

# La importancia del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar

## *The importance of play as a teaching strategy in preschool students*

Gema Georgette Estrada Martínez

Licenciada en Educación Preescolar y Maestrante en Gestión y Dirección Escolar en Instituto Everest, Universidad en Línea, Mazatlán, Sinaloa, México.

Correo: gema\_ico@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0435-4332>

### Resumen

El propósito de la presente investigación documental fue el reflexionar sobre la importancia que tiene la estrategia didáctica del juego en niños de educación preescolar; esto para que educadoras y educadores analicen sobre sus prácticas docentes y sobre todo reflexionen si están utilizando el juego con un propósito educativo. La metodología empleada consistió en un análisis documental, así como el empleo de cartografía conceptual para guiar el trabajo a realizar, analizando diversos documentos. Los resultados obtenidos permitieron dar cuenta de cómo la estrategia del juego es de las más utilizadas debido a la edad de los estudiantes y sobre todo porque promueve el desarrollo social, fomenta resolución de problemas, ayuda en su desarrollo cognitivo, enseña autocontrol y ofrece oportunidades de aprendizaje lúdico y divertido.

**Palabras clave:** juego, estrategia, educación preescolar, aprendizaje, interacción, didáctica.

### Abstract

The purpose of this documentary research was to reflect on the importance of the didactic strategy of play in preschool children; This is so that educators can analyze their teaching practices and, above all, reflect on whether they are using the game for an educational purpose. The methodology used consisted of a documentary analysis, as well as the use of conceptual cartography to guide the work to be carried out, analyzing various documents. The results obtained allowed us to realize how the game strategy is one of the most used due to the age of the students and above all because it promotes social development, encourages problem solving, helps in their cognitive development, teaches self-control and offers opportunities for playful and fun learning.

**Key words:** game, strategy, preschool education, learning, interaction, didactics.

## Introducción

El juego a nivel preescolar es de suma importancia ya que es fundamental para que las niñas y niños de edad preescolar desarrollen todo su potencial en el proceso de construcción del conocimiento. Esta estrategia es muy útil para desarrollar capacidades cognitivas en los preescolares, siempre y cuando sea implementada con una finalidad pedagógica y con objetivos bien establecidos. (Oñate-González, A. E., 2020)

En cualquier nivel educativo, el juego es de gran utilidad ya que acerca a los niños y los motiva a aprender, sin embargo, en los niños de edad preescolar tiene mayor impacto ya que son niños más pequeños y dicha estrategia es una de las más llamativas y utilizadas por las educadoras. Mediante el uso de esta estrategia los educandos ponen en marcha su creatividad e imaginación, siendo una parte vital en el desarrollo del mismo. (Ramírez, 2021)

Durante el juego, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a negociar, a compartir y a cooperar. Sin olvidar que la organización del grupo y los espacios en los que se realizan los juegos no se deben dejar a un lado, esto para que dicha estrategia pueda llevarse a cabo de manera gustosa. (Chávez, et al., 2021)

El juego se comprende como una parte integral de la vida, fundamental para el crecimiento de los seres humanos, ya que es la manifestación más evidente del comportamiento humano. Este permite a las personas expresarse, reflejando sus emociones, sentidos y pensamientos en las actividades lúdicas que llevan a cabo (Leyva, 2011).

El juego es la actividad principal de los niños, siendo su medio para conocerse a sí mismos y explorar su entorno, así como para establecer comportamientos y relaciones con él. Durante la etapa preescolar, los niños inician su aprendizaje a través del juego (Traslaviña, 2001).

Para Carrión (2020) los juegos son extremadamente útiles en el entorno educativo, actuando como estrategias pedagógicas cuyo objetivo principal es aumentar y estimular la creatividad en los estudiantes. Constituyen una forma única de interacción del niño con su entorno, cualitativamente diferente de la del adulto.

Será de suma importancia conocer los diferentes tipos de juegos que se pueden utilizar en las aulas preescolares ya que estos proporcionan una base sólida para apoyar el desarrollo infantil de manera integral, adaptativa e inclusiva.

## Metodología

### Tipo de estudio

Esta investigación es de carácter documental, realizándose un estudio cualitativo. Su principal meta es supervisar la investigación desde dos enfoques: primero, al conectar datos previamente recopilados de diversas fuentes; luego, al ofrecer una visión amplia y organizada de un tema específico que ha sido elaborado a partir de múltiples fuentes dispersas (Barraza, 2018).

### Técnica de análisis

Se aplicó la cartografía conceptual, la cual es propuesta por el enfoque socioformativo (Tobón, 2004 y Tobón, 2012) Se fundamenta en los mentefactos conceptuales y en los mapas mentales. Se caracteriza como una táctica para ordenar, desarrollar, transmitir y comprender conceptos académicos de gran relevancia, utilizando fuentes primarias y secundarias como punto de partida, y siguiendo ocho ejes con sus respectivas preguntas centrales fundamentales.

