utiliza para poder dar a conocer sus deseos, necesidades, fantasías y hasta sus molestias, conflictos de manera figurada. Es con el juego que va resolver dificultades y problemas que se le presenten manteniendo seguridad y controlando el momento en que lo vive. (Citado por Flores, 2017 Pág. 27). Así como también con el juego el niño podrá resolver esos conflictos sin despertar en él, las inseguridades y bajo la observación del docente.

Actualmente; se considera que el juego es una actividad super importante en la educación pueril; ya que, permite a los niños convivir e indagar lo que le rodea sensorialmente y de esta manera mejorar, superar diversas destrezas como aprender cosas nuevas, desarrollando activamente su creatividad e imaginación "el juego es una herramienta de aprendizaje tan poderosa como la imaginación de un niño" (Piaget, 1969 citado por Sánchez, 2019, p. 8). En el área educativa, el juego es la mejor herramienta por no decir la imprescindible para el desarrollo íntegro del niño y de su aprendizaje.

El juego como recurso educativo puede ser determinado como una acción lúdica, autónoma, voluntaria y espontánea con la intención de explorar, aprender, construir conocimientos y experimentar (Elkonin, 2018 pág. 13). Según el autor el juego educativo fomenta el aprendizaje y la creatividad de manera libre y autónoma en los niños el cual pueden ser utilizados en diferentes áreas del conocimiento, como la matemática, la ciencia, la literatura, entre otras, y pueden ser adaptados a diferentes edades y niveles de aprendizaje, además se pueden utilizar diversos materiales y recursos para potenciar la interacción, creatividad y pensamiento crítico.

Según la investigación de Calvo y Gómez (2018), se exploran diversas perspectivas de prominentes autores sobre la interrelación entre juego y aprendizaje infantil, ante lo expresado Dewey propone aprender a través de experiencias, desafiando la evaluación tradicional en favor de la observación es por ello que Montessori destaca la importancia de la organización del espacio y la autonomía del niño, mientras que Freinet aboga por una educación popular práctica, introduciendo técnicas innovadoras como la imprenta en la escuela. (citado por Rojas, 2019, p. 35)

Históricamente, hasta el siglo XIX, el juego se asociaba principalmente con el entretenimiento, pero la llegada de la Escuela Nueva cambió esta perspectiva. Ahí se reconoció el potencial educativo del juego. En este nuevo paradigma, el juego dejó de ser simplemente un pasatiempo, transformándose en un medio efectivo de aprendizaje que moldea la visión educativa contemporánea (Calvo y Gómez, 2018 pag.22). En conclusión, dichos autores comentan que en la nueva escuela se consideró que el juego no solo es un pasatiempo, sino que es un medio efectivo para el aprendizaje del estudiante ya que esto lo ayudara a que logre cada desafío en su vida cotidiana.

El juego no solo moldea la mente, sino que también contribuye significativamente al desarrollo físico de los niños. La actividad física inherente al juego promueve la salud y el bienestar, contrarrestando los desafíos asociados con el sedentarismo y la vida moderna centrada en la tecnología. Juegos al aire libre, deportes y actividades físicas estimulan el desarrollo motor y contribuyen a hábitos de vida saludables desde una edad temprana.

Para Rivero et al (2016) el juego como recurso educativo presenta una serie de características distintivas que lo diferencian de otras actividades pedagógicas. Algunas de las características que hallamos según diversos autores son:

- Es una actividad libre y motivadora
- Es autotélico, es decir, se realiza por sí mismo y no por un fin externo
- Es una instancia de subjetivación, que implica la construcción de la identidad y la autonomía
- Es una forma de expresión y comunicación
- Es una fuente de diversión y placer
- Es una manifestación cultural y social
- Es una actividad creativa e imaginativa
- Es una forma de aprendizaje y desarrollo
- Es una actividad reglada y estructurada
- Es una actividad simbólica y representativa
- Es una actividad lúdica y no productiva
- Es una actividad espontánea y voluntaria
- Es una actividad desafiante y estimulante
- Es una actividad flexible y adaptable

- Es una actividad que implica riesgo y conflicto
- Es una actividad que implica cooperación y competición
- Es una actividad que implica imitación y asimilación
- Es una actividad que implica exploración y descubrimiento
- Es una actividad que implica emoción y afectividad
- Es una actividad que implica transformación y cambio

2.1.2. Primeros Teóricos del Juego

En el ámbito de la gamificación, Díaz et al. (2020) y otros estudios recientes analizan cómo las estrategias basadas en el juego motivan a los estudiantes, mejorando el rendimiento académico y creando contextos de aprendizaje dinámicos y atractivos. Estas investigaciones enfatizan el uso de herramientas tecnológicas y juegos digitales para fomentar el compromiso y la participación en el aula. (Citado por Rojas, 2015, Pág. 22)

Montessori defiende que se aprende a través de la participación activa, siendo los niños los propios protagonistas del proceso de aprendizaje, involucrándose de una forma práctica, principalmente empleando las manos y a través de materiales manipulativos, sensoriales y lúdicos (Santerini, 2013 pag.23). Montessori propone que los niños aprenden mejor cuando están físicamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Los materiales sensoriales y manipulativos están diseñados para estimular la curiosidad, fomentar la exploración y promover la comprensión profunda de conceptos abstractos. Por ejemplo, usar bloques para aprender matemáticas ayuda a los niños a visualizar y comprender las relaciones numéricas.

Estudios específicos sobre la implementación de estrategias pedagógicas con juego, como el de Camposeco (2012), evalúan el impacto del juego en asignaturas concretas como las matemáticas, destacando su utilidad para enseñar habilidades prácticas y promover un aprendizaje activo y significativo.

Para el autor Freinet el trabajo-juego es como una de las actividades que tiene más relación con la vida de los seres humanos y cuando más se lleva a cabo es cuando somos niños, ya que implica una liberación de energía, creatividad, la puesta en práctica de habilidades y destrezas, el movimiento y la agilidad, así como la adquisición de aprendizajes (Copertari, 2019 Pág. 34). Para Freinet el trabajo-juego es

la actividad esencial del niño a través del cual explora, descubre, corre y aprende. Por ello, se convierte en una necesidad fundamental el de preparar y organizar el aula con espacios donde allí juego que potencien la creatividad, el interés y la naturalidad del alumnado.

De acuerdo con Moreno (2012), el juego otorga motivación, que es imprescindible para el desarrollo del cerebro. A través del juego, los niños empiezan a descubrir y manipular como que a la vez que aprenden de lo que les rodea, adaptándose a nuevas situaciones, resolviendo de esta manera problemas o conflictos como también perciben diferentes conductas.

2.1.3. El juego como Recurso Pedagógico en el Aula

El juego como estrategia pedagógica en el salón de clase es cuando se utiliza actividades lúdicas que ayudan al aprendizaje y al desarrollo de habilidades en los niños. A través de este, los estudiantes pueden practicar habilidades sociales, explorar conceptos, resolver dificultades, provocar la iniciativa y creatividad en un ambiente motivador y relajado. Se registra en diferentes fuentes que el juego no solo es una forma de distracción, sino también una fuerte estrategia educativa que puede ayudar a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Los maestros pueden desarrollar el pensamiento crítico, colaboración y comunicación; permitiendo de esta manera que el aprendizaje sea más dinámico y significativo.

El juego es necesario e imprescindible en las aulas del nivel inicial; pues promueven el desarrollo de manera significativa y fundamental en los niños:

- **Desarrollo físico:** El juego permite la percepción y ubicación espacial, coordinación motora gruesa y fina, el desarrollo de la coordinación y también desarrolla el equilibrio.
- **Desarrollo cognitivo:** Motiva a que el niño desarrolle la creatividad, el pensamiento lógico, la memoria, la resolución de problemas y la imaginación.
- **Desarrollo socioemocional:** Permite que los niños logren desarrollar la autonomía, autoestima, la comunicación, la empatía y la cooperación.

- **Desarrollo del lenguaje:** El juego permite adquirir el lenguaje a través de la interacción con otras personas y el desarrollo de la expresión de lo que sienten, desean, anhelan como incorporar nuevas palabras a su vocabulario.

