4 Monografía_Pérez Angles María (27 abril al 27 oct)Ok

ID : aced3cab49d864a9357f954fbc19c3283ee1ff75

18%
Textos sospechosos

Nombre del fichero : 4 Monografía_Pérez Angles María (27 abril al 27 oct)Ok .txt
Tamaño del archivo original : 1,22 MB
Número de palabras : 9666

Depositante : Martha Amparo CUZCANO HUARCAYA
Fecha de depósito : 7 de agosto de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 7 de agosto de 2026

Resumen (sección 1/3)

Localización de los textos sospechosos en el documento :

Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Similitudes — **15%**

Sintáctica 4% | Semántica 12%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.

Detección de IA — **30%**

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.
Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.

Idiomas no reconocidos — **3%**

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.
Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.

No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Textos entre comillas — **4%**

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

Similitudes

15%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.

Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
1	repositorio.gamanielblanco.edu.pe Detección semántica repositorio.gamanielblanco.edu.pe/bitstreams/6454caa2-08b0-4656-a437...	17%	
2	Documento de otro usuario #68b00a Detección semántica Viene de de otro grupo	14%	
3	Salud Global #177- Campo Y Subjetividad Detección semántica repository.unad.edu.co/handle/10596/75432	13%	
4	Documento de otro usuario #1e9373 Detección semántica Viene de de otro grupo	11%	
5	repositorio.uflo.edu.ar Detección semántica repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/c3f345e5-164b-41a9-b...	10%	
6	Documento de otro usuario #66c23c Detección semántica Viene de de otro grupo	9%	
7	mundosalternosdigitales.com Detección semántica mundosalternosdigitales.com/wp-content/uploads/2026/04/Metodologia...	8%	
8	Documento de otro usuario #834ada Detección semántica Viene de de otro grupo	8%	
9	Documento de otro usuario #4f6d5e Detección semántica Viene de de otro grupo	5%	
10	revistalatam.redilat.org Detección semántica revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/download/6213/11322?inline...	4%	
11	Documento de otro usuario #1131f0 Detección semántica Viene de de otro grupo	4%	
12	Documento de otro usuario #bc1c06 Detección semántica Viene de de otro grupo	4%	
13	repositorio.upse.edu.ec Detección semántica repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12721/4/UPSE-TEI-2025-0027.pdf	4%	
14	Estrategias lúdicas en el desarrollo de la autonomí... Detección semántica doi.org/10.70577/reg.v5i2.708	3%	

N°		Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
15		Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en... Detección semántica doi.org/10.70577/innovascit.v4i2.210	3%	
16		blogmenteenaprendizaje.blogspot.com Detección semántica blogmenteenaprendizaje.blogspot.com/2026/07/aprender-con-sentido.ht...	3%	
17		repositorio.utmachala.edu.ec Detección semántica repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/20315/1/Trabajo_Titulacio...	2%	
18		Estimulación Cognitiva Mediante Juegos Educativ... Detección semántica ceipfelixplaza.es/estimulacion-cognitiva-a-traves-de-juegos-educativos/	1%	
19		Documento de otro usuario #700a8b Detección semántica Viene de de otro grupo	1%	
20		El Juego como método de aprendizaje Detección semántica dx.doi.org/10.17227/01224328.5244	1%	
21		Documento de otro usuario #7a3e12 Detección semántica Viene de de otro grupo	1%	
22		s2p.studylib.es Detección semántica s2p.studylib.es/store/data/009239616.pdf?k=EwAAAZm8YdfRAAACWCAB...	1%	
23		zenodo.org Detección semántica zenodo.org/records/10680016/files/EL%20JUEGO%20COMO%20UNA%20...	<1%	
26		Valoración del programa comunitario Bienestar y... Detección semántica dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v64n1.49599	<1%	
27		EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA EDUCACIÓN.... Detección semántica www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf	<1%	

Fuente con similitudes fortuitas

N°		Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
24		INFORME COMPLETO TSP RUTH MEJÍA #bbc5ce Detección semántica Viene de de mi grupo	<1%	
25		Educación emocional en la infancia: beneficios ... Detección semántica blog.centropediatria.es/educacion-emocional-en-la-infancia/	<1%	

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas)

N°		Descripciones
1		https://orcid.org/0009-0006-2562-6837
2		https://orcid.org/0000-0001-8699-7726
3		https://doi.org/10.47286/23461209.294

N°		Descripciones
4		https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf
5		https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
6		https://books.google.com.pe/books?id=ujXeM0Vgwv4C
7		https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/8fc31fed-4e7b-4771-af95-bd2dd9b21f4e.pdf
8		https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/caillois-los-juegos-y-los-hombres-p...
9		https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/server/api/core/bitstreams/32038925-51d4-4459-943e-475fda537b...
10		https://hdl.handle.net/2445/202206
11		https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/9d516938-3fe2-4fd1-9c8d-f62d7003fc09.pdf
12		https://doi.org/10.12806/V17/I2/A4
13		https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/24693
14		https://repositorio.ucp.edu.pe/items/6f5e8a98-685d-4f55-a6e6-ded1ac26bf4d
15		https://repositorio.tec.mx/items/02cd661a-5d26-461d-a732-40ea7a4dbff9
16		https://es.scribd.com/doc/235323085/Froebel-La-Educacion-Del-Hombre
17		https://es.scribd.com/document/405194680/8-Libro-El-Juego-Infantil-c-Garvey
18		https://doi.org/10.21897/25394185.3828
19		https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf
20		https://es.scribd.com/document/457104026/Escala-de-Juego-Susan-Knox
21		https://books.google.com.pe/books?id=upUTmkcsj3wC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_sum...
22		https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210
23		https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf
24		http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2...
25		https://revista.fundes.edu.co/index.php/revista/article/view/219
26		https://es.scribd.com/document/341187185/Montessori-Maria-El-Metodo-Montessori-Libro-Traducido
27		https://doi.org/10.17227/01224328.5244
28		https://doi.org/10.24215/26185474e010
29		https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595
30		https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf
31		https://books.google.com.pe/books/about/El_hombre_multidimensional_vive_en_la_re.html?id=g1W_DwA...
32		https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/philippe-perrenoud-diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf
33		https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF
34		https://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf
35		https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bfdd370a-5ad9-4738-b0cb-984e1a535e65/con...

N°		Descripciones
36		https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/5d77bbe8-9dbe-4424-9819-4ce5eaa338ec
37		https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608
38		https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4156
39		https://tallereduca.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/rogers-la-relacion-interpersonal-en-la-fa...
40		https://educaciondiferencialpucv.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_...
41		https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/51532
42		https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa
43		https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-jueg...
44		https://doi.org/10.52936/p.v5i1.225
45		https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2009.0002.05
46		https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-ps...
47		https://des-for.infd.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

THE IMPORTANCE OF PLAY IN MEANINGFUL LEARNING OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación Primaria

Autor

María-Fernanda Pérez Angles

https://orcid.org/0009-0006-2562-6837

Asesor

Martha Amparo Cuzcano Huarcaya

https://orcid.org/0000-0001-8699-7726

Lima, Julio, 2026

[Captura de informe Compilatio]

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios, por las oportunidades de cada día, y a mi familia por siempre apoyarme a seguir adelante.