En la cartografía conceptual se trabaja con preguntas orientadoras para facilitar la búsqueda, análisis y organización del conocimiento en torno al concepto de liderazgo socio formativo. Los componentes describen los elementos que se deberán considerar para dar respuesta a las preguntas orientadoras.

**Tabla 1. Ejes de la cartografía conceptual y su explicación.**

<b>Eje</b>	<b>Pregunta orientadora</b>	<b>Resultados</b>
Noción	¿Cuál es el concepto, origen y desarrollo del juego en la didáctica de alumnos de preescolar? ¿En qué consiste la importancia del juego en la didáctica de alumnos de preescolar?	-Concepto de juego -Origen y desarrollo del juego en la didáctica de alumnos de preescolar - Importancia del juego en la didáctica de alumnos de preescolar
Categorización	¿A qué campo pertenece el juego en educación preescolar?	Didáctica Desarrollo infantil
Caracterización	¿Cuáles son las características del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar?	Lúdica y motivadora Interdisciplinaria Flexible y adaptativa Creativa y expresiva Socializadora y colaborativa Emocional y segura Sensorial y motora
Diferenciación	¿De qué otros conceptos se distingue el juego?	Entretenimiento Diversión Pasatiempo
Clasificación	¿Cuáles son los tipos de juegos que existen?	Juegos tradicionales Juego simbólico
Vinculación	¿Con qué otros conceptos se encuentra vinculado el juego como estrategia didáctica?	Desarrollo integral Aprendizaje significativo Motivación intrínseca Constructivismo
Metodología	¿Cuál es el proceso que implica la aplicación del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar?	Identificación de objetivos y contenidos Diseño de actividades

		Planificación de la secuencia didáctica Implementación y desarrollo Evaluación y retroalimentación Reflexión y ajustes
Ejemplificación	¿Cuál es un ejemplo de aplicación del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar?	Juego implementado en niños de 3 a 6 años

Fuente: Construcción propia.

### Criterios para la selección de documentos

Los criterios siguientes fueron utilizados para buscar y seleccionar los documentos necesarios para llevar a cabo este estudio:

- Se utilizó Google Académico para hacer la búsqueda de documentos sobre la importancia del juego en educación preescolar.
- Se emplearon las siguientes palabras clave esenciales para la búsqueda: juego, estrategia, educación preescolar, aprendizaje, interacción, didáctica.

### Documentos analizados

**Tabla 2. Se presentan 42 documentos revisados y que cumplieron con los criterios.**

Documentos	Sobre el tema	Latinoamericanos	De otras regiones
Artículos	26	20	6
Libros	4	3	1
Tesis	8	6	2
Páginas Web	4	4	

Fuente: Construcción propia.

### Resultados

A continuación, se presenta el análisis del concepto, origen y desarrollo del juego en la didáctica de alumnos de preescolar siguiendo paso a paso la metodología de la cartografía conceptual, a través de sus ocho ejes que a continuación se exponen.

#### 1. Noción del juego en la didáctica de alumnos en preescolar

##### *Concepto de juego*

Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos términos en latín: "iocus -i", que significa broma, chiste, gracia, y "lūdus, -i", que significa juego, diversión. En general, el juego se asocia con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. (Gallardo-López, 2018)

El juego, reconocido como una de las actividades más placenteras conocidas, se percibe como un pasatiempo en contraposición al trabajo. Aunque sus raíces se remontan a tiempos antiguos, en el ámbito educativo, el juego adquiere una dimensión laboral que requiere esfuerzo, dedicación, concentración y expectativas, sin embargo, esto no resta importancia a su papel (Torres, 2002).

En términos psicológicos, el juego se percibe como una fantasía materializada, creando espacios imaginarios que los niños construyen y que reflejan una reproducción de la realidad en un plano físico. Es decir, el juego es una representación de lo que observan en su entorno. Los niños son tan creativos e imaginativos que pueden adoptar roles y vivir experiencias imaginarias (Rivas 2020).

### ***Origen y desarrollo del juego en la didáctica de alumnos en preescolar***

La antropología sitúa el origen del juego en los primates, ya que formaba parte de su naturaleza. Con el tiempo, el juego incorporó elementos de derechos y ética, demostrando así sus beneficios para los seres humanos. Se convirtió en una herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales. Los juegos simples fueron aumentando gradualmente en estructura y complejidad a medida que avanzaba la historia humana (García, 2019).

Con el tiempo, a medida que la humanidad evolucionó, el juego también se transformó, incorporando aspectos de derechos, ética y complejidad. Los juegos simples que practicaban nuestros ancestros se fueron desarrollando en términos de estructura y reglas, reflejando el progreso cultural e histórico de la humanidad.

### ***Importancia del juego en la didáctica de alumnos en preescolar***

El juego promueve y fomenta diversas virtudes morales en los niños y las niñas, tales como el autocontrol, la honestidad, la confianza en sí mismos, la concentración en la tarea, el pensamiento reflexivo, la exploración de opciones para triunfar, el acatamiento de las reglas, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido práctico y la solidaridad con sus compañeros y su grupo.