El juego es una herramienta necesaria para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños en el nivel inicial. Admite que los niños aprendan de manera original, efectiva y divertida, preparándolos para su futuro social y académico.

De acuerdo con Moreno (2012), el juego permite la motivación, que es necesaria para el desarrollo del cerebro. A través del juego, los niños manipulan y descubren a la vez que aprenden del entorno, adaptándose a situaciones nuevas, resolviendo conflictos o problemas y experimentando diferentes comportamientos. (Citado por Fernández, 2013, Pág. 19). El juego ayuda a que el estudiante descubra a través de la manipulación de actividades que desarrolle junto con el docente en el cual el estudiante aprenda a resolver problemas sin ayuda de un adulto. De acuerdo con lo que dice el autor; al introducir el juego en el proceso de enseñanza, se puede crear un ambiente de aprendizaje atractivo y dinámico. Los estudiantes suelen animarse y ponerse activos cuando aprenden a través de juegos, lo que puede proporcionar el aprovechamiento de diferentes habilidades y conceptos.

Probablemente el juego provoque el desarrollo la interacción entre todos los estudiantes como también la solidaridad y colaboración. Permitiendo a los maestros a observar la praxis de los estudiantes en todo lo que han aprendido: siendo esto, una forma de ir evaluando el avance en el área social. En síntesis, el juego revela que el aprendizaje puede volverse una diversión y así de esta desarrollar de manera integral a los estudiantes

En resumen, el juego es una estrategia pedagógica excelente que no solo hace que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también asiste significativamente a la comprensión y el desarrollo integral de los estudiantes. La ejecución de estrategias de aprendizaje establecidas en el juego puede convertir la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más vivencial, significativo y de trascendencia para el estudiante.

2.1.3.1. Experiencias Significativas del Juego en el Aula

En la etapa Pueril es el juego que se convierte en un principio metodológico fundamental pues es el niño; el autor, del proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta manera será capaz de generar conocimientos empezando de la observación vivencial, el movimiento, el uso de los sentidos, la experimentación, la manipulación, la observación directa, la exploración; siendo el juego un recurso didáctico para ello.

Sin embargo, el autor Kishimoto (2018), esbozó pedagógicamente estrategias basadas en juegos para la educación infantil que se orientan en el desarrollo integral del niño. Estas estrategias incluyen:

- **Integración de juegos tradicionales y modernos:** Kishimoto combinó juegos modernos con tradicionales, valiéndose de las fortalezas de los dos y así de esa manera originar experiencias de aprendizaje que llegué al niño tomarlas como parte de su vida.
- **Aprendizaje a través del juego:** Con el juego los niños aprenden ya que se relacionan entre ellos y enfrentan diferentes momentos que les permitirá hacerle frente a las vicisitudes que se les presente en el camino; logrando el desarrollo de habilidades comunicativas como el desarrollo también de habilidades sociales; pues el juego es parte fundamental y motor de su aprendizaje.
- **Aprendizaje contextualizado:** Kishimoto destaca la importancia sobre el aprendizaje el cual debe es de suma importancia pues a partir de ello; los niños, integran el cultural y social creando de esta manera un aprendizaje vivencial y más que todo notable y significativo; lo que va a redundar en el desarrollo integral del niño.

Se presenta a continuación el siguiente objetivo que es describir la importancia del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación pueril.

2.2. La Importancia del Juego como Recurso Educativo Pedagógico en Niños

Es conocido que el juego no solo es un tiempo de recreación y para pasarla “bien”; sino que los estudios nos refuerzan lo que siempre hemos visto y observado. Este; es de suma importancia para el desarrollo no solo del intelecto de los niños, sino para su desarrollo socioemocional. Permite que logren adquirir nuevos conocimientos

y desarrollar las aptitudes innatas beneficiando de esta manera el aprendizaje. Logrando que también tanto el pensamiento matemático como crítico se desarrolle de manera placentera. Es por ello que actualmente la educación ya lo está considerando como parte de la rutina de los niños en un aula de clase; dándoles la oportunidad de gozar de estrategias diferentes llenas de actividades donde el movimiento y las diferentes actividades lúdicas son el motor del desarrollo cotidiano en el ambiente educativo en que se encuentren.

Para Friedrich Froebel (1782) Nos da a conocer que el juego realmente ayuda al desarrollo del cerebro y también aporta mucho a la formación como también al desarrollo de la inteligencia y coordinación óculo manual del niño. (Citado por Rodríguez, 2003, Pág. 11)

Entre los ejes que considera Montessori es aprender a partir de las actividades lúdicas o recreativas.. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Dattari, 2017, pág. 30)

Los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas (Britton, 2001, pág. 30).

Mediante el juego el niño se relaciona con el medio, se adapta a él y adquiere aprendizajes de la realidad en la que vive gracias a la experimentación y exploración que favorece el juego. También, el juego le ayuda a conocer su propio cuerpo, a aprender conductas, a desarrollar habilidades motoras, a relacionarse con los demás, a resolver problemas y a desarrollar el lenguaje. El juego favorece el aprendizaje significativo e integral (Obregón, 2006, pág. 30).

2.2.1. Desarrollo de Habilidades Socioemocionales

Los vínculos son imprescindibles para que se establezcan en los niños y logren tener realmente un desarrollo integral; es por ello que el juego se está considerando, como un medio educativo y de esta manera establecer el desarrollo de habilidades socioemocionales como de interacción con el medio que le rodea. Al realizar esta interacción le va a permitir poder tener oportunidad para el progreso de ellos ya que van a llegar a acuerdos, reglas puestas por ellos mismos; como también, van a colaborar y tener diferentes hermosas ideas que serán útiles para el transcurso de los días mientras van desarrollando de manera integral.

El juego otorga un espacio en donde los niños como recursos que serán muy útiles para que los niños y niñas den a conocer sus emociones como la tristeza, alegría, frustración, temor; aceptándolas y poder así controlarlas. Tenemos como ejemplo cuando al jugar con los diferentes roles; los niños exploran diferentes perspectivas fomentando la comprensión de los diferentes sentimientos como también desarrollando la empatía. (López, 2023 pág., 19).

En ocasiones; el juego donde todos cooperan va a ayudar a los niños a poner en práctica el desarrollo de la comunicación, la resolución de problemas como también sobre la colaboración que es sumamente importante en los niños; sin dejar de lado, el desarrollo de habilidades sociales que son saludables para una buena convivencia. (Cuesta et al., 2016). También, a través del juego dramático, los niños pueden actuar situaciones que les generen ansiedad o miedo, lo que les permite enfrentar y procesar estas emociones en un entorno controlado (Citado por Ruiz, 2018 pág., 26).

En ocasiones; el juego donde todos cooperan va a ayudar a los niños a poner en práctica el desarrollo de la comunicación, la resolución de problemas como también sobre la colaboración que es sumamente importante en los niños; sin dejar de lado, el desarrollo de habilidades sociales que son saludables para una buena convivencia.

El Juego Dramático es especialmente importante en la Educación Infantil, ya que, en estas edades, el niño/a no posee un grado de “competencia” en el lenguaje oral, por lo que su recurso fundamental y el vehículo esencial para la

comunicación con los demás, es la expresión gestual. Está capacidad es la que debemos estimular en el aula. (Macías, 2011, p. 2)

Como hemos visto, Piaget fue uno de los primeros teóricos en explorar cómo los niños desarrollan habilidades sociales. Según su teoría del desarrollo cognitivo, los niños pasan por etapas secuenciales en las que adquieren nuevas habilidades y conocimientos. En el periodo preoperacional, que abarca aproximadamente de los 2 a los 7 años, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de representar mentalmente a otras personas y a sí mismos. Esto les permite tomar conciencia de las perspectivas y emociones de los demás, sentando las bases para la empatía y la comprensión social.

Es necesario recalcar que, de estas teorías, la importancia del juego en el desarrollo de habilidades sociales también se ha destacado en investigaciones más recientes. (Dávila, 2018 pág., 13) en su investigación aborda el desarrollo de habilidades sociales, ya que en los niños del nivel inicial observó que tenían comportamientos tímidos, al punto de llorar o gritar, por lo que implementó un programa basado en el juego, concluyendo que este influyó de manera positiva para desarrollar este tipo de habilidades, mejorando la interrelación de los estudiantes entre sí y mejorando la conciencia de los niños sobre el desarrollo del aprendizaje en un ambiente como lo es su escuela.