María–Fernanda Pérez Angles

RESUMEN

La presente monografía tiene como propósito analizar la importancia del juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de educación primaria, destacando su contribución al desarrollo académico, social y emocional. El estudio parte de la premisa de que el juego constituye una herramienta didáctica fundamental, ya que favorece la construcción de aprendizajes significativos al promover la participación activa, la motivación, la creatividad y la interacción. En ese sentido, se desarrolla una revisión teórica y documental de los aportes científicos sobre el juego en el contexto educativo, abordando las teorías que sustentan su aplicación pedagógica y su relación con el aprendizaje significativo. La investigación se organiza en tres capítulos. El primero

analiza la importancia del juego en el aprendizaje significativo de los niños de primaria, enfatizando su papel como recurso educativo y su sustento teórico. El segundo aborda el aprendizaje significativo en la educación primaria, describiendo sus características, principios y condiciones para su desarrollo. Finalmente, el tercer capítulo examina los aportes del juego al aprendizaje significativo, considerando los diferentes tipos de juego que pueden integrarse en el proceso educativo y el empleo del juego como estrategia pedagógica en el aula. A partir de la revisión realizada, se concluye que el juego representa un recurso didáctico indispensable para fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes, al favorecer no sólo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas que contribuyen a mejorar la calidad de los procesos educativos en el nivel primario.

Palabras clave: predisposición; manejo del espacio; manejo de los materiales; imitación; participación.

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the importance of play as a pedagogical strategy in the teaching-learning process for primary school children, highlighting its contribution to academic, social, and emotional development. The study is based on the premise that play constitutes a fundamental didactic tool, as it fosters the construction of meaningful learning by promoting active participation, motivation, creativity, and interaction among students. To this end, a theoretical and documentary review of key scientific contributions regarding play in the educational context is conducted, addressing its conceptual foundations, the theories underpinning its pedagogical application, and its relationship with meaningful learning. The research is organized into three chapters. The first analyzes the importance of play in the meaningful learning of primary school children, emphasizing its role as an educational resource and its theoretical basis. The second addresses meaningful learning in primary education, describing its characteristics, principles, and the conditions required for its development. Finally, the third chapter examines the contributions of play to meaningful learning, considering the various types of play that can be integrated into the educational process and the use of play as a pedagogical strategy in the classroom. Based on the review, the study concludes that play represents an indispensable didactic resource for strengthening students' holistic development; it fosters not only the acquisition of knowledge but also the development of cognitive, social, emotional, and communicative skills that contribute to improving the quality of educational processes at the primary level.

Keywords: learning readiness; spatial awareness; material management; imitation; participation.

ÍNDICE

DEDICATORIA iii RESUMEN iv ABSTRACT v INTRODUCCIÓN 7 CAPÍTULO I: EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA 10 1.1. Concepto de juego y su fundamentación teórica dentro del ámbito educativo 10 1.2. Tipos de juego que pueden ser integrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje 11 1.2.1. Juego libre y espontáneo 12 1.2.2. Juego dirigido o guiado 13 1.2.3. Juego simbólico de imaginación 13 1.2.4. Juego de reglas y cooperativo 15 1.3 Dimensiones del juego 16 1.3.1 Manejo del espacio: 16 1.3.2 Manejo de materiales: 16 1.3.3 Imitación: 16 1.3.4 Participación 17 1.4. El juego y el desarrollo emocional en estudiantes de primaria 17 1.4.1. El juego y su influencia en el bienestar emocional de los niños 17 1.4.2. El juego como recurso para la expresión y control de emociones 18 1.5. El juego y el desarrollo social en estudiantes de primaria 20 CAPÍTULO II: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO 22 2.1. El aprendizaje significativo 22 2.2. El aprendizaje significativo en los estudiantes de educación primaria 23 2.3 Dimensiones del aprendizaje significativo 23 2.3.1 Conocimiento conceptual 23 2.3.2 Aplicación práctica 24 2.3.3 Pensamiento crítico 24 CAPÍTULO III: APORTES DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO 25 3.1. El juego y el desarrollo académico en estudiantes de primaria 25 3.2. El juego y el desarrollo de habilidades cognitivas (atención y memoria) 26 3.3. El juego utilizado como estrategia pedagógica en el aula del nivel primario 28 3.3.2. Objetivos del juego como estrategia pedagógica 30 CONCLUSIONES 32 REFERENCIAS 33

INTRODUCCIÓN

El juego constituye una actividad inherente al desarrollo infantil y representa uno de los principales medios mediante los cuales los estudiantes exploran su entorno, construyen conocimientos y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Durante la educación primaria, el aprendizaje trasciende la adquisición de contenidos académicos, ya que comprende el desarrollo de competencias, valores y capacidades que favorecen la formación integral del estudiante. En este contexto, el uso del juego como estrategia pedagógica ha adquirido una creciente importancia dentro de los sistemas educativos, al promover experiencias de aprendizaje activas, motivadoras y centradas en el estudiante. El Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú reconoce la necesidad de desarrollar competencias mediante metodologías activas que favorezcan la participación, la resolución de problemas y la construcción del aprendizaje (MINEDU, 2016).

A nivel internacional, diversos organismos han destacado el valor del juego dentro de los procesos educativos. La estrategia de educación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) señala que las metodologías centradas en el estudiante fortalecen el desarrollo de competencias para el aprendizaje permanente, mientras que el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) sostiene que el juego constituye un derecho fundamental de la infancia y una condición indispensable para favorecer el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños.

En el contexto peruano, el fortalecimiento de los aprendizajes constituye uno de los principales desafíos del sistema educativo. Los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (MINEDU, 2023) evidencian que un porcentaje importante de estudiantes de educación primaria aún no alcanza los niveles esperados de desempeño en comprensión lectora y matemática. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan aprendizajes significativos y promuevan una participación más activa de los estudiantes dentro del aula. En ese sentido, diferentes investigaciones señalan que el juego incrementa la motivación, fortalece la interacción social, estimula el pensamiento creativo y favorece el desarrollo de habilidades cognitivas necesarias para mejorar el rendimiento escolar (Moreira 2021).

La motivación para desarrollar la presente monografía surge del interés personal y profesional por comprender el valor pedagógico del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria. Como futura profesional de la Educación Primaria, resulta indispensable reconocer que la práctica docente debe promover experiencias educativas acordes con las características del desarrollo infantil, favoreciendo metodologías que permitan a los estudiantes aprender de manera activa, participativa y significativa.

Como respuesta a la problemática expuesta, la presente investigación parte de la premisa de que el juego como estrategia pedagógica favorece el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria, al favorecer su desarrollo académico, social y emocional. En función de ello, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo contribuye el uso del juego como estrategia pedagógica al aprendizaje significativo en estudiantes de primaria?

Para dar respuesta a esta interrogante, se plantea como objetivo general: Analizar la importancia del juego como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes de educación primaria. Asimismo, los objetivos específicos son: Analizar el concepto de juego y su fundamentación teórica dentro del ámbito educativo; examinar los tipos de juego que pueden ser integrados en el proceso de aprendizaje; identificar las dimensiones del aprendizaje significativo e importancia en el ámbito educativo, e identificar las estrategias pedagógicas del juego en estudiantes de primaria.

La presente monografía tiene como finalidad analizar y profundizar el conocimiento sobre los aportes del juego al aprendizaje significativo en los estudiantes de educación primaria, a través de la revisión, organización e interpretación de los principales aportes teóricos desarrollados por diversos especialistas. Desde esta perspectiva, la investigación documental posibilita ampliar la comprensión del tema mediante el análisis crítico y sistemático de fuentes académicas y científicas, lo que permite construir una base teórica sólida y obtener una visión más amplia y fundamentada del objeto de estudio.

Según Knox (2008) considera cuatro dimensiones principales del juego: manejo del espacio, manejo de los materiales, imitación y participación. Estas dimensiones se relacionan directamente con el aprendizaje significativo. Ausubel (2002); Moreira (2021). En el cual, se consideran sus respectivas dimensiones: conocimiento conceptual, aplicación práctica y pensamiento crítico. Pareja (2013); Perrenoud (2004); Chikeleze, et. al, (2018); Tamayo, et. al (2014).