El juego se muestra como una herramienta esencial que fomenta la participación libre y abierta, la espontaneidad y el interés genuino por los temas que realmente captan la atención de los estudiantes. Aunque la atención no se demanda, sino que se logra a través del aprendizaje simbólico, derivado de experiencias personales que influyen de manera integral en el proceso educativo y cognitivo. Además, el aprendizaje cooperativo implica que los maestros actúen como modelos, guías y facilitadores, orientando dicho proceso (Cañas, 2021).

Al educar al niño a través del juego y siendo muy bien orientado propiciará una fuente de grandes provechos, ya que en este el niño pone en juego todas sus capacidades y son estas las que le permiten que el niño vaya desarrollándose de manera positiva.

En la actualidad, el uso del juego en diversas actividades ha adquirido una gran relevancia, lo que ha llevado a prestarle cada vez más atención. En el ámbito social, el juego representa una importante fuente de socialización, donde los niños aprenden a través de experiencias directas con su entorno y observando el comportamiento y las experiencias de otros individuos (Rivas 2020).

En el ámbito educativo, el juego adquiere una importancia crucial. En primer lugar, se destaca su capacidad para motivar a los estudiantes y fomentar su participación en las actividades de clase, gracias a su naturaleza lúdica, que lo hace especialmente atractivo (Gutiérrez, 2004).

## **2. Categorización del juego en la didáctica de alumnos de preescolar**

### ***Didáctica***

La Didáctica surge como una respuesta a la necesidad de equilibrar y armonizar la relación entre los métodos de enseñanza de los educadores y el aprendizaje de sus alumnos; una contradicción que aún está por resolverse.

El término didáctica se refiere al arte de enseñar o instruir y es una disciplina pedagógica de naturaleza práctica y normativa. Su objetivo específico es la técnica de la enseñanza, es decir, la técnica de incentivar y guiar eficazmente a los alumnos en su proceso de aprendizaje (Gutiérrez & Ones, 2018).

La didáctica en preescolar se refiere a las estrategias y métodos específicos que los educadores utilizan para enseñar a los niños pequeños de manera efectiva.

Para Abreu et. al., (2017) la didáctica es un pilar fundamental para el desarrollo de la enseñanza y la obtención de resultados positivos y beneficiosos. La definió como un recurso eficaz para superar el tedio, el aburrimiento y la monotonía.

### ***Desarrollo infantil***

Para Mustard & Manrique (2003) el desarrollo infantil se refiere al proceso continuo de crecimiento y cambio que experimentan los niños desde su nacimiento hasta la adolescencia. Este proceso abarca varias áreas, incluyendo el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social.

En todas las culturas, épocas y lugares, los niños juegan y usan juguetes. El juego es una necesidad antropológica, ya que, mediante él, el individuo se desarrolla desde perspectivas antropológicas, biológicas, psicológicas y culturales (Linaza & Maldonado, 1990).

Es crucial no tratar el desarrollo infantil y la educación inicial como segmentos aislados, sin conexión con el ciclo de vida completo. Cualquier acción o falta de acción durante los primeros años de una persona tiene repercusiones a lo largo de toda su vida (Santi-León, 2019).

El desarrollo humano inicia desde la concepción y perdura a lo largo de toda la vida, con cambios que son moldeados por la calidad de los estímulos presentes en el entorno del individuo.

### ***3. Caracterización del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar***

#### ***Lúdica y motivadora***

Para Quiroz (2019) el término "lúdico" se utiliza para describir actividades que son recreativas, divertidas y que involucran juego. En el contexto de la educación y el desarrollo infantil, el juego se considera lúdico porque proporciona una experiencia placentera y satisfactoria para los niños. El juego lúdico no solo es entretenido, sino que también es una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, ya que les permite desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera natural y significativa.

El juego es una actividad que por sí misma motiva, promoviendo una participación natural en la actividad física habitual. Además, se considera como un elemento que impulsa el desarrollo del conocimiento al desafiar a los niños a superar obstáculos, interactuar con otros y formar parte del grupo (Extremera & Montero, 2016).

Un juego que es tanto lúdico como motivador es una actividad recreativa que además de ser divertida, estimula y despierta el interés de quienes participan en ella.

#### ***Interdisciplinaria***

El juego es interdisciplinario porque trasciende fronteras académicas y se relaciona con múltiples aspectos del desarrollo humano, su aplicación se extiende a diversas disciplinas y su estudio requiere una comprensión integral de diferentes áreas de conocimiento.

La interdisciplinaria del juego no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también hace que el aprendizaje sea más atractivo y relevante al conectar diferentes áreas del conocimiento en una experiencia cohesiva y divertida.

#### ***Flexible y adaptativa***

Para Araujo et. al., (2020) el juego es una actividad libre y flexible para los niños, en la cual se incorporan elementos clave como la creación de reglas, la negociación y la socialización.