De acuerdo con Guzmán (2018), nos menciona que el juego es como un método para que los niños de preescolar desarrollen su socialización, fortalezcan las relaciones interpersonales y generen aprendizajes a nivel social.

Las habilidades sociales que se debe desarrollar en los niños de tres años son el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía y la motivación las cuales les ayudan en el desenvolvimiento con sus pares, en el conocimiento de sí mismo y de los demás, en lograr resolver un problema de manera tranquila, poder entender que le pasa a su amigo(a), y lograr realizar las actividades de manera feliz y con ganas de aprender cada día (Guzmán, 2018, p. 156)

Por otro lado, Asensios y Malvas (2018) han investigado cómo el juego libre ayuda a desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años, sus resultados arrojan que en esta etapa inicial los niños pueden aplicar estos juegos para desarrollar su autoestima, asertividad, comunicación u otra habilidad en la que se perciban

dificultades. Estos comportamientos sociales desarrollados durante el juego se generalizan y se transfieren a otras situaciones de la vida cotidiana.

Encontramos muchos estudios en donde nos dice que el juego es importante para los niños porque les brinda la oportunidad de tomar decisiones a su corta edad, estableciendo de esta manera el desarrollo de la confianza en sí mismos como la autonomía y la autodeterminación. Siendo esta manera una manera de dirigir también su aprendizaje (Nazario y Paredes, 2002).

2.2.2. Desarrollo de Habilidades Cognitivas

Un medio en donde los niños pueden descubrir y poner en práctica sus conceptos e ideas y de esta manera se contribuye a optimizar la capacidad cognitiva es cuando se permite que el niño juegue. (Bruner, 1961). De igual manera se conoce que la resolución de conflictos, el desarrollo del pensamiento lógico matemático que son las habilidades cognitivas también son consecuencia del juego. (Piaget, 2019, Vygotsky, 1979). Como también el juego permite en los niños lograr adquirir habilidades académicas, insertar en su vocabulario conceptos nuevos, como también usar estrategias diferentes, desarrollando habilidades del pensamiento crítico lógico y de esta manera poder enfrentar muchos desafíos de su vida cotidiana (Citado por Córdova, 2013, Pág. 115)

El participar en el juego permite al niño desarrollar la memoria pues tendrán que recordar acuerdos, así como también su atención estará más atenta ya que esta es necesaria para recordar cómo, con qué y cómo realizará la actividad lúdica; así como, la estrategia que más le conviene utilizar en ese momento y los pasos a seguir en ese momento que lo practica junto a sus amigos.

Algunos estudios también nos dicen que los juegos de construcción permiten que se desarrolle la resolución de problemas como el desarrollo de la planificación y razonamiento espacial (Quinaluisa y Quinatoa, 2022). Cada vez que los niños logran enfrentar algún desafío y logran tener un resultado favorable a través del juego desarrollan habilidades fundamentales cognitivas que le servirán en otro contexto.

Gardner (2016) en el trabajo que nos comparte sobre las inteligencias múltiples nos da a conocer como las actividades lúdicas o el juego en sí; permite fortalecer algunos tipos de habilidades cognitivas como el pensamiento espacial y la resolución

de conflictos; mientras que los juegos de mesa desarrollan la estrategia provocando el pensamiento crítico y razonamiento matemático. En estos juegos se necesita que el niño este muy atento, razone y memorice para luego tomar decisiones y así lograr alcanzar objetivos. Mientras otros estudios determinan que al realizarlos no solo desarrollan la habilidad de resolver un problema sino también la memoria de trabajo; pero, sobre todo ayuda a que los niños en edad preescolar se inhiban (Garrido, y Crisol, 2023; Villanueva, 2022).

Estos descubrimientos como es el tener en cuenta a los juegos en los niños pueden ser básicos y eficaces para el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades cognitivas en los niños. (Citado por Gutiérrez, 2019, Pág. 10)

2.2.3. Desarrollo de la Motivación, Imaginación y Creatividad

Para lograr en los estudiantes un aprendizaje duradero y significativo es necesario y fundamental el compromiso y la motivación en ellos. Por eso decimos que el juego es algo inherente para los niños pues hacen que se activen y así el aprendizaje sea más seguro; pues la motivación cuando es intrínseca nace de la misma actividad en donde el estudiante se encuentra interesado.

Nazario y Paredes nos dicen que el juego por su misma naturaleza de dinamismo y de gozo en los estudiantes permite que se genere una gran motivación; ya que los niños se sienten atraídos y participan en las actividades lúdicas experimentando una sensación de autonomía, competencia y sobre todo de una gran conexión con esta gran motivación dentro de un ambiente libre y seguro.

El juego también permite que los niños tengan la oportunidad de establecer en ellos diferentes metas que desean conseguir; y esto es a partir de roles que muchas veces son ficticios pero que también en ellos toman decisiones; lo que les permite, fortalecer su aprendizaje y sentido de competencia. De esta manera también los niños se motivan al descubrir desafíos los cuales les exige que tomen decisiones para poder enfrentar ese desafío que se les presenta. Pues es el juego que genera en ellos esa motivación propia en donde es el compromiso, atención, entusiasmo y persistencia va a ser parte de poder lograr los objetivos que se plantea. (Gallardo y Gallardo, 2018), además el juego les va a dar la oportunidad de indagar, descubrir y experimentar un estado mental fluido; desarrollando la imaginación en los roles y motivándolos a

participar contribuyendo significativamente a la actividad lúdica referida. Al realizarlo el niño está desarrollando su capacidad crítica, fluyendo en el pensamiento matemático, habilidad social y desarrollo comunicativo (Quiliche, 2019 Pag, 15).

La creatividad como la imaginación se logra desarrollar en el juego; estas capacidades son propias del pensamiento creativo las cuales son fundamentales para el mundo y las comunidades que están en constante cambio donde se requiere adaptarse. Los diferentes estudios realizados en campos como la educación y la psicología han examinado y como resultado obtenido que este realmente fomenta las capacidades en los niños. También que es el juego simbólico el que fomenta la expresión promoviendo las habilidades comunicativas lingüísticas; ya que, lo hacen cuando representan diferentes personajes en distintas situaciones. (Pugmire, 1996) destacó la importancia del juego autónomo y espontáneo en el desarrollo de creatividad y la imaginación de los estudiantes. Según este autor, el juego otorga un espacio libre y seguro de limitaciones donde los niños pueden descubrir un mundo externo e interno, expresar emociones y deseos, y desarrollar su capacidad de creatividad. A través del juego, los niños pueden crear diferentes espacios usando su imaginación, experimentar con diferentes posibilidades y manifestar su creatividad de manera espontánea y auténtica. (Citado por Flores, 2016, Pág. 19)

(Huiza, 2022) Nos dice que los niños logran su capacidad para crear narraciones e historias y utilizar un lenguaje creativo siempre y cuando realicen juegos de dramatización. Mientras que (Ruiz, 2018, Pag.18) nos dice que las actividades de juego promueven el desarrollo de toma de decisiones, planificación y resolución de problemas.

2.3. El juego en el Ámbito Educativo

2.3.1. Juegos Aplicados a la Enseñanza-Aprendizaje

En la evaluación que se utiliza diariamente en los estudiantes pueriles que es la formativa y la retroalimentación podemos observar que permite a los maestros mejorar el enfoque pedagógico ya que se utiliza diferentes tipos de juegos.

✓ **Juegos Motrices en el Taller**

(Pol et al., 2021) nos da a conocer que los juegos motrices en la etapa pueril les permiten a ellos desarrollar habilidades motoras primordiales como atrapar, saltar, correr y lanzar.