Desde el punto de vista teórico, la investigación integra los aportes de autores clásicos como Piaget (1981), Vygotsky (1979), Montessori (1912), Huizinga (1972) y Bruner (1986), quienes reconocen el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social del niño. Asimismo, incorpora investigaciones contemporáneas sobre aprendizaje significativo y estrategias lúdicas desarrolladas por Moreira (2021), Vásquez (2022), Caramé (2023), Choque (2023) y Guerrero et al.

(2025), cuyos aportes respaldan la importancia del juego como recurso pedagógico para fortalecer la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por último, la monografía se organiza en tres capítulos. El primero desarrolla la importancia del juego, abordando sus fundamentos teóricos, los tipos de juego y su aplicación educativa. El segundo analiza el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación primaria, considerando sus dimensiones, características e importancia dentro del ámbito educativo. El tercer capítulo examina los principales aportes del juego al aprendizaje significativo.

CAPÍTULO I: EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA

1.1. Concepto de juego y su fundamentación teórica dentro del ámbito educativo

La palabra juego proviene del latín iocus, que significa broma, chiste, diversión o acto de entretenerse. Incluso, Huizinga (1972) define el juego como una actividad libre y voluntaria, realizada dentro de límites temporales y espaciales determinados, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Para este autor, el juego constituye un fenómeno cultural que antecede incluso a la propia cultura, pues en él se manifiestan formas simbólicas que contribuyen a la evolución humana.

Asimismo, desde la perspectiva constructivista, se sostiene que: "El juego es una manifestación del desarrollo intelectual del niño, ya que durante su ejecución se ponen en marcha procesos de asimilación y acomodación que facilitan la construcción de estructuras cognitivas" (Piaget, 1972, p. 72). Además, explica que el juego evoluciona según el nivel de maduración del niño y se convierte en un medio necesario para comprender cómo piensa y aprende. Por otro lado, Moyles (2015) considera al juego como un recurso pedagógico que favorece el pensamiento creativo, la comunicación y la cooperación. Desde su perspectiva, no debe entenderse únicamente como una actividad de entretenimiento, sino como un proceso activo que fortalece el aprendizaje y promueve competencias cognitivas y sociales para el desarrollo infantil. Del mismo modo, otros autores contemporáneos coinciden en que el juego favorece la experimentación, la resolución de problemas y la autonomía en la toma de decisiones, donde el error forma parte del proceso de aprendizaje (Meneses, 2001). Este enfoque refuerza la idea de que el juego, más que una actividad recreativa, constituye un recurso pedagógico capaz de generar aprendizajes significativos al vincular el disfrute con la construcción del conocimiento (Moyles, 2015).

Del mismo modo, estas perspectivas permiten afirmar que el juego es una actividad compleja, libre y culturalmente situada, tal como señala Huizinga (1972), quien lo describe como una acción voluntaria que se desarrolla dentro de un marco simbólico. Además de brindar alegría y diversión a los estudiantes, contribuye a su desarrollo cognitivo, social y emocional. Piaget (1981), mediante el juego los estudiantes ponen en práctica procesos mentales fundamentales como la memoria, la atención, la resolución de problemas y la creatividad, favoreciendo sus capacidades intelectuales. Al mismo tiempo, el juego se convierte en un espacio privilegiado para la interacción social, ya que permite aprender a cooperar, esperar turnos y respetar reglas, aspectos que Caillois (1994) identifica como elementos constitutivos de la experiencia lúdica y fundamentales para la convivencia y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Por otra parte, en el ámbito educativo, diversos autores coinciden en que el juego constituye una estrategia pedagógica que promueve aprendizajes significativos. De acuerdo con Moya (2024), integrar actividades lúdicas en la enseñanza favorece la motivación, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes, ya que conecta los contenidos escolares con experiencias concretas. Asimismo, su carácter flexible y dinámico permite a los docentes adaptar las actividades a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, incrementando la participación y el compromiso de los estudiantes.

De este modo, el aula se transforma en un espacio activo donde el estudiante asume un papel protagónico y encuentra un ambiente favorable para explorar, crear y resolver problemas de manera autónoma. A través del juego, los estudiantes construyen conocimientos de manera colaborativa, aprendiendo no solo en orientación al docente, sino también del intercambio de experiencias con sus compañeros y del entorno en el que se desarrollan las

actividades (Robles, 2014).

1.2. Tipos de juego que pueden ser integrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje

El juego, como recurso pedagógico, adopta diversas formas que pueden incorporarse de manera intencional en el aula para fortalecer el aprendizaje significativo. Cada tipo de juego ofrece oportunidades diferentes para el desarrollo cognitivo, social y emocional de cada niño (Piaget 1972).

Lo que permite al docente seleccionar estrategias lúdicas acordes a los objetivos de aprendizaje. Según Piaget (1972), la clasificación del juego facilita su uso pedagógico, pues cada modalidad contribuye a habilidades específicas como la creatividad, la cooperación, la resolución de problemas y la autonomía.

1.2.1. Juego libre y espontáneo

El juego libre se caracteriza por no tener una planificación ni directrices externas; surge de la iniciativa del propio estudiante y responde a sus intereses, necesidades y curiosidades (Garvey, 1985). Este tipo de juego favorece la autonomía, la creatividad y la exploración natural del entorno. Además, permite que los estudiantes tomen decisiones propias, organicen roles, experimenten y construyan aprendizajes a partir de sus experiencias, fortaleciendo así su autorregulación y su capacidad para resolver problemas de manera independiente (Piaget, 1972).

Desde esta perspectiva, Montessori sostiene que el juego libre nace de la necesidad interna del niño de explorar, manipular y actuar sobre el ambiente según sus propios intereses, sin la intervención directa del adulto. Aunque la autora emplea con mayor frecuencia el término actividad libre, reconoce que la libertad de acción constituye la base del desarrollo autónomo. En ese sentido, afirma: "El niño que tiene permiso para actuar libremente desarrolla amor por el trabajo; por un trabajo real, no por el juego en sí" (Montessori, 1912, p. 93).

El juego libre resulta esencial porque permite que el estudiante experimente el mundo desde su propia lógica, construya conocimientos mediante la exploración y desarrolle habilidades para enfrentar nuevas situaciones. En concordancia con ello, Montessori (1912) sostiene que la libertad en las actividades proporciona oportunidades auténticas de aprendizaje y favorece el desarrollo integral.

Asimismo, el juego espontáneo constituye un escenario privilegiado para el aprendizaje infantil, ya que posibilita que los estudiantes construyan significados a partir de la interacción con su entorno y con sus compañeros:

En el aula de clase suceden los grandes acontecimientos para la vida de nuestros estudiantes, acontecimientos que los marcarán para siempre. Allí, el juego toma gran relevancia para todos los aprendizajes, puesto que en la etapa de preescolar este se constituye en la forma de vida de los estudiantes, por consiguiente, en un instrumento poderoso por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y maestros (Mora, 2016, p.139).

1.2.2. Juego dirigido o guiado

A diferencia del juego libre, el dirigido requiere la intervención y planificación del docente. En este caso, Vygotsky (1979) menciona que, el educador propone actividades estructuradas con un propósito pedagógico claro, pero mantiene elementos lúdicos que favorecen la participación. Este tipo de juego permite trabajar contenidos curriculares de manera más focalizada, sin perder su carácter motivador.

Vygotsky (1979) señala que las actividades guiadas facilitan el aprendizaje porque el adulto actúa como mediador dentro de la Zona de Desarrollo Próximo, orientando al estudiante para alcanzar niveles superiores de desempeño. De este modo, el juego dirigido contribuye al desarrollo de competencias cognitivas.

1.2.3. Juego simbólico de imaginación

El juego simbólico se caracteriza porque los estudiantes representan situaciones imaginarias, crean historias y expresan ideas surgidas durante la actividad lúdica. Este tipo de juego favorece el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la expresión oral, además de estimular la interacción social y la comunicación con las personas de su entorno. En este sentido, Quimis y Rodríguez (2025) sostienen que resulta conveniente que el docente acompañe este proceso mediante estrategias que motiven a los estudiantes, fortalezcan su confianza y favorezcan la expresión de sus ideas y emociones.