El juego es flexible porque permite adaptarse a las necesidades, intereses y circunstancias de los niños, ofreciendo múltiples formas de participación y expresión.

Se considera que el juego es adaptativo porque se ajusta a las necesidades, habilidades e intereses individuales de los niños, permitiendo una experiencia personalizada y

significativa. Esta capacidad de adaptación hace que el juego sea una herramienta efectiva para el aprendizaje y el desarrollo.

### ***Creativa y expresiva***

La creatividad es una cualidad innata en todos los seres humanos, independientemente de su posición socioeconómica o nivel de inteligencia. Es una característica fundamental de nuestra especie. Es crucial promover la creatividad en nuestros niños y estudiantes, para que puedan explorar ideas, perseguir sus sueños y desarrollar habilidades que les permitan disfrutar plenamente del mundo que los rodea (Ramírez, 2014).

Para Aquino & de Bustamante (1999) el juego es el espacio ideal para el desarrollo de la creatividad. Se afirma que el juego tiene su propio lugar y momento, siguiendo una serie de secuencias relacionadas con el proceso de crecimiento.

El juego expresivo es una forma fundamental de actividad infantil que permite a los niños manifestar sus emociones, pensamientos y experiencias de manera libre y creativa.

### ***Socializadora y colaborativa***

El juego es una actividad socializadora fundamental en la infancia, ya que proporciona un espacio donde los niños interactúan, colaboran y aprenden a relacionarse con otros. Durante el juego, los niños practican habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos, lo que les ayuda a desarrollar relaciones interpersonales sólidas.

Emplear el juego como método educativo es crucial, ya que permite el desarrollo de diversas habilidades, como la comunicación, la escucha, la comprensión y la expresión clara (Tapia, 2020).

La práctica de la colaboración conlleva el desarrollo del autoconcepto, la empatía, el respeto hacia uno mismo y hacia los demás, así como también mejora la comunicación y las relaciones sociales (Delgado, 2021).

### ***Emocional y segura***

El juego es emocionalmente seguro porque proporciona un entorno controlado donde los niños pueden explorar y expresar sus emociones de manera libre y sin juicios. A través del juego, los niños pueden experimentar una amplia gama de sentimientos y aprender a manejarlos de manera saludable. Además, el juego fomenta la creación de vínculos emocionales positivos con otros niños y adultos, promoviendo así un sentido de seguridad y pertenencia.

### ***Sensorial y motora***

El juego sensorial se refiere a actividades diseñadas para estimular los sentidos de los niños, ofreciéndoles experiencias táctiles, visuales, auditivas, olfativas y gustativas. Este tipo de juego es importante para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite descubrir el mundo que les rodea, desarrollar sus habilidades cognitivas y motoras, y aprender a procesar y comprender la información sensorial de manera efectiva.

El juego ofrece numerosos beneficios para las personas, ya que potencia la inteligencia infantil, facilita el desarrollo de habilidades motoras y físicas, y mejora la sociabilidad al permitir que los niños establezcan relaciones con sus compañeros de juego. Además, el juego contribuye significativamente a la formación de la personalidad del niño (Olivares, 2017).

Dávila & Velásquez (2007) menciona que es esencial incluir actividades motoras en las sesiones de juego para promover una educación integral que involucre plenamente al niño o la niña.

#### **4. Diferenciación del juego**

##### ***Entretenimiento***

El entretenimiento en niños se refiere a actividades o experiencias diseñadas para brindar diversión, estimulación y desarrollo durante su tiempo de juego y ocio. Es fundamental para su bienestar y desarrollo, ya que les permite explorar, aprender, desarrollar habilidades sociales, estimular su imaginación y creatividad, así como también promover su salud física y emocional.

##### ***Diversión***

La diversión en niños es una experiencia fundamental y natural que surge cuando participan en actividades que les brindan alegría, entretenimiento y satisfacción. No solo les proporciona momentos de felicidad, sino que también es esencial para su desarrollo integral, ya que les permite aprender, experimentar, socializar y desarrollar habilidades importantes como la creatividad, la resolución de problemas y la empatía.

Disfrutar de un juego puede ser placentero y divertido, y esta experiencia de placer es la única motivación aceptada como justificación para participar en él (Gofman, 2016).

##### ***Pasatiempo***

Los pasatiempos en niños son actividades que realizan durante su tiempo libre para divertirse, aprender y explorar. Pueden incluir jugar con juguetes, leer libros, dibujar, colorear, hacer manualidades, jugar juegos de mesa, practicar deportes, explorar la naturaleza o participar en actividades artísticas o musicales. Estos pasatiempos no solo les brindan momentos de alegría y entretenimiento, sino que también son fundamentales para su desarrollo integral.

#### **5. Clasificación de tipos de juegos**

Los juegos abarcan una amplia variedad de actividades que ofrecen diversión, aprendizaje y desarrollo en diferentes aspectos de la vida. Cada tipo de juego ofrece experiencias únicas y oportunidades para explorar habilidades, estimular la mente, fomentar la cooperación y la creatividad, y fortalecer las relaciones sociales.