Estas habilidades motoras forman la base para la obtención de habilidades más complejas en el futuro. A través de los juegos motrices, los niños mejoran su equilibrio, coordinación, fuerza muscular y control corporal, lo que contribuye a su desarrollo físico y salud en general, además, durante los juegos motrices, los niños enfrentan desafíos que requieren planificación, toma de decisiones, resolución de problemas y pensamiento estratégico (Valencia, 2022), por lo que se contribuye en gran medida a un mejor aprendizaje académico. Además, los juegos motrices promueven la inclusión y la igualdad, ya que todos los niños pueden participar y tener éxito independientemente de sus habilidades individuales. El juego no solo moldea la mente, sino que también contribuye significativamente al desarrollo físico de los niños. La actividad física inherente al juego promueve la salud y el bienestar, contrarrestando los desafíos asociados con el sedentarismo y la vida moderna centrada en la tecnología. (Citado por Ruiz, 2014, Pág. 101)

✓ **Juegos de Construcción Dirigido por el Maestro**

Los juegos de construcción y manipulación dirigido por el maestro, como los bloques, los rompecabezas y los materiales de modelado, ofrecen oportunidades para que los niños desarrollen habilidades motoras finas, resuelvan problemas espaciales y fomenten la creatividad (Arce et al., 2014).

(Quinaluisa y Quinatoa, 2022) Da a conocer que la clasificación, equilibrio y seriación se logran cuando el niño tiene vivencias al observar y manipular texturas, formas y tamaños promoviendo de esta manera la interiorización del pensamiento lógico matemático. Como también los juegos de manipulación y construcción ayudan a lograr el desarrollo de la coordinación óculo-visual; y esto se debe a que los estudiantes observan para luego realizar lo que tienen en mente.

✓ **Juegos de Roles**

(López, 2023) Los juegos de roles ayuda a los niños a desarrollar la parte socioemocional y también a comprender las relaciones sociales; estos involucran a los niños en diferentes representaciones de la vida diaria; por ejemplo, a jugar a los padres, médicos, maestros y otros personajes que pueden observar en su vida diaria. Son estos juegos que permiten que los estudiantes puedan resolver muchos conflictos y también les ayuda a negociar y comunicarse de manera más fluida. (Quiliche, 2019 Pag 118) nos dice que los juegos también desarrollan habilidades comunicativas lingüísticas ya que en ellos los niños expresan libremente sus emociones como sus pensamientos; promoviendo de esta manera la imaginación, fantasía y creatividad; pues ellos elaboran libremente sus escenarios utilizando recursos cotidianos para la representación de diferentes situaciones y roles.

✓ **Juegos de Mesa y Juegos Cooperativos**

(Garrido y Crisol, 2023; Villanueva, 2022) Dicen que hay juegos que ayudan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades cognitivas como el pensamiento estratégico en donde ponen en juego formas para lograr la meta u objetivo; así como también otras habilidades como el razonamiento matemático, memoria, atención y razonamiento lógico.

Estos juegos también enseñan reglas y promueven la capacidad de seguir instrucciones y respetar turnos. Además, los juegos cooperativos, en los que los niños fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y enseñan habilidades sociales, como escuchar, comunicarse y resolver problemas en grupo. (Citado por López, 2003, Pág. 119)

2.3.2. Consideraciones para el Diseño de Juegos Educativos

Al diseñar un juego educativo, se requiere combinar los elementos pedagógicos y características de juego que se adapten a los objetivos educativos y a las necesidades de los estudiantes. Las bases para poder elaborar un juego que sea potencialmente eficaz en el ámbito educativo son las siguientes:

- ✓ Cada juego en su diseño debe estar estrechamente alineado con el objetivo de aprendizaje específico que se plantea conseguir, es decir ya que en el contenido

curricular se plantean las habilidades que se desean desarrollar, el juego debe cumplir con estos requisitos. Por ejemplo, si el objetivo es que los estudiantes desarrollen sus habilidades matemáticas, el juego debe incluir desafíos y actividades que impliquen el uso y la aplicación de la matemática en su desarrollo.

- ✓ El juego debe ser interactivo y de fácil retroalimentación, es decir, el juego debe involucrar la participación activa de los estudiantes, además de ofrecer una retroalimentación inmediata para guiar el aprendizaje y proporcionar información sobre el desempeño del estudiante y ofreciendo oportunidades de mejora. La retroalimentación mantiene a los estudiantes comprometidos, por lo que refuerza el aprendizaje, y se puede dar en forma de pistas, recompensas por logros, etc.
- ✓ Deben implicar un desafío, pero con niveles ajustables, de acuerdo al conocimiento o destreza de los estudiantes, es decir deben proporcionar un equilibrio entre la dificultad y el éxito; por lo que esto ayuda a mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes. Un juego demasiado fácil puede resultar aburrido y no fomentar el aprendizaje, mientras que un juego demasiado difícil puede generar frustración y desmotivación, por ello no se debe llegar a abrumar al estudiante con desafíos complicados, por el contrario, los niveles deben permitir que ellos mejoren gradualmente.
- ✓ Todo juego debe brindar un contexto relevante para el aprendizaje, es decir, debe presentarse con una narrativa atractiva que capture el interés de los estudiantes y los motive a explorar y participar activamente. El contexto del juego puede basarse en situaciones del mundo real, escenarios históricos o problemas auténticos. Esto va a ayudar a los niños a darse cuenta que hay una relación entre el aprendizaje de la vida cotidiana y su aplicación en ella.
- ✓ Para mantener a los estudiantes motivados es necesario que los juegos sean motivadores y llamativos a los ojos de ellos; los colores, diseño gráfico y los elementos que ven deben tener características llamativas que tengan coherencia con lo que están realizando y sobre todo en donde ellos puedan personalizarlos; así de esta manera, se sentirán más atraídos, motivados e involucrados.

- ✓ El lograr el sentido de la competencia constructiva y la colaboración en equipo es un objetivo también del juego, así como el logro de la puntuación, los marcadores de estos, el papel de los líderes y sobre todo el reto del grupo. Igualmente; el superar las metas de manera grupal para lograr el resultado deseado los juegos también pueden realizarse con el objetivo que se vea una competencia constructiva en donde se ponga en juego las habilidades sociales y de esta manera lograr una superación en conjunto.
- ✓ El juego con fines educativos debe de tener en cuenta dentro de sus características y desarrollo la oportunidad de incluir a niños con habilidades diferentes; pues, es necesario la inclusión. Esto puede implicar la modificación de las reglas, el uso de equipos adaptados o la creación de variantes que permitan la participación de todos los niños. La inclusión en los juegos promueve un ambiente de aprendizaje equitativo.
- ✓ Aun cuando es difícil realizar una evaluación totalmente certera sobre un juego, se debe implementar en su diseño formas de medir la efectividad o evaluar el progreso de los estudiantes. Aparte de la observación sistemática, se pueden tener rubricas, o registros escritos que permitan capturar como va respondiendo el estudiante al aprendizaje y desarrollo de habilidades en el juego, es decir, su medición debe estar ligada a realizar una evaluación formativa por parte de los docentes para mejorar continuamente su enfoque pedagógico.

Capítulo III

Metodología de la Información

3.1. Diseño Metodológico

La presente investigación es de tipo documental, este tipo de estudio es una metodología ampliamente utilizada en el ámbito académico y científico para obtener conocimiento y comprensión sobre diferentes temas a partir del análisis y estudio de documentos existentes.

Estos documentos pueden incluir libros, artículos científicos, informes gubernamentales, archivos históricos, registros oficiales, entre otros. Los documentos son “todo material al que se puede acudir como fuente de referencia, sin que se altere su naturaleza o sentido, los cuales aportan información o dan testimonio de una realidad o un acontecimiento” (Bernal, 2010, p.11).