Por otra parte, el docente debe implementar estrategias que promuevan la participación de todos los estudiantes, asegurando que el juego simbólico contribuya al desarrollo del lenguaje, la creatividad y la interacción social. En este sentido, Quimis y Rodríguez afirman:

> Esta actividad lúdica les permite ser creativos y les brinda la confianza mientras juegan y comparten con las personas que les rodean. Asimismo, les permite explorar y descubrir cosas nuevas mediante el juego. El juego simbólico se caracteriza por ser útil en el aprendizaje porque motiva a los niños y despierta su interés y curiosidad por descubrir y compartir ideas al momento de jugar, favoreciendo el desarrollo de la comunicación, el pensamiento y las habilidades cognitivas. (2025, p. 20)

Por otro lado, Inhelder explica que el juego simbólico representa una de las manifestaciones más importantes del desarrollo infantil y señala: "El juego simbólico es, indudablemente, el apogeo del juego infantil" (Inhelder, 1997, p. 65). La autora sostiene que, mientras la imitación implica una acomodación a modelos externos y la inteligencia busca el equilibrio entre asimilación y acomodación, el juego simbólico permite al estudiante transformar la realidad mediante un lenguaje simbólico construido por él mismo, adaptándolo de acuerdo con sus necesidades e intereses durante la actividad lúdica. En consecuencia, la imaginación se convierte en el medio a través del cual el estudiante representa y resignifica la realidad (Inhelder, 1997).

Asimismo, Silva (2004) señala que el juego simbólico puede presentar distintos niveles de complejidad, desde la simple transformación de objetos hasta la construcción de secuencias socio-dramáticas más elaboradas. Además, sostiene que este tipo de juego favorece procesos cognitivos indispensables para la transición de la educación inicial a la educación primaria, fortaleciendo la creatividad, la planificación, la representación mental y la resolución de problemas. En consecuencia, los procesos mentales que se desarrollan mediante el juego simbólico favorecen la imaginación, la creatividad y la capacidad para transformar situaciones:

> Cuando hablamos de juego simbólico, hablamos de sentidos de vida, pues son éstos los que permiten al individuo descubrir sabor y textura a las diferentes experiencias, así como soñar con la consciencia de que todo ello le pertenece, pues viene de las significaciones que le da a su experiencia vital; estas surgen en su imaginación y se realizan y elaboran en sus juegos. (Villalobos, 2009, p. 272)

1.2.4. Juego de reglas y cooperativo

Como señalan Linaza y Maldonado (1987), el juego de reglas se basa en normas establecidas que todos los participantes deben respetar, a medida que los niños crecen, adquieren la capacidad de comprender y aceptar reglas externas, lo cual favorece la autorregulación y la convivencia.

Por su parte, Johnson et al. (1999) menciona que el juego cooperativo es aquel en que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo común, explican que la cooperación promueve habilidades como la comunicación, la responsabilidad y la solidaridad. En educación primaria, los juegos de reglas y los juegos cooperativos son altamente beneficiosos porque enseñan a los estudiantes a respetar turnos, negociar, dialogar y resolver conflictos de manera pacífica. Asimismo, Huizinga (1972) afirma que las reglas otorgan estructura al juego y permiten desarrollar la noción de justicia y equidad.

También, existe una amplia gama de definiciones acerca del trabajo cooperativo, en primer lugar, el autor expresa:

> El trabajo cooperativo se puede definir como un método de conducción del aula que pone en juego en el aprendizaje los resortes de los estudiantes. Este tipo de aprendizaje es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los alumnos aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. (Robles, 2014, p. 59).

Entonces, cuando los estudiantes colaboran con un propósito de aprendizaje compartido y generan un producto final conjunto, se trata de un trabajo cooperativo. En este contexto, Johnson et al. (1999) mencionan que los estudiantes comprenden que su propio logro depende del éxito de los demás integrantes del grupo, estableciéndose así una

dinámica en la que el objetivo individual se alinea con la meta colectiva del equipo. Por otro lado, se afirma que:

En este punto intentaré destacar la importancia del concepto cooperación, marcando la incidencia de éste en el desarrollo integral de nuestros alumnos. Hablar de cooperación es hacer referencia a la relación recíproca entre personas o grupos, dirigida hacia la realización de un objetivo mediante un esfuerzo común. La cooperación debe facilitar a las personas: La descentralización de la propia subjetividad. Salir de uno mismo. (López et al. 2003, p.20).

Por lo tanto, el aprendizaje cooperativo aporta una mejora de la comunicación y de actitudes positivas respecto a la diversidad social de nuestros estudiantes. La cooperación está relacionada con múltiples actitudes, valores, motivos que requieren un intercambio, una coordinación de diferentes puntos de vista; una valoración crítica y también una aceptación de las críticas, una asunción de decisiones colectivas y una gran responsabilidad ante las tareas comunes. Asimismo, el autor señala que "El método de trabajo cooperativo es un método didáctico formado por grupos reducidos de alumnos quienes trabajando juntos en el grupo logran aprendizajes de proceso para e grupo y de desempeño para los individuos y para el grupo total" (Dávila y Guerra, 2015, p.12).

1.3 Dimensiones del juego

El juego puede analizarse a partir de cuatro dimensiones que reflejan el desarrollo progresivo de las habilidades infantiles: manejo del espacio, manejo de los materiales, simbolismo pretendido y participación. (Knox, 1997)

1.3.1 Manejo del espacio:

Describe la manera en que los niños dirigen sus cuerpos y el espacio alrededor de ellos, lo cual se alcanza por el proceso de exploración y experimentación. Incluye los siguientes factores: actividad motora gruesa, juego involucrando todo el cuerpo, o intereses, atención a tipos específicos de actividad. (Knox, 1997)

1.3.2 Manejo de materiales:

Es el modo en que el niño maneja el material que lo rodea. Este consiste en los siguientes factores: Manipulación: juegos de motricidad fina. Construcción: combinar objetos y hacer productos. Propósitos: metas de la actividad. Atención: duración en tiempo de juego independiente. (Knox, 1997)

1.3.3 Imitación:

Es el modo que el niño aprende acerca del mundo a través de la imitación y el desarrollo de habilidades para comprender y separar la realidad de la fantasía. Incluye los siguientes factores: Imitación: imitar aspectos del ambiente cultural. Dramatización: hacer creer, introducción de lo nuevo e imitar roles. (Knox, 1997)

1.3.4 Participación

Describe la cantidad y la forma de interacción social. Incluye los siguientes factores: Tipo; nivel de interacción social en el juego. Cooperación: habilidad para arreglárselas con otros en el juego. Humor: comprender y expresar expresiones de humor de acuerdo a los eventos. Lenguaje: comunicarse con los otros en el juego. (Knox, 1997)

1.4. El juego y el desarrollo emocional en estudiantes de primaria

En la etapa primaria, los niños experimentan diferentes emociones que influyen en su comportamiento y en su proceso de aprendizaje. Como sostiene Vygotsky (1979), el juego se convierte en un medio natural mediante el cual pueden expresar alegría, miedo, frustración, entusiasmo o inseguridad de manera espontánea y segura. A través de

dinámicas grupales, juegos simbólicos o recreativos, los estudiantes aprenden a reconocer y comunicar sus emociones, fortaleciendo su capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás y consigo mismos (Garvey, 1985).

1.4.1. El juego y su influencia en el bienestar emocional de los niños

Según Bisquerra (2009), el juego cumple un papel fundamental en el bienestar emocional de los estudiantes de educación primaria, ya que les permite expresar sentimientos, desarrollar la autorregulación emocional y fortalecer una autoestima positiva. Durante las actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de manifestar emociones, interactuar libremente con sus compañeros y enfrentar diversas situaciones que favorecen su equilibrio emocional (Vygotsky 1979).