### ***Juegos tradicionales***

Cuando hablamos de juegos tradicionales, nos referimos a aquellos juegos que han perdurado a lo largo del tiempo, transmitiéndose de generación en generación, desde los abuelos hasta los padres y los hijos, manteniendo su esencia a pesar de posibles cambios. Estos juegos surgen en diferentes épocas del año, desaparecen por un tiempo y luego resurgen nuevamente (Öfele, 1999).

Jugar juegos tradicionales es beneficioso por varias razones. Estos juegos tienen una profunda conexión cultural e histórica, lo que permite a los niños aprender sobre sus raíces y tradiciones mientras se divierten.

De acuerdo con Cruz (2008) los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para explorar la realidad, permitiendo recrear experiencias, deseos, ciudades y lugares que inspiran esperanza. A través de ellos, las risas y las voces emergen de los rincones de la fantasía, creando un espacio lleno de imaginación y alegría.

### ***Juego simbólico***

El juego simbólico es una parte crucial del desarrollo infantil. Es un juego libre que puede llevarse a cabo en casi cualquier situación, aunque se beneficia de la preparación de espacios, objetos y tiempo dedicado. Además, es una herramienta excepcional para explorar y aprender (Abad & Ruiz, 2011).

Licon (2000) menciona que los materiales utilizados en el juego simbólico actúan como mediadores que permiten a los niños expresar experiencias y sentimientos, así como desarrollar roles y representaciones llenos de imaginación y creatividad. Es importante que estos materiales sean simples, relacionados con la realidad del niño.

"Juego simbólico en preescolar" se refiere a la práctica de fomentar actividades donde los niños utilizan su imaginación para representar roles, situaciones o escenarios ficticios. Promueve la creatividad, el pensamiento abstracto, la resolución de problemas y el desarrollo del lenguaje.

## **6. Vinculación del juego como estrategia didáctica**

El concepto del juego como estrategia didáctica se puede vincular con: 1) Desarrollo integral, 2) Aprendizaje significativo, 3) Motivación intrínseca y 4) constructivismo. A continuación, se explican cada uno de estos conceptos de vinculación:

### ***1) Desarrollo integral:***

El desarrollo integral es un enfoque educativo y formativo que considera todas las dimensiones del ser humano, promoviendo su crecimiento y bienestar de manera holística. Este concepto abarca múltiples aspectos del desarrollo de una persona.

El juego es fundamental en la Educación Infantil, ya que fomenta el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles explorar tanto su identidad como su entorno (Ruiz, 2017).

Otsubo, et. al., (2008) mencionan que, en el desarrollo de los niños, los primeros meses y años de vida son fundamentales. Las investigaciones médicas y educativas han revelado que en esta etapa se logran avances significativos en la inteligencia, la personalidad y las habilidades sociales.

## **2) *Aprendizaje significativo***

El aprendizaje significativo implica adquirir nuevos conocimientos de manera comprensible y relevante, permitiendo su uso crítico en explicaciones, argumentaciones y la resolución de problemas, incluso en contextos nuevos (Moreira, 2017).

El aprendizaje significativo en el juego se produce cuando los niños pueden relacionar la información nueva con sus conocimientos previos y aplicarla a situaciones del mundo real.

## **3) *Motivación intrínseca:***

Según Orbegoso (2016) la motivación intrínseca es la auténtica motivación y es la que debería incentivarse en las personas para alcanzar un cambio o progreso genuino en su comportamiento. Se define como el interés y el disfrute en una actividad por sí misma.

La motivación intrínseca y el juego están estrechamente relacionados en el contexto del desarrollo infantil y la educación. En el caso del juego, los niños a menudo muestran una fuerte motivación intrínseca, ya que se involucran en actividades lúdicas por el simple disfrute y la exploración que estas les brindan.

## **4) *Constructivismo:***

El constructivismo es una teoría del aprendizaje y del conocimiento que sostiene que las personas construyen activamente su propio entendimiento y conocimiento del mundo, a través de la experiencia y la reflexión sobre esas experiencias.

El constructivismo y el juego van de la mano en la educación de los niños, ya que ambos enfoques reconocen el papel fundamental de la experiencia y la interacción en el proceso de aprendizaje.

## **7. Metodología del proceso que implica la aplicación del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar.**

### ***Identificación de objetivos y contenidos***

La identificación de objetivos y contenidos para un juego es una etapa crucial en el desarrollo de cualquier experiencia lúdica, ya que establece la base sobre la cual se construirá el diseño y la jugabilidad. Los objetivos del juego deben ser claros y específicos, alineándose con la visión general del proyecto y las expectativas del público objetivo. Para Cuba & Pérez (2021) es fundamental realizar una reflexión exhaustiva sobre los objetivos que se desean lograr y, una vez definidas, se establecerán las reglas que guiarán el proceso.