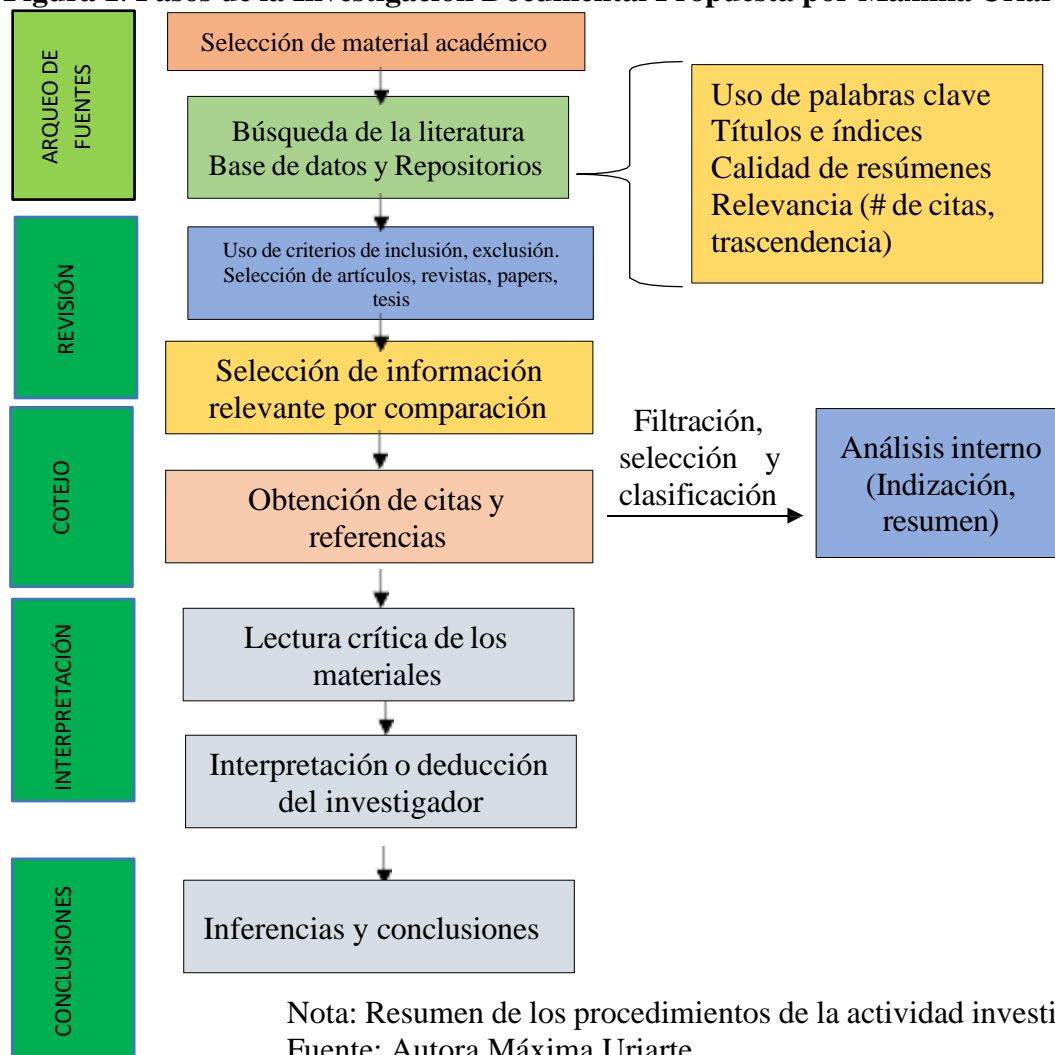
Esta metodología permite investigar temas que ya han sido tratados o documentados previamente, lo que permite recopilar, analizar y sintetizar la información existente para profundizar en el conocimiento sobre el tema de estudio. Al respecto Tancara (1993) sintetiza la definición de una investigación documental “como una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia” (párr.5)

El diseño de esta investigación pretende identificar los enfoques teóricos, ventajas, desafíos y resultados de estudios previos sobre el uso del juego como estrategia educativa. El análisis de la literatura permitirá obtener una visión integral de la importancia del juego en el ámbito educativo y brindar recomendaciones para su integración efectiva en entornos de enseñanza. “El método de revisión de la literatura se orienta a establecer un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de fuentes de información escrita sobre un tema en particular” (Revilla, 2020, p. 23).

3.2. Procedimientos de Revisión de la Literatura Especializada

En el presente apartado, presentamos los pasos realizados para la revisión de la literatura, la cual es una metodología sistemática con el propósito de recopilar, analizar y sintetizar la información previamente publicada en libros, revistas, tesis, informes y otros documentos relevantes relacionados con un tema específico de estudio. Se realizó una exhaustiva revisión de literatura alrededor de constructos tan complejos como el juego, el aprendizaje, el contexto educativo, todo ello orientado a la pedagogía en niños e infantes. Este proceso es esencial para obtener una visión completa y actualizada del estado del conocimiento del área educativa y proporciona una base sólida para el desarrollo de nuevas investigaciones. El proceder de esta revisión teórica confiable sigue rigurosamente los siguientes pasos:

Figura 1. Pasos de la Investigación Documental Propuesta por Máxima Uriarte



Objetivos de la investigación: Primero se estableció el objetivo central y estructurado en torno al cual se orienta la presente investigación documental, luego se extrae en dos objetivos específicos que constituyen los pasos para lograr el objetivo principal. Los objetivos se muestran en el capítulo 1.

- ✓ **Protocolo de revisión:** La formalidad de la revisión bibliográfica estableció las pautas para la búsqueda y selección de literatura experta. Se llevó a cabo una revisión preliminar de fuentes bibliográficas para asegurar la pertinencia y adecuación de los criterios de búsqueda y selección. El protocolo se organizó en base a palabras clave relacionadas con el juego y la educación, junto con criterios de inclusión específicos que garantizaron la calidad y relevancia de los estudios seleccionados.
- ✓ **Selección de fuentes de información:** Se escogieron variadas fuentes de información, prevaleciendo revistas académicas indexadas, repositorios institucionales y editoriales reconocidas en el recinto pedagógico. También se consultaron libros en línea y monografías notables que abordaban el juego desde una perspectiva educativa. Esta selección de fuentes diversificadas aseguró la inclusión de investigaciones actuales, pero también fuentes teóricas fundamentales aún vigentes de destacados teóricos como Piaget, Vygotsky, Bruner, Gardner, Freud, Schiller, Sutton, Huizinga, respaldando el rigor y validez de la revisión.

Tabla 1. Antigüedad de fuentes bibliográficas seleccionadas

Marco teórico		Marco metodológico	
Año	Cantidad	Año	Cantidad
2013 -2024	24	2012 -2023	1
2000-2012	8	2000-2012	1
<2000	7	<2000	1

- ✓ **Búsqueda de Información:** La indagación de estudios se llevó a cabo mediante otras bases de datos y motores de búsqueda especializados en educación y psicología. Los criterios de búsqueda incluyeron términos relacionados con "juego", "educación", "pedagogía", "aprendizaje", "desarrollo infantil" y "estrategias didácticas".
 - **Criterios de Inclusión:** Se aplicaron filtros para limitar la búsqueda a trabajos publicados en los últimos 10 años, asimismo se adoptó bibliografía de años anteriores, si cumplían con la relevancia temática acorde con el tema, la credibilidad del autor y/o editorial, el rigor académico (respaldo de información con estudios previos), y consistencia con otras fuentes
 - **Criterios de Exclusión:** Fuera del análisis quedaron, los estudios con averiguación sesgada, fuentes no revisadas por pares, y las fuentes con falta de transparencia en su metodología.

- ✓ **Identificar Estudios Pertinentes:** Tras la indagación inicial, se identificaron estudios que se ajustaban a los criterios de selección predefinidos. Se consideraron relevantes aquellos trabajos que abordaban directamente la importancia del juego en el ámbito pedagógico, sustentados en teorías educativas sólidas y que presentaban evidencia empírica sobre los beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se descartaron estudios duplicados o con metodologías poco rigurosas, garantizando la calidad y confiabilidad de los resultados.