Desde la perspectiva de Goleman (1996), explica que el desarrollo de la inteligencia emocional es esencial desde la infancia, ya que permite a las personas comprender y manejar sus emociones de manera adecuada. El autor sostiene que habilidades como el autocontrol, la empatía y la motivación influyen significativamente en el bienestar personal y en las relaciones sociales.

Asimismo, Canle (2022) relaciona la autorregulación emocional con los contextos socioeducativos y destaca la importancia de generar ambientes que favorezcan el equilibrio emocional de los estudiantes. Cuando los estudiantes participan en juegos, aprenden a esperar turnos, respetar normas y afrontar tanto el éxito como el fracaso, fortaleciendo así su capacidad de autocontrol y regulación emocional.

Por otro lado, Rogers (1996) resalta la importancia de crear ambientes educativos basados en la confianza, la libertad y la aceptación para favorecer el desarrollo emocional de los niños. Desde su enfoque humanista, el aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando el estudiante se siente valorado y seguro emocionalmente. En este sentido, el juego contribuye a generar espacios de confianza donde los niños pueden expresarse libremente, desarrollar seguridad en sí mismos y fortalecer su autoestima. Además, las experiencias lúdicas promueven una actitud positiva hacia el aprendizaje y mejoran las relaciones interpersonales dentro del aula (Bisquerra, 2009).

De igual manera, Montessori (1912) considera que el juego y la actividad libre son elementos esenciales para el bienestar y el desarrollo integral del niño. La autora sostiene que los estudiantes aprenden mejor en ambientes que respetan su libertad, intereses y ritmo de desarrollo. A través del juego libre, los niños exploran el entorno, toman decisiones y desarrollan confianza en sus capacidades, aspectos fundamentales para fortalecer la autoestima y la estabilidad emocional. Además, Montessori destaca que las actividades lúdicas favorecen la independencia y la autonomía, permitiendo que los estudiantes se sientan más seguros y motivados.

1.4.2. El juego como recurso para la expresión y control de emociones

El juego constituye un recurso pedagógico fundamental para la expresión y el control de las emociones en los estudiantes de educación primaria. A través de las actividades lúdicas, los niños tienen la posibilidad de manifestar sentimientos, representar experiencias y desarrollar estrategias para regular sus emociones de manera progresiva. En este sentido, el juego no solo cumple una función recreativa, sino también formativa, ya que favorece el desarrollo emocional y contribuye al bienestar integral de los estudiantes (Guerrero, 2025).

Durante la infancia, los niños experimentan diversas emociones que influyen en su comportamiento y en sus relaciones con los demás. Sin embargo, muchas veces les resulta difícil expresar adecuadamente lo que sienten (Goleman, 1996). El juego ofrece un espacio seguro y natural donde pueden exteriorizar emociones como alegría, miedo, enojo, tristeza o entusiasmo (Vygotsky, 1979). Respecto al valor afectivo del juego, Bisquerra señala que: "El contexto lúdico constituye un laboratorio emocional seguro donde el niño puede expresar vivencias complejas, regular sus impulsos, y construir su autoestima." (2009, p. 142)

Desde la perspectiva de Piaget (1981), el juego simbólico constituye una forma importante de expresión emocional, cognitiva en la infancia, mediante este tipo de juego, los niños representan la realidad de acuerdo con sus experiencias e intereses, utilizando la imaginación y la creatividad para comprender el mundo que los rodea. En este proceso, los estudiantes no sólo desarrollan habilidades cognitivas, sino también emocionales, ya que el juego simbólico les permite expresar deseos, preocupaciones y sentimientos que muchas veces no pueden comunicar verbalmente. Por ello, las actividades lúdicas favorecen el equilibrio emocional y el desarrollo de la personalidad infantil.

Asimismo, Villalobos (2009) destaca el papel del juego en la construcción del mundo emocional del niño. Según este autor, las experiencias lúdicas permiten que los estudiantes comprendan mejor sus emociones y desarrollen capacidades para relacionarse de manera adecuada con los demás. El juego facilita la expresión libre de sentimientos y contribuye a fortalecer la seguridad emocional, ya que los niños encuentran un espacio de confianza donde pueden actuar espontáneamente sin temor a ser juzgados.

Por otro lado, Ramos (2019) señala que los juegos con reglas y las actividades cooperativas contribuyen al autocontrol emocional y al respeto de normas. Durante estas experiencias, los estudiantes aprenden a controlar impulsos, esperar turnos, aceptar resultados y resolver conflictos de manera pacífica. Estas situaciones favorecen la regulación emocional, ya que los niños desarrollan la capacidad de manejar emociones como la frustración, la competitividad o la ansiedad dentro de un ambiente de convivencia y respeto.

De igual manera, Silva (2004) considera que el juego promueve oportunidades de expresión emocional en contextos educativos equitativos. El autor sostiene que las actividades lúdicas generan espacios inclusivos donde todos los estudiantes pueden participar libremente, expresar emociones y desarrollar habilidades sociales y afectivas. En este sentido, el juego favorece un clima escolar positivo, basado en el respeto y la aceptación de las diferencias individuales, permitiendo que los niños se sientan seguros y valorados dentro del aula.

Además, las actividades lúdicas favorecen la construcción de relaciones interpersonales saludables. Durante el juego, los estudiantes interactúan constantemente con sus compañeros, aprenden a comunicarse, compartir y colaborar. Estas experiencias fortalecen la convivencia escolar y contribuyen a la formación de un ambiente afectivo positivo, donde los niños desarrollan confianza en sí mismos y en los demás (Silva, 2004).

1.5. El juego y el desarrollo social en estudiantes de primaria

El juego constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de educación primaria, ya que permite la interacción constante entre los niños y favorece la convivencia dentro del contexto escolar. (Sarlé, 2006). A través de las actividades lúdicas, los estudiantes aprenden a relacionarse con sus compañeros, compartir experiencias, respetar normas y trabajar en equipo. Como afirman Linaza y Maldonado: "La interacción que se produce durante el juego resulta indispensable para la adquisición de las reglas de convivencia y la integración activa del niño en su grupo de iguales" (1987, p. 52).

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1979), refiere que el juego representa un espacio esencial para la interacción social y el aprendizaje mediado. El autor sostiene que los niños aprenden principalmente mediante la relación con otras personas, especialmente a través de la colaboración y la comunicación con sus pares y adultos. En este sentido, el juego permite que los estudiantes construyan conocimientos y habilidades sociales mediante la participación en actividades compartidas. Además, Vygotsky considera que las experiencias lúdicas favorecen el desarrollo de funciones superiores como el lenguaje, el autocontrol y la capacidad para seguir reglas sociales.

De igual manera, Choque (2023) señala que las estrategias lúdicas favorecen la participación activa y mejoran la convivencia escolar, debido a que crean espacios de interacción positiva entre los estudiantes. Según la autora, el juego contribuye al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y al desarrollo de habilidades comunicativas, permitiendo que los niños expresen emociones, compartan ideas y resuelvan conflictos de manera pacífica.

Por otro lado, los estudios realizados por Montaño et al. (2023) evidencian que el juego tiene un impacto positivo en el trabajo cooperativo y la convivencia escolar en los estudiantes de primaria. Los autores destacan que las actividades lúdicas promueven la participación grupal, fortalecen la comunicación y ayudan a los niños a desarrollar habilidades para resolver conflictos de manera adecuada. Asimismo, señalan que el juego permite crear ambientes de aprendizaje más participativos y democráticos, donde los estudiantes aprenden a respetar reglas y a convivir de forma pacífica con los demás.