Una vez establecidos los objetivos, se procede a la identificación de los contenidos. El contenido debe ser coherente con los objetivos y estar diseñado para mantener el interés y la motivación del jugador.

### ***Diseño de actividades***

El diseño de actividades es el proceso de planificar y estructurar tareas o ejercicios que tienen un propósito específico, ya sea educativo, recreativo, formativo o laboral.

Al diseñar actividades, se considera quiénes son los participantes, qué conocimientos o habilidades previas tienen, y qué resultados se esperan obtener. Esto puede incluir la selección de materiales adecuados, la creación de instrucciones claras, y la previsión de posibles desafíos y soluciones. El diseño de actividades busca crear experiencias significativas y efectivas que promuevan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades, la cooperación y la motivación de los participantes.

### ***Planificación de la secuencia didáctica***

Para Díaz-Barriga (2013) la secuencia didáctica se compone de una serie de actividades de aprendizaje organizadas de manera coherente. Esta secuencia se basa en la intención del docente de recuperar las nociones previas de los estudiantes sobre un tema, relacionándolas con situaciones problemáticas y contextos reales. El objetivo es que la información a la que accedan los estudiantes durante la secuencia sea significativa, es decir, que tenga sentido y facilite el proceso de aprendizaje.

### ***Implementación y desarrollo***

La implementación y el desarrollo de un juego es un proceso complejo y multidisciplinario que requiere una cuidadosa planificación, colaboración efectiva, y un enfoque iterativo para garantizar que el producto final sea atractivo, funcional y disfrutable para los jugadores. Requiere una combinación de recursos, habilidades y procesos bien planificados.

### ***Evaluación y retroalimentación***

La evaluación se entiende como una actividad esencial y preliminar a cualquier acción orientada a mejorar la calidad educativa. Se asocia con la fase final del proceso natural del conocimiento, que culmina con la emisión de juicios bien fundamentados, y precede a las decisiones y acciones humanas (De la Garza, 2004).

La retroalimentación se convierte en una herramienta que permite al docente evaluar el grado de aprendizaje de sus estudiantes, y al mismo tiempo, proporciona a estos las indicaciones necesarias para adquirir el conocimiento requerido (Cedeño & Moya, 2019).

El docente debe guiar, motivar e incentivar al estudiante a reflexionar profundamente sobre los aprendizajes que debe alcanzar, los que ya ha adquirido y las acciones necesarias para aprender de manera significativa y lograr los objetivos establecidos.

### ***Reflexión y ajustes***

La reflexión y los ajustes de una actividad son fundamentales para garantizar su efectividad. Reflexionar implica evaluar qué aspectos de la actividad funcionaron bien y cuáles no cumplieron con las expectativas. Esto requiere un análisis detallado de los resultados y del proceso.

Una vez identificadas las áreas de mejora, se procede a realizar los ajustes necesarios. Estos pueden incluir modificaciones en la metodología, el tiempo asignado, los recursos utilizados o la forma de presentación de la actividad. El objetivo de estos ajustes es optimizar la actividad para que, en futuras ocasiones, se alcancen los objetivos de manera más eficaz y se enriquezca la experiencia de aprendizaje para todos los involucrados.

## **8. Ejemplificación de aplicación del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar**

Un ejemplo de juego para niños de 3 a 6 años es "La Búsqueda del Tesoro". Este juego es flexible y puede adaptarse fácilmente a diferentes edades y habilidades. "La búsqueda del tesoro", que tiene como objetivo el buscar y encontrar "tesoros" escondidos siguiendo pistas simples.

### **Los materiales a utilizar son:**

- Objetos pequeños para ser los "tesoros" (pueden ser juguetes, peluches, monedas de chocolate, etc.)
- Tarjetas o papel con pistas dibujadas o escritas (para los más pequeños, las pistas pueden ser imágenes sencillas).

### ***Preparación:***

1. Seleccionar un área segura. Puede ser en una habitación o al aire libre
2. Esconde los tesoros. Coloca los tesoros en lugares accesibles y seguros para los niños.

3. Prepara las pistas. Si los niños son más pequeños, usa dibujos sencillos que indiquen el lugar del próximo tesoro (por ejemplo, una imagen de un sofá si el tesoro está debajo del sofá). Para los mayores, puedes escribir pistas fáciles (por ejemplo, "Busca donde dormimos" para indicar la cama)

### ***Desarrollo del juego:***

1. Explica las reglas: Dile a los niños que van a buscar tesoros escondidos. Muéstrales la primera pista.
2. Sigue las pistas: Los niños deben seguir las pistas una por una. Ayúdales a interpretar las pistas si es necesario, pero deja que intenten resolverlas por sí mismos primero.
3. Encuentra los tesoros: Cada vez que encuentran un tesoro, muéstrales la siguiente pista hasta que encuentren todos los tesoros.