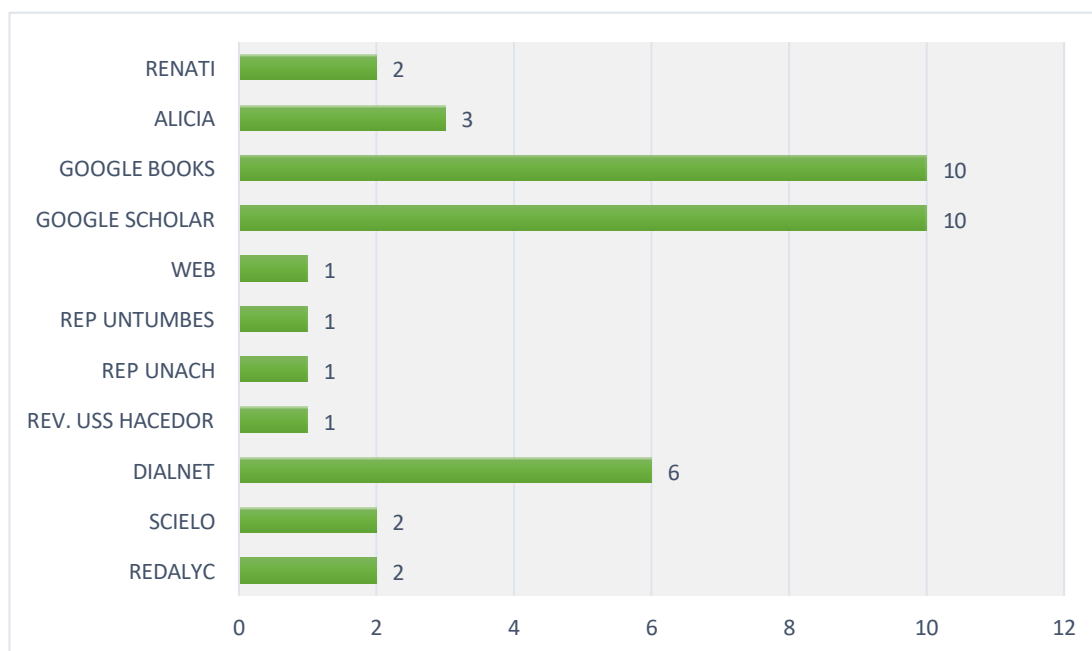
- ✓ **Selección Final:** Luego de un meticuloso proceso de evaluación y análisis, se llevó a cabo una selección final de los estudios más pertinentes y significativos para abordar el tema propuesto. Los trabajos seleccionados constituyeron una base sólida y actualizada que respaldó las argumentaciones y el posterior análisis del trabajo.

Tabla 2. Buscadores académicos de antecedentes de estudio

BASES DE DATOS	AUTORES DE LAS INVESTIGACIONES
REDALYC	<i>Grande, M., & Abella, V. (2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA.</i>
	<i>Andueza, J., & Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales.</i>
SCIELO	<i>Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., & Gil, P. (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil</i>
	<i>Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años</i>
DIALNET	<i>Martínez, E., & Villa, I. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos.</i>
	<i>Nazario, M. & Paredes, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño.</i>
	<i>Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois</i>
	<i>Calvo, P., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia</i>
	<i>Espinoza, M. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura</i>
	<i>Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil</i>
REV. USS HACEDOR	<i>Dávila, R. (2018). Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar Habilidades Sociales</i>
REP UNACH	<i>Lluma, A., & Guanga, R. (2014). Aplicación de la Teoría por descubrimiento de “Brunner” y su relación con el aprendizaje de la Química Inorgánica y Laboratorio I</i>
REP UNTUMBES	<i>Quiliche, I. (2019). La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas</i>
WEB	<i>Sáez, G., & Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia</i>
GOOGLE SCHOLAR	<i>Chiliquinga, L. P. (2016). Juegos al aire libre como estrategia de estimulación para la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 2 a 3 años</i>
	<i>Garrido, A., & Crisol, E. (2023). Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años</i>
	<i>Elkonin, D. B. (2005). The psychology of play</i>
	<i>Pol, Y., Durruthy, R., & Robert, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas</i>
	<i>Quinaluisa, D., & Quinatoa, H. (2022). Los Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad</i>
	<i>Redondo, Á. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo</i>
	<i>Valencia, M. (2022). El juego motor como estrategia pedagógica para fortalecer motricidad gruesa y los beneficios que este tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje</i>
<i>López, S. (2023). La psicomotricidad y el juego simbólico en el aula de Educación Infantil</i>	

	<i>Macías, M. (2011). El juego dramático en educación infantil. Temas para la Educación</i>
	<i>Sánchez, A. (2017). Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora</i>
GOOGLE BOOKS	<i>Arranz, J. (1995). Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria</i>
	<i>Bruner, J. (1961). The act of discovery. Understanding Children</i>
	<i>Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer.</i>
	<i>Gardner, H. (2016). Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples</i>
	<i>Huizinga, J. (2000). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.</i>
	<i>Piaget, J. (2019). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño.</i>
	<i>Pugmire, M. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación</i>
	<i>Schiller, F. (1990). Kallias; Cartas sobre la educación estética del hombre</i>
	<i>Sutton, B. (1997). The ambiguity of play: rhetorics of fate</i>
	<i>Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores</i>
ALICIA	<i>Asencios, N., & Malvas, A. (2018). Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años</i>
	<i>Arce, D., & Saldaña, A. (2014). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años</i>
	<i>Huiza, A. (2022). Juegos imaginativos en la oralidad de los niños de 5 años de edad</i>
RENATI	<i>Ruiz, M (2018). Disfruto expresándome con los Juegos dramáticos</i>
	<i>Villanueva, W. (2022). Beneficios de los juegos de mesa en los aprendizajes de los niños de 05 años</i>

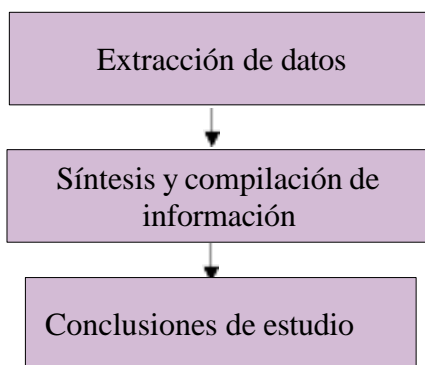
Figura 2. Cantidad de Libros Especializados por Bases de Datos



3.3 Procedimiento de Análisis de la Literatura Especializada

En este procedimiento se busca explorar y entender en profundidad la información compilada durante la revisión de la literatura en una investigación académica, mediante un comentario crítico de los datos obtenidos para extraer conclusiones significativas y generar nuevo conocimiento. Se detalla a continuación el procedimiento:

Figura 3. Procedimiento de Análisis de la Literatura Especializada



Fuente: La autora

- ✓ **Extracción de Datos Según Relevancia:** Se dio de la siguiente manera:
 - Lectura integral: Se realizó una lectura íntegra de las fuentes bibliográficas con el objetivo de obtener una comprensión global del contenido. Se identificaron los objetivos de cada investigación, las metodologías empleadas y las conclusiones principales.
 - Identificación de Conceptos Clave: Se resaltaron y subrayaron los conceptos clave, así como las definiciones pertinentes en cada investigación académica. Este proceso ayudó centrarse en la esencia de la información.
 - Filtrado de Información: Se realizó un primer filtrado de la información, retirando detalles que no eran pertinentes para el alcance de la investigación. La atención se focalizó en los aspectos directamente relacionados con el área de estudio y los objetivos planteados.

- Elaboración de Índice: Los conceptos clave identificados fueron organizados en un índice o esquema, proporcionando así una estructura clara que facilitarían la posterior redacción del trabajo académico
 - Toma de Notas: Durante la lectura, se tomaron notas detalladas de las posturas teóricas relacionadas con la conceptualización de términos. La información se resumió utilizando terminología propia para asegurar una comprensión profunda.
 - Inclusión de Estudios Empíricos: Se destacaron y registraron los estudios aplicados en la población infantil que contribuyeron empíricamente a la teoría. Los resultados clave de estos estudios fueron identificados para respaldar o contradecir las posturas teóricas.
 - Selección de Citas Textuales: Se seleccionaron e identificaron cuidadosamente citas textuales bibliográficas que expresaban de manera clara las ideas de los autores originales. Estas citas se consideraron fundamentales para respaldar el análisis académico.
 - Registro Bibliográfico: Se registró de manera completa la información de cada fuente, incluyendo detalles bibliográficos esenciales como autor, título, año de publicación. Este registro garantizó la correcta citación en el trabajo académico.
- ✓ **Síntesis y Compilación de la Información:** Posteriormente, se procedió a la síntesis y compilación de la información obtenida durante la revisión documental, bibliográfica y sistémica del trabajo. Mediante una redacción crítica, se agruparon y analizaron los datos recopilados, destacando las similitudes, divergencias y tendencias observadas en los estudios revisados. Se elaboraron argumentos fundamentados que permitieron estructurar el informe en subtemas y a la vez se examinaron críticamente las conclusiones de los diferentes autores en la cuanto a la importancia del juego en la pedagogía. Esta etapa de síntesis y compilación permitió proporcionar una visión coherente y profunda del estado del conocimiento en el tema de estudio.