En el ámbito educativo, el docente cumple un papel importante como mediador del juego, orientando las actividades para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales de manera adecuada. "La intervención del maestro en el juego no destruye la espontaneidad del niño, sino que ofrece la estructura necesaria para transformar la acción lúdica en una oportunidad de aprendizaje compartido" (Sarlé, 2006, p. 54). De esta manera, el juego se convierte en una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer tanto el aprendizaje como las relaciones sociales entre los estudiantes.

CAPÍTULO II: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMARIA

2.1. El aprendizaje significativo

Según Ausubel (1976), el aprendizaje significativo constituye uno de los enfoques pedagógicos más importantes dentro de la educación contemporánea, debido a que plantea que el estudiante construye nuevos conocimientos a partir de la relación entre la información nueva y los conocimientos previos que ya posee. En este proceso, el aprendizaje deja de ser una simple memorización de contenidos para convertirse en una construcción activa de significados, donde el estudiante comprende, interpreta y aplica los conocimientos en diferentes situaciones de su vida cotidiana (Zabala, 1995).

Según Moreira (2021), el aprendizaje significativo representa un proceso mediante el cual el estudiante incorpora nuevos conocimientos de forma sustancial y no arbitraria dentro de su estructura cognitiva, estableciendo relaciones con los saberes previamente adquiridos. Desde esta perspectiva, aprender significativamente implica comprender el significado de los contenidos y utilizarlos para resolver problemas, desarrollar habilidades y fortalecer competencias que favorecen el aprendizaje permanente.

Del mismo modo, Alzate et al. (2020) explican que la didáctica basada en el aprendizaje significativo requiere que el docente asuma un rol de mediador del conocimiento, diseñando estrategias que promuevan la participación activa, la interacción y la resolución de problemas. En este sentido, el aprendizaje no depende únicamente de la transmisión de información, sino también de las experiencias que el estudiante desarrolla dentro del aula y de las oportunidades que tiene para relacionar los contenidos con su contexto social, cultural y familiar.

Por otra parte, Vásquez et al. (2022) afirman que el aprendizaje significativo favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía y la capacidad para transferir los conocimientos a nuevas situaciones. Asimismo, señalan que este enfoque fortalece la motivación del estudiante, ya que participar activamente en la construcción del conocimiento incrementa el interés por aprender y mejora el rendimiento académico.

De esta manera, el aprendizaje significativo constituye uno de los fundamentos esenciales de la educación primaria, debido a que favorece la comprensión profunda de los contenidos, el desarrollo de competencias y la formación integral de los estudiantes. (Vásquez et al., 2022).

2.2. El aprendizaje significativo en los estudiantes de educación primaria

De acuerdo con Moreira (2021), el aprendizaje significativo en los primeros años de escolaridad requiere que los contenidos presenten una organización lógica y que el estudiante manifieste disposición para aprender. Asimismo, resulta indispensable que el docente identifique los conocimientos previos del estudiante, ya que estos constituyen el punto de partida para la construcción de nuevos aprendizajes.

Por otra parte, Alzate et al. (2020) consideran que el aprendizaje significativo exige ambientes educativos dinámicos donde el estudiante interactúe con sus compañeros, participe en actividades prácticas y construya conocimientos mediante la reflexión y el análisis. Desde esta perspectiva, el docente deja de ser únicamente un transmisor de información para convertirse en un orientador que acompaña el proceso de aprendizaje y promueve experiencias que favorecen la comprensión de los contenidos.

Asimismo, Vásquez et al. (2022) destacan que la aplicación de estrategias activas, como el aprendizaje basado en

problemas, el trabajo cooperativo y las actividades lúdicas, incrementa la motivación y fortalece la participación de los estudiantes. Estas estrategias permiten relacionar los conocimientos escolares con situaciones reales, facilitando la comprensión y favoreciendo aprendizajes más duraderos.

2.3 Dimensiones del aprendizaje significativo

Las dimensiones del aprendizaje, según el enfoque teórico de la investigación, son:

2.3.1 Conocimiento conceptual referida a la aspecto de poder comunicar de forma verbal, al respecto:

Es la capacidad de las personas para establecer conceptos y poder transmitirlos verbalmente, en forma escrita o a través de símbolos abstractos y efectuar la combinación de diversos conceptos a través de mecanismos cognitivos, basados en concepciones esenciales, universales, invisibles, etcétera. (Pareja, 2013, p. 6).

2.3.2 Aplicación práctica. Se refiere a: "La aplicación práctica consiste en utilizar los conocimientos adquiridos para afrontar y resolver situaciones reales, movilizando los saberes de manera pertinente según las demandas del contexto" (Perrenoud, 2004, p. 17).

2.3.3 Pensamiento crítico. En referencia al pensamiento crítico es un proceso cognitivo activo que, mediante la combinación y aplicación de habilidades, actitudes y conocimientos específicos, nos permite formar un juicio reflexivo e introspectivo (Chikeleze et al, 2018). Este juicio nos guía para buscar posibles soluciones de los problemas de manera proactiva, efectiva y eficiente.

El pensamiento crítico, según lo señalado por Tamayo et ál. (2014), se manifiesta a través de la capacidad de resolver problemas, y esto tiene numerosos beneficios para el sistema educativo. Estos beneficios se centran en el fomento de actividades cognitivas más avanzadas, que abarcan habilidades, actitudes, conocimientos prácticos y reflexiones críticas frente al conocimiento científico.

CAPÍTULO III: APORTES DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

3.1. El juego y el desarrollo académico en estudiantes de primaria

Como sostiene Sarlé (2006), el juego constituye una de las estrategias pedagógicas más importantes dentro del proceso educativo en la etapa primaria, debido a que favorece la participación activa de los estudiantes y promueve aprendizajes duraderos y significativos. A través de las actividades lúdicas, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales que fortalecen su formación integral. En este sentido, el juego permite que el aprendizaje deje de ser un proceso mecánico y memorístico para convertirse en una experiencia dinámica, motivadora y relacionada con la realidad del estudiante (Zabala, 1995).

El aprendizaje significativo se produce cuando el alumno logra relacionar los nuevos conocimientos con las experiencias y saberes previos que ya posee. Según Ausubel (2002), adquiere significado cuando la información nueva

se integra de manera coherente en la estructura cognitiva del estudiante. Como lo expresa el autor: "El aprendizaje significativo ocurre cuando el material nuevo se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con lo que el alumno ya sabe, permitiendo una aprehensión natural del conocimiento" (Ausubel, 2002, p. 28).

Asimismo, el juego incrementa la motivación y el interés por aprender. Cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas, sienten mayor libertad para explorar, experimentar y resolver problemas, lo cual fortalece su autonomía y creatividad (Zabala, 1995). En el contexto educativo, como señala Ausubel (2002), un estudiante motivado muestra mayor disposición para participar activamente en las actividades de aprendizaje. Además, el juego reduce la ansiedad y el temor al error, permitiendo que los niños aprendan en un ambiente de confianza y seguridad.

Por otro lado, Piaget (1972) sostiene que el juego es un elemento esencial para el desarrollo cognitivo del niño. Desde su teoría del desarrollo, el autor explica que los niños construyen su conocimiento mediante la interacción con el entorno. En este proceso, el juego permite ejercitar habilidades mentales como la observación, la memoria, la atención y la resolución de problemas. Piaget considera que, a través del juego, los niños asimilan y acomodan nuevos conocimientos, logrando adaptarse progresivamente a su realidad. Por ello, las actividades lúdicas representan una herramienta educativa que favorece el pensamiento lógico y el desarrollo intelectual en los estudiantes de primaria.