### ***Beneficios:***

- Cognitivos: mejora la capacidad de seguir instrucciones, la memoria y la resolución de problemas.
- Físicos: promueve el movimiento y la actividad física mientras buscan los tesoros.
- Sociales y emocionales: fomenta la cooperación, la paciencia y la emoción de la exploración y el descubrimiento.

La búsqueda del tesoro es un juego versátil que puede adaptarse a diferentes entornos y recursos, ofreciendo una actividad divertida y educativa para los niños de 3 a 6 años.

### **Conclusión**

El juego es una herramienta educativa poderosa y versátil que facilita el aprendizaje efectivo y holístico, haciendo que sea la estrategia preferida por los maestros en la educación infantil.

El juego cuando es utilizado con una finalidad y un propósito tiene mayor impacto en el proceso educativo del niño, ya que:

- Promueve el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños, proporcionando una base sólida para su crecimiento integral.
- Los niños están naturalmente inclinados a jugar, lo que aumenta su motivación y compromiso con las actividades educativas. Esto hace que el aprendizaje sea más efectivo y placentero
- A través del juego, los niños aprenden de manera activa, explorando y experimentando por sí mismos. Esto fomenta una comprensión más profunda y duradera de los conceptos
- Estimula la creatividad y la imaginación, al mismo tiempo que enseña a los niños a resolver problemas y tomar decisiones.
- El juego en grupo ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales esenciales, como la comunicación, la cooperación y la empatía.

- Proporciona un contexto natural y familiar para los niños, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades de manera intuitiva y contextualizada.
- Permite a los maestros adaptar las actividades a las necesidades y niveles individuales de los niños, proporcionando una enseñanza diferenciada y personalizada.
- Crea un ambiente de aprendizaje positivo y sin estrés, lo que es crucial para el bienestar emocional y la disposición al aprendizaje de los niños.

### Referencias bibliográficas

- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. *Aula de infantil*, 65, 30-33. Recuperado de: <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- A. K. Lesmes-Silva, E. J. Barrientos-Monsalve y M. C. Cordero-Díaz, “Comunicación Asertiva ¿estrategia de competitividad empresarial?”, *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, vol. 8, no. 1, pp. 147-153, 2020, doi: 10.15649/2346030X.757
- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación universitaria*, 10(3), 81-92. Recuperado de: <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v10n3/art09.pdf>
- Aquino, F., & de Bustamante, I. S. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de educar*, 1(2), 131-153. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf>
- Araujo, J. G. L., Potosi, A. E. P., Aguayo, Y. C. B., & Aguayo, N. J. L. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y tecnología*, 1(1), 97-106. Recuperado de: <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Barraza, C. (2018). Manual para la Presentación de Referencias Bibliográficas de Documentos Impresos y Electrónicos. Recuperado de: [http://www.utemvirtual.cl/manual\\_referencias.pdf](http://www.utemvirtual.cl/manual_referencias.pdf)
- Barrientos-Monsalve Ender José, Sotelo-Barrios Mauricio Enrique y Hoyos-Patiño Johann Fernando (2023). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Guía práctica para la formulación de proyectos de investigación con ejemplos en áreas de administración y diseño. Primera edición. Bogotá: Ecoe Ediciones, 100 páginas. ISBN 978-958-503-827-1 (impresa) -- 978-958-503-828-8 (digital) <https://n9.cl/36lba>
- Burneo Rivas De Canales, D. E. (2020). El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial. Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1947/Burneo%20Rivas%20De%20Canales%20D.%20E.%20El%20juego%20como%20estrategia%20para%20el%20trabajo%20con%20ni%C3%B1os%20de%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>

[20Rivas%20De%20Canales%2c%20Dominga%20Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

- Cañas, M. D. L. Á. V. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-9. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Cedeño Romero, E. L., & Moya Martínez, M. E. (2019). La retroalimentación como estrategia de mejoramiento del proceso formativo de los educandos. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (agosto). Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/retroalimentacion-educandos.html>
- C. M. . Durán Chinchilla y A. A. . Rosado Gómez, «Aprendizaje activo e innovación en estudiantes de ingeniería», *RCTA*, vol. 1, n.º 35, pp. 127–135, ene. 2020.
- Chávez, Z. R. M., Espinoza, A. R. F., Espino, A. M. E., Melgarejo, R. M. A., Chávez, R. M., & Guerrero, O. I. C. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. Recuperado de: <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/668/889>
- Cruz, L. M. S. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales:¿ una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación física y deporte*, 27(1), 115-122. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2800109>
- Cuba Rondón, E. B., & Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15(4), 366-380. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rcci/v15n4s1/2227-1899-rcci-15-04-s1-366.pdf>
- Dávila Balcarce, G., & Velásquez Contreras, Á. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos:" Devorón" y" Temporal". *Revista electrónica de investigación educativa*, 9(2), 1-20. Recuperado de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412007000200001&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412007000200001&script=sci_arttext)
- De la Garza Vizcaya, E. L. (2004). La evaluación educativa. *Revista mexicana de investigación educativa*, 9(23), 807-816. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/140/14002302.pdf>
- Delgado Robles, C. J. (2021). El juego colaborativo mejora las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N 203 Jesús El