- ✓ **Conclusiones de Estudio:** Luego de una exhaustiva revisión documental, bibliográfica y sistémica, se obtuvieron conclusiones significativas, en relación a los objetivos planteados. Estas conclusiones respaldaron la relevancia del juego como enfoque educativo y enfatizaron la necesidad de considerar su implementación en el ámbito pedagógico.

Tabla 3. Cantidad de Fuentes Procedentes de los Estudios Analizados

FUENTES	NOMBRE	TOTAL
Bases de datos	Redalyc	2
	Scielo	2
	Dialnet	6
	USS Hacedor	1
	Libros (Google books)	10
	Google Scholar	10
	Web	1
Repositorios internacionales	Repositorio digital	
	UNACH	1
	Repositorio UNTUMBES	1
Repositorios nacionales	Alicia Concytec	3
	Renati	2

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

Primera: En educación pueril, la importancia del juego va más allá de la diversión; pues la capacidad del juego para motivar sustancialmente a los niños, cuyo desarrollo del pensamiento creativo y también el desarrollo de las habilidades sociales son sumamente importantes en el contexto educativo; como también los juegos cuando se incluyen en el quehacer diario del estudiante esto va a nutrir y estimular el desarrollo holístico de él. En resumen, el juego educa, moldea el futuro del pequeño; mas no solamente lo entretiene.

Segunda: El juego es de suma importancia para el proceso educativo teniendo en cuenta los diversos fundamentos teóricos estudiados. Ya que no solo es una herramienta educativa sino como un componente para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes; siendo de suma importancia en la educación contemporánea.

Tercera: El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje es imprescindible pues ayuda al desarrollo integral de los niños; provocando un ambiente inclusivo en donde se desarrolla el área emocional, social y cognitivo para el logro de la resolución de problemas y pensamiento creativo.

4.2. Recomendaciones

- ✓ Elaborar un catálogo de juegos educativos diseñados para abordar objetivos específicos de aprendizaje en la educación pueril. Esto ayuda a los docentes a identificar para luego seleccionar juegos que les ayudara a relacionar las programaciones, planes de estudio y de esta manera maximizar la enseñanza aprendizaje por el bien de los estudiantes.

- ✓ Establecer programas en la gestión de formación continua para los docentes centrados en las teorías del juego y su aplicación práctica en el aula. Estos

programas deben ofrecer estrategias concretas y ejemplos de cómo incorporar el juego de manera efectiva, asegurando que los educadores estén equipados para aprovechar al máximo esta herramienta pedagógica

- ✓ Establecer protocolos de evaluación adecuados para medir el impacto de los juegos en las áreas de desarrollo infantil. Estos protocolos deben ser prácticos y alineados con los objetivos educativos, permitiendo una evaluación precisa y significativa del progreso de los niños a lo largo del tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Andueza y Lavega. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. *Movimiento*, 23(1), 213-227. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115350608016.pdf>
- Arce y Saldaña. (2018). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la IE N.º 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013. Disponible en: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1591>
- Arranz. (1995). *Juegos al aire libre*. Educación Infantil y Primaria. Madrid: Escuela Española, 1995.
- Asencios y Malvas. (2018). Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Ni 258-Huari, 2017. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14095/610>
- Bernal. (2019). *Metodología de la investigación*. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3ra. ed.). Bogotá: Pearson Education.
- Britton. (2001) *El Juego como Recurso Pedagógico* Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1E>
- Bruner, (1961). The act of discovery. *Understanding Children*, 10-24.
- Calvo y Gómez. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31.
- Copertari, (2019). *El juego como Recurso Educativo: Teorías y Autores*. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Chiliquinga. (2019). Juegos al aire libre como estrategia de estimulación para la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 2 a 3 años en la Modalidad Creciendo Con Nuestros Hijos en Los Sectores de San Cayetano, Mariano Acosta y Pugacho de la ciudad de Ibarra, durante el año 2015-2016. Obtenido de: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5395>
- Cuesta, et al. (2018). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. *Paradigma*, 37(1), 99 - 134.

Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007&lng=es&tlng=es.

Dattari (2017) El Juego como Recurso Pedagógico. Obtenido de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Díaz et al. (2020) Gamificación, motivación y rendimiento en educación. Revista Electrónica Educare Obtenido de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251

Dávila. (2018). Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar Habilidades Sociales. acceder AIAPÆC, 2(1), 77–87. Obtenido de: <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>

Espinoza. (2019). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo, (21), 3-18. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3053746>

Elkonin. (2015). The psychology of play. Journal of Russian & East European Psychology, 43(1), 11-21.

Freud. (1920). Más allá del principio del placer en: Obras Completas (Vol. XVIII, pp. 1-62) Buenos Aires, Argentina.

Gallardo y Gallardo. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10433/6786>

Gardner. (2019). Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de cultura económica.

Garrido y Crisol. (2023). Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. Education in the Knowledge Society, 24, Article e28528. Obtenido de: <https://doi.org/10.14201/eks.28528>

Grande y Abella. (2020). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 56-84. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

- Guzmán. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbayá Valley. Revista Conrado, 14(64), 153-156. Obtenido de: <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado>
- Huiza. (2022). Juegos imaginativos en la oralidad de los niños de 5 años de edad de la institución educativa privada Juan Pablo Peregrino, Callao. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6738>
- Huizinga. (2020). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. Homo Ludens. Madrid, Alianza Editorial, pp. 11-44. <https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Kishimoto (2018). Experiencias significativas del juego en el aula. Obtenido de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-6732014000300004
- Lluma y Guanga. (2019). Aplicación de la Teoría por descubrimiento de “Brunner” y su relación con el aprendizaje de la Química Inorgánica y Laboratorio I de los estudiantes de tercer semestre de la Escuela de Ciencias, Carrera de Biología, Química y Laboratorio, en el período septiembre 2013 octubre 2014. Obtenido de: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2693>
- López. (2023). La psicomotricidad y el juego simbólico en el aula de Educación Infantil. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Obtenido de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/59850>
- Macías. (2019). El juego dramático en educación infantil. Temas para la Educación, 12, 1-6.
- Martínez y Villa. (2018). El juego como escuela de vida: Karl Groos. Magister: revista de formación del profesorado e investigación educativa.
- Moreno (2012) El juego como recurso en clase del docente. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Nazario y Paredes. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. UCV Hacer, 9(1), 11–17. Obtenido de: <https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Obregón. (2006) El juego como Recurso Pedagógico. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

- Piaget. (2019). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. Fondo de cultura económica.
- Pol et al. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. Obtenido de: <http://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/9135>
- Pugmire. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación (Vol. 33). Narcea Ediciones.
- Quiliche. (2019). La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas. Obtenido de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1042>
- Quinaluisa et al (2022). Los Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Obtenido de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29775>
- Redondo. (2018). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. Revista Innovación y experiencias educativas, 13, 2-4.
- Revilla. (2020). El método de investigación documental. Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación. REV. UPC
- Rivero et al. (2016). El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois. Enrahonar: quaderns de filosofia, 56, 0049-63. Dialnet
- Ruiz. (2018). Disfruto expresándome con los Juegos dramáticos. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16052>
- Sáez et al. (2017). Evolución del juego a lo largo de la historia. EFDEPORTES. com, 15(1), 1-12.
- Sánchez. (2017). Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10481/46204>
- Schiller. (1990). Kallias; Cartas sobre la educación estética del hombre (Vol. 8). Anthropos Editorial.
- Sutton. (1997). The ambiguity of play: rhetorics of fate. The performance studies reader, 132-138.

Tancara. (1993). La investigación documental Temas sociales, (17), 91-106.

Disponible en:

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008

Valencia et al. (2022). El juego motor como estrategia pedagógica para fortalecer motricidad gruesa y los beneficios que este tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Roberto López Gómez del corregimiento de Versalles, municipio de Santo Domingo Antioquia. [Diplomado de profundización para grado]. Obtenido de:

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/52963>

Villanueva. (2022). Beneficios de los juegos de mesa en los aprendizajes de los niños de 05 años. Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.14278/4183>

Vygotsky. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (pp. 191-222).