De igual manera, la teoría sociocultural de Vygotsky (1979) destaca la importancia del juego en el aprendizaje mediado y la interacción social. Para este autor, el aprendizaje ocurre principalmente mediante la relación con otras personas, especialmente con adultos o compañeros más capaces. En el juego, los niños comparten experiencias, cooperan, intercambian ideas y desarrollan habilidades comunicativas que fortalecen su aprendizaje. Además, introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, donde el estudiante puede alcanzar aprendizajes más complejos con la ayuda de otros. En este contexto, el juego se convierte en un espacio que facilita la orientación del docente y la colaboración entre compañeros, promoviendo aprendizajes más significativos y enriquecedores (Vygotsky, 1979).

En la educación primaria, el uso del juego como estrategia pedagógica también contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales. Los niños aprenden a respetar normas, trabajar en equipo, expresar emociones y resolver conflictos de manera pacífica. Estas experiencias fortalecen valores como la responsabilidad, la cooperación y la empatía, elementos fundamentales para una convivencia escolar positiva. Asimismo, el juego favorece la participación inclusiva, ya que permite adaptar las actividades a las necesidades e intereses de los estudiantes (Vygotsky, 1979).

3.2. El juego y el desarrollo de habilidades cognitivas (atención y memoria)

Como señala Zabala (1995), el juego resulta fundamental en el desarrollo cognitivo infantil, al potenciar la atención y la memoria, mediante la participación activa. Superando los métodos centrados en la repetición mecánica, la experiencia lúdica permite aprender a través de la exploración e interacción con el medio, fortaleciendo los procesos mentales de forma significativa (Ausubel, 2002).

Según Caramé (2023), las estrategias lúdicas favorecen la participación activa de los estudiantes y estimulan la concentración mediante actividades dinámicas y motivadoras. De esta manera, los niños logran involucrarse plenamente en las tareas escolares, mejorando su capacidad para atender instrucciones, resolver problemas y participar en el aula.

Asimismo, Choque (2023) señala que las actividades lúdicas fortalecen la atención y el interés de los estudiantes, debido a que generan ambientes de aprendizaje más atractivos y participativos. Cuando el niño aprende jugando, experimenta emociones positivas que incrementan su motivación y facilitan la permanencia de la atención en las actividades académicas. Por ejemplo, juegos de asociación, dinámicas grupales, rompecabezas o actividades de memoria visual estimulan la concentración y ayudan a que los estudiantes desarrollen mayor capacidad de observación y seguimiento de instrucciones.

Por otro lado, la memoria también se ve fortalecida mediante el juego, ya que este facilita la retención y recuperación de información de manera más natural y significativa. Las experiencias lúdicas involucran emociones, movimientos y participación activa, elementos que favorecen el almacenamiento de conocimientos en la memoria a largo plazo (Bisquerra, 2009). En este sentido, los juegos educativos permiten que los estudiantes relacionen conceptos nuevos

con experiencias concretas, logrando aprendizajes más duraderos.

De acuerdo con los estudios de Montaño et. al. (2023), el juego favorece la exploración activa y el desarrollo de procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje escolar. Los autores destacan que, mediante las actividades lúdicas, los estudiantes ejercitan habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, fortaleciendo su capacidad de aprendizaje. Además, el juego permite que los niños aprendan a través de la práctica y la experimentación, facilitando una comprensión más profunda de los contenidos.

De igual manera, Moyles (2015) sostiene que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo intelectual y cognitivo de los niños, ya que les brinda oportunidades para investigar, descubrir y construir conocimientos de forma activa. Según la autora, las experiencias lúdicas favorecen la curiosidad y el pensamiento creativo, aspectos que estimulan la memoria y la atención en los estudiantes. Asimismo, considera que el aprendizaje basado en el juego permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas de manera espontánea y significativa, respetando su ritmo y estilo de aprendizaje.

En el contexto de la educación primaria, el juego no solo contribuye al desarrollo académico, sino también al fortalecimiento de la autoestima y la seguridad personal. Cuando los niños participan en actividades lúdicas y logran resolver desafíos, sienten satisfacción y confianza en sus capacidades, lo que incrementa su disposición para aprender. En ese sentido, Bisquerra afirma que "La vivencia lúdica genera un clima afectivo de seguridad que reduce la ansiedad escolar, potenciando la autoestima del estudiante y optimizando sus procesos cognitivos" (Bisquerra, 2009, p. 146).

3.3. El juego utilizado como estrategia pedagógica en el aula del nivel primario

El juego constituye una de las estrategias pedagógicas más eficaces en el nivel primario, debido a que permite desarrollar experiencias de aprendizaje activas, participativas y significativas. Su incorporación en el aula favorece que los estudiantes construyan conocimientos a partir de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas, (Zabala, 1995). Asimismo, el juego incrementa la motivación, genera un ambiente de confianza que favorece la atención e inclusión en el aula (Bisquerra, 2009).

El juego actúa como un recurso didáctico planificado que responde a propósitos curriculares en áreas como Comunicación, Matemáticas y Ciencias (Sarlé, 2006). Su integración estimula el trabajo colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico, aspectos indispensables para el desarrollo integral del escolar.

Por consiguiente, el docente cumple un rol clave al planificar y orientar las dinámicas lúdicas según las necesidades e intereses del alumnado (Sarlé, 2006). De este modo, la actividad lúdica consolida el aprendizaje significativo, optimiza el clima escolar y potencia el crecimiento cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

3.3.1. Fundamentación pedagógica del juego en el aula

La fundamentación pedagógica del juego se sustenta en diversas teorías del aprendizaje que reconocen al niño como un sujeto activo en la construcción de su conocimiento. Desde el enfoque constructivista, Piaget (1981) señala que el juego es una forma esencial de asimilación de la realidad, mediante la cual el niño organiza sus experiencias y desarrolla estructuras cognitivas cada vez más complejas. En este sentido, el juego favorece el pensamiento lógico, la creatividad y la autonomía. Por su parte, Vygotsky (1979) destaca el valor social del juego, afirmando que este permite al niño interactuar con otros, interiorizar normas sociales y desarrollar funciones psicológicas superiores. A través del juego, los estudiantes actúan dentro de su zona de desarrollo próximo, logrando aprendizajes que no alcanzarían de manera individual sin la mediación del docente o de sus compañeros. Asimismo, desde una perspectiva pedagógica actual, el juego es reconocido como una estrategia que contribuye al desarrollo integral del estudiante, ya que integra dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. Desde el enfoque pedagógico humanista, Rogers señala que:

El aprendizaje se vuelve significativo cuando se produce en un ambiente de confianza, motivación y participación activa. El juego crea un clima emocional positivo en el aula, donde los estudiantes se sienten seguros para expresar ideas, experimentar y equivocarse sin temor, favoreciendo así el desarrollo de la autoestima y la autonomía. (1996, p. 84)

Por su parte, Bruner (1986) resalta el valor del juego como una estrategia que promueve el aprendizaje por

descubrimiento, ya que permite a los estudiantes explorar, formular hipótesis y encontrar soluciones de manera creativa. En este sentido, el juego estimula la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad, elementos fundamentales para el aprendizaje en la educación primaria. Asimismo, desde una perspectiva didáctica contemporánea: "El juego constituye una herramienta pedagógica eficaz para atender la diversidad del aula, ya que permite adaptar las actividades a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje" (Castro et al. 2012, p.7). Por lo que, a través de estrategias lúdicas, el docente puede diseñar experiencias educativas inclusivas que favorezcan la participación de todos los estudiantes.

Desde una perspectiva pedagógica clásica, Froebel et al. (2001) considera al juego como la expresión natural del niño y el medio fundamental para su desarrollo integral. Según el autor: "El juego permite al niño exteriorizar sus intereses, emociones y pensamientos, favoreciendo la autoactividad y el aprendizaje espontáneo" (Froebel et. al. 2001, p. 29). En el aula, esta concepción implica reconocer el juego como una herramienta que estimula la iniciativa, la creatividad y el interés por aprender.