- Carpintero distrito de Zarumilla, 2021. Recuperado de: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22952>
- Díaz-Barriga, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. *UNAM, México, consultada el, 10(04)*, 1-15. Recuperado de: [http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze\\_Guia\\_secuencias\\_didacticas\\_Angel\\_Diaz.pdf](http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf)
- Durán Chinchilla, C. M. ., & Rosado Gómez, A. A. . (2020). Aprendizaje activo e innovación en estudiantes de ingeniería. *REVISTA COLOMBIANA DE TECNOLOGIAS DE AVANZADA (RCTA)*, 1(35), 127–135. <https://doi.org/10.24054/rcta.v1i35.52>
- Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Javier Alfonso Cárdenas-Gutiérrez, César Augusto Panizo Cardona (2021) Publicaciones científicas. Ecoe Ediciones. ISBN 978-958-503-181-4 -- 978-958-503-182-1 (e-book). <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/1427/Publicaciones%20cient%20ADficas%20ebook.pdf?sequence=1>
- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*. Recuperado de: <https://hal.science/hal-02516612/document>
- Gofman, E. (2016). La diversión de los juegos. *Apuntes de Investigación del CECYP*, (28), 0-0. Recuperado de: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-98142016000200002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-98142016000200002&script=sci_arttext)
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta: revista de investigación educativa*. Recuperado de: [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67846/mgutierrez\\_ea\\_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67846/mgutierrez_ea_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gutiérrez, J. C. L., & Ones, I. P. (2018). ¿Por qué es necesaria una didáctica específica para la educación Superior?. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 5(1), 1-17. Recuperado de: <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/13>
- Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Licona Vega, A. L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21. Recuperado de: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45502/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45502/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva*, 2. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf)
- Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE*, 6(19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12). Recuperado de: <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivose029/9007>
- Mustard, F., Young, M., & Manrique, M. (2003). ¿Qué es el desarrollo infantil? *Primera infancia y desarrollo: El desafío de la década*, 83-107. Recuperado de: <http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Desarrollocerebroinfantil.pdf>
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15. Recuperado de: <https://efdeportes.com/efd13/juegra1.htm>
- Olivares Cardoza, S. J. (2017). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos-Piura. Recuperado de: <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/53ef04b2-3c8f-4070-819b-d88768329d6b/content>
- Oñate-González, A. E. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 210-23. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390783>
- Orbegoso, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan&Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Educare, Revista Científica de Educação*, 2(1), 75-93. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177\\_LA\\_MOTIVACION\\_INTRINSECA\\_SEGUN\\_RYAN\\_DECI\\_Y\\_ALGUNAS\\_RECOMENDACIONES\\_PARA\\_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-PARA-MAESTROS.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PARA_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-PARA-MAESTROS.pdf)

- Otsubo, N., Freda, C., Wilner, A. D., Díaz, A., Nessier, C., & Echevarría, H. (2008). Manual de desarrollo integral de la infancia. *Argentina: Egraf. Labrador Encinas, FJ, (2009), Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. España: Pirámide.* Recuperado de: [https://www.actioncontrelafaim.org/wp-content/uploads/2018/01/manual\\_desarrollo\\_infantil\\_0.pdf](https://www.actioncontrelafaim.org/wp-content/uploads/2018/01/manual_desarrollo_infantil_0.pdf)
- Quiroz, L. E. C. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista Unimar, 37(2), 27-38.* Recuperado de: <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/2038/2135>
- Ramírez Cerón Giovanna (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de educación a distancia.* Recuperado de: <https://revistas.um.es/red/article/view/456231/298781>
- Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP, Volumen, 10.* Recuperado de: [https://www.escueladefamiliasadoptivas.es/wp-content/uploads/2023/05/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_importancia\\_en\\_el.pdf](https://www.escueladefamiliasadoptivas.es/wp-content/uploads/2023/05/El_juego_infantil_y_su_importancia_en_el.pdf)
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista ciencia UNEMI, 12(30), 143-159.* Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/582661249013.pdf>
- Tapia Vinaja, A. G. (2020). El juego colaborativo para favorecer las habilidades sociales a nivel preescolar. Recuperado de: <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/495>
- Tobón, S. (2004). Cartografía conceptual. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/63505272/Cartografia-Conceptual>
- Tobón, S. (2012). Cartografía conceptual: estrategia para la formación y evaluación de conceptos y teorías. México: CIFE. Recuperado de: [https://issuu.com/cife/docs/e-book\\_cartograf\\_a\\_conceptual](https://issuu.com/cife/docs/e-book_cartograf_a_conceptual)
- Traslaviña Triana, R. I. (2001). *El juego y su importancia en el aprendizaje del niño de preescolar* (Bachelor's thesis, Universidad de la Sabana). Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/2120>