Editorial crítica.

<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

ANEXO 01: Matriz de Consistencia

Título: El juego como recurso pedagógico		
PROBLEMA	OBJETIVO	CONTENIDO
<p>General:</p> <p>¿De qué manera se puede analizar la importancia del juego como recurso pedagógico en la educación infantil</p>	<p>General:</p> <p>- Analizar la importancia del juego como recurso pedagógico en la educación infantil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos teóricos del juego como recurso pedagógico • La importancia del juego como recurso educativo pedagógico en niños • Incorporación del juego en el ámbito educativo
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera se pueden sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan la integración del juego como recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje? • ¿Cómo se podría describir la importancia del juego en los procesos de enseñanza – aprendizaje de la educación infantil? 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan la integración del juego como recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje • Describir la importancia del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación infantil. 	



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 0184-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 18 de noviembre 2024

Visto el Informe N° 064-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/11/2024, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de trabajo de investigación para obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el Programa de Estudios de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que; Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57° establece que el grado de bachiller es el reconocimiento de la formación educativa y académica que se otorga al egresado de la EESPP "PIURA" cuando ha culminado satisfactoriamente un programa formativo de FID o PPD y haber sustentado de manera individual un trabajo de Investigación. La escuela asume como exigencia académica el formato de trabajo de investigación, explicitado en el Reglamento de Investigación Institucional, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 20% de índice de similitud;

Qué; según Art. 53° señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante de la FID recibirá el acompañamiento de un asesor y se tendrá en cuenta el inciso "a" que precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; en tanto desarrolle su plan de estudios y mantenga su condición de estudiante; el inciso "b" precisa que el formador a cargo del Módulo de Práctica e Investigación VIII asume el rol de asesor y realiza el acompañamiento en este proceso de elaboración, en tanto que el inciso "c" aclara que la función de asesoría se cumple durante el desarrollo del Módulo de Práctica e Investigación, además del uso de las horas no lectivas designadas de acuerdo con la Resolución Viceministerial N° 019-2021 (Disposiciones para el proceso de distribución de horas pedagógicas en los Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas);

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "e" precisa que el investigador puede seguir perfeccionando su trabajo de Investigación hasta solicitar su sustentación una vez que haya concluido su Plan de Estudios, dicho trabajo será sustentado ante el jurado evaluador; que según el Art. 76 establece los siguientes cargos: presidente, secretario, Vocal y Suplente, en concordancia con el Art. 15 inciso "d" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación;

La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 064-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/11/2024, en *vías de regularización* de la propuesta de Formadores Acompañantes y solicitar a Dirección General la formalización con acto resolutorio de dichos trabajos de Investigación conducentes a los Grados Académicos de Bachilleres en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, en concordancia con el Art 15 inciso "e";

Que, este Despacho contemplando los argumentos antes expuestos que requiere dar formalidad en *vías de regularización* a los trabajos de Investigación presentados ante la EESPP "PIURA" de egresados que conduzcan a la obtención de los Grados Académicos, según como se detalla en el anexo adjunto a la resolución;





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVISIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 0184-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 18 de noviembre 2024

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Oficio Múltiple N° 002-2024-GOB.REG.PIURA-DREP-DADM-ADRRHH y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignado en el Informe N° 064-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/11/2024.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;


 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr.MLSR/DG.EESPPP.
 fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ANEXO

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN - APROBADO CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0184-2024-DG-EESPP "PIURA" (18/11/2024)

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	3007 31/10/2024	CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS	EDUCACIÓN INICIAL FID	El juego como recurso pedagógico. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Básica	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. David Peña Arica Secretario Mg. Cecilia Collantes Cupen Vocal Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Suplente Lic IRENE CECILIA YARLEQUE CAMACHO ASESOR

Veintiséis de Octubre, 18 de noviembre de 2024

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Alexandra CARRASCO GONZALES

Trabaj

 Universidad Nacional Autónoma de Alto Amazonas

Detalles del documento

Identificador de la entrega trn:oid:::15388:432737986

Fecha de entrega

21 feb 2025, 2:47 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 feb 2025, 2:49 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

PARAFRASEO ORIGINAL BACHILLER ALESSANDRA.docx

Tamaño de archivo

2.5 MB

47 Páginas

11,465 Palabras

64,834 Caracteres




13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo. Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 18% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	es.slideshare.net	4%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
4	Trabajos entregados	Marikina Polytechnic College on 2024-12-04	<1%
5	Internet	gymfinanciero.com	<1%
6	Internet	www.researchgate.net	<1%
7	Trabajos entregados	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2019-12-10	<1%
8	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.umsa.bo	<1%
10	Internet	pdfs.semanticscholar.org	<1%
11	Internet	dspace.unl.edu.ec	<1%



12	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
13	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
14	Trabajos entregados	Marikina Polytechnic College on 2024-12-04	<1%
15	Internet	revistainterdisciplinaria.com	<1%
16	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-04-07	<1%
17	Trabajos entregados	Marikina Polytechnic College on 2024-12-06	<1%
18	Internet	repositorio.una.ac.cr	<1%
19	Internet	dspace.ueb.edu.ec	<1%
20	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2024-11-15	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad San Gregorio De Portoviejo on 2014-09-15	<1%
23	Internet	repositorio.umariana.edu.co	<1%
24	Internet	repository.unad.edu.co	<1%
25	Internet	www.slideshare.net	<1%

26	Trabajos entregados	Universidad de Alicante on 2020-06-16	<1%
27	Internet	dspace.ups.edu.ec	<1%
28	Internet	es.scribd.com	<1%
29	Internet	repository.unimilitar.edu.co	<1%
30	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2022-10-12	<1%
31	Trabajos entregados	Universidad de Burgos UBUCEV on 2024-05-17	<1%
32	Trabajos entregados	Universidad de Cádiz on 2020-06-20	<1%
33	Trabajos entregados	cantabria on 2023-12-05	<1%
34	Internet	repositorio.espe.edu.ec	<1%
35	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
36	Internet	repository.unilasallista.edu.co	<1%
37	Internet	www.igi-global.com	<1%
38	Internet	publicaciones.ibero.edu.co	<1%
39	Internet	www.afoe.org	<1%

40	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-05-06	<1%
41	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Remington on 2019-06-19	<1%
42	Internet	dialnet.unirioja.es	<1%
43	Internet	go.gale.com	<1%
44	Internet	memoriascimted.com	<1%
45	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
46	Internet	repository.unac.edu.co	<1%
47	Internet	riuma.uma.es	<1%
48	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-31	<1%
49	Trabajos entregados	Fundacion San Pablo Andalucía CEU on 2023-06-13	<1%
50	Trabajos entregados	Ilerna Online on 2024-04-19	<1%
51	Trabajos entregados	Universidad Catolica San Antonio de Murcia on 2025-01-06	<1%
52	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	<1%
53	Trabajos entregados	Universidad Rey Juan Carlos on 2024-06-07	<1%

54	Trabajos entregados	Universidad Rey Juan Carlos on 2024-07-12	<1%
55	Trabajos entregados	Universidad de Ciencias y Humanidades on 2022-12-08	<1%
56	Internet	docplayer.es	<1%
57	Internet	libros.umariana.edu.co	<1%
58	Internet	repositori.uji.es	<1%
59	Internet	repositorio.uchile.cl	<1%
60	Internet	repositorio.ucss.edu.pe	<1%
61	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
62	Trabajos entregados	84752 on 2015-07-15	<1%
63	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-03	<1%
64	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2025-02-12	<1%
65	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO on 2024-12-17	<1%
66	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-04	<1%
67	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-08	<1%

68	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-02-14	<1%
69	Trabajos entregados	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2021-11-28	<1%
70	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2025-01-28	<1%
71	Internet	dspace.utb.edu.ec	<1%
72	Internet	quantumpackagingnig.com	<1%
73	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
74	Trabajos entregados	unapiquitos on 2023-06-29	<1%
75	Internet	www.educacionyfp.gob.es	<1%
76	Internet	www.revistasocialfronteriza.com	<1%