Por otro lado, desde la pedagogía activa, Montessori sostiene que el aprendizaje ocurre cuando el niño actúa libremente en un ambiente cuidadosamente organizado, el cual responde a sus necesidades de desarrollo. La autora afirma que "El niño aprende por medio de la actividad espontánea y dirigida por su propio interés" (Montessori, 1912, p. 67). Lo expresado destaca el valor de la autonomía en el proceso educativo. Aunque no emplea de manera explícita el término juego, sus propuestas didácticas enfatizan la importancia de la manipulación de materiales concretos y la exploración activa del entorno, elementos estrechamente vinculados al enfoque lúdico. En este sentido, señala que "La mano es el instrumento de la inteligencia" (Montessori, 2003, p. 45) subrayando el papel del movimiento y la acción en la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, el juego se configura como una estrategia pedagógica que favorece la concentración, ya que permite al niño involucrarse plenamente en la actividad, así como el desarrollo de la autodisciplina, entendida como la capacidad de autorregular su conducta.

3.3.2. Objetivos del juego como estrategia pedagógica

Uno de los principales objetivos del juego como estrategia pedagógica es favorecer el aprendizaje significativo. Al respecto, Ausubel señala que "El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe" (2002, p. 37). En este sentido, el juego permite conectar los contenidos escolares con las experiencias previas de los estudiantes, facilitando la comprensión y la retención de los aprendizajes. Las actividades lúdicas, al ser motivadoras y cercanas a la realidad del niño, contribuyen a que el aprendizaje sea más profundo y duradero.

Otro objetivo fundamental del juego es estimular el desarrollo cognitivo: "El juego constituye una forma de asimilación de la realidad a la actividad propia del niño" (Piaget, 1981, p. 157), lo que implica que, mediante este, los estudiantes desarrollan procesos mentales como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. A través de juegos de reglas, simbólicos o de construcción, los niños fortalecen el pensamiento lógico y la capacidad de tomar decisiones, habilidades esenciales en el proceso educativo. Asimismo, tiene como objetivo promover el desarrollo social y la convivencia escolar. Por su parte, otro autor afirma que "En el juego, el niño aprende a actuar de acuerdo con normas sociales" (Vygotsky, 1979, p. 143), lo que favorece la internalización de reglas, el respeto por los demás y la cooperación. En el aula, las actividades lúdicas fomentan el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución pacífica de conflictos, contribuyendo a un clima escolar positivo.

Desde el ámbito emocional, el juego busca fortalecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Para Goleman: "La capacidad de reconocer y regular las emociones es fundamental para el aprendizaje" (1996, p. 89). En el juego permite a los niños expresar sentimientos, manejar la frustración y desarrollar la autoestima, creando un entorno emocionalmente seguro que favorece la participación activa y la motivación por aprender. Otro objetivo relevante del juego como estrategia pedagógica es incrementar la motivación y el interés por el aprendizaje. Por su parte, Bruner sostiene que "La motivación intrínseca es clave para el aprendizaje por descubrimiento" (1986, p. 32), y el juego, al despertar la curiosidad y el disfrute, estimula dicha motivación. Cuando los estudiantes aprenden jugando, se involucran de manera activa en las actividades escolares, mostrando mayor disposición para explorar y aprender. Además, tiene como objetivo desarrollar la autonomía y la autorregulación del estudiante: "La libertad dentro de un ambiente preparado permite al niño construir su autodisciplina" (Montesori, 1912, p. 76). A través de experiencias lúdicas, los niños aprenden a tomar decisiones, asumir responsabilidades y regular su conducta, aspectos fundamentales para su formación integral en la educación primaria.

CONCLUSIONES

1. El juego favorece la construcción de aprendizajes significativos al involucrar activamente al estudiante en su proceso de aprendizaje promoviendo la comprensión de los contenidos, la interacción con sus pares, la creatividad, la autonomía y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

2. El juego es una actividad inherente al desarrollo infantil utilizado como recurso pedagógico que favorece la construcción del conocimiento mediante la exploración, la experimentación, la interacción y la resolución de problemas, trascendiendo su carácter exclusivamente recreativo.

3. Los tipos de juego pueden integrarse de manera planificada en el proceso de aprendizaje para desarrollar competencias cognitivas, comunicativas, sociales y emocionales. Cada modalidad de juego responde a propósitos educativos específicos y favorece el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes relacionen los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y participen activamente en la construcción de saberes.

4. El aprendizaje significativo se sustenta en un conjunto de dimensiones que favorecen la construcción, integración y utilización del conocimiento de manera efectiva. Estas dimensiones constituyen un referente teórico esencial dentro del ámbito educativo, para comprender el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria.

5. El juego fortalece la motivación, la participación y el interés de los estudiantes por aprender, creando ambientes de aprendizaje dinámicos e inclusivos, al demostrar que la incorporación de estrategias lúdicas contribuye significativamente al desarrollo integral de los estudiantes y favorece la consolidación de aprendizajes significativos.

REFERENCIAS

Alzate, F., Sierra, M., López, Y. y Sánchez, M. (2020). Didáctica y aprendizaje (significativo), un proceso centrado en el estudiante y su contexto. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas Kenosis.*https://doi.org/10.47286/23461209.294

Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo.* Editorial Trillas. https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva.* Paidós . https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Bernett L., Echeita, G., Escofet, N. Fernández C., Dolors, M., Jiménez, J., López, G., Lloret, F., Maté, M., Martín, M., Mir, C., Ojea, M., Pujolás, P., Redó, M., Rué, J., Serra, P., Solsona, N. (2003). Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo. Graó. https://books.google.com.pe/books?id=ujXeM0Vgwv4C

Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones* . Editorial Síntesis. https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/8fc31fed-4e7b-4771-af95-bd2dd9b21f4e.pdf

Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles* . Gedisa. https://www.terciario.ememoa.edu.ar/biblioteca/Psico%202C%20bruner-jerome-realidad-mental-y-mundos-posibles-.pdf

Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres:La máscara y el vértigo* . Fondo de Cultura Económica. https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/caillois-los-juegos-y-los-hombres-pages-1-122.pdf

Canle, L. (2022). *Autorregulación emocional en infancia temprana y su relación con los factores socioambientales* [tesis de maestría, Universidad Autónoma de Madrid]. https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/server/api/core/bitstreams/32038925-51d4-4459-943e-475fda537bf9/content

Caramé, A. (2023) *Impacto educativo del aprendizaje basado en juego en primaria.* [tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. https://hdl.handle.net/2445/202206

Castro, J., Hernández, O., Galbarro, M. (2012). *Didáctica de la educación infantil* . Síntesis. https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/9d516938-3fe2-4fd1-9c8d-f62d7003fc09.pdf

Chikeleze, M., Johnson, I. y Gibson, T. (2018). Let's Argue: Using Debate to Teach Critical Thinking and Communication Skills to Future Leaders. *Journal of Leadership Education* . 17(2), 123-137. https://doi.org/10.12806/V17/I2/A4

Choque, N. (2023). *El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana* [tesis de maestría, PUCP]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/24693

Dávila, K., & Guerra, E. (2015). *Trabajo cooperativo en niños de 4° grado de primaria* . *Institución Educativa N° 60014 – Iquitos.* [tesis de grado, Universidad Científica del Perú]. https://repositorio.ucp.edu.pe/items/6f5e8a98-685d-4f55-a6e6-ded1ac26bf4d

Forero, D. (2023). *Aprendizaje basado en juego para el desarrollo de competencias que integren las TIC en primaria* [tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey]. https://repositorio.tec.mx/items/02cd661a-5d26-461d-a732-40ea7a4dbff9

Froebel, F., Núñez J., Hailmann, W. (2001). La educación del hombre. *Biblioteca Virtual Universal.* https://es.scribd.com/doc/235323085/Froebel-La-Educacion-Del-Hombre

Garvey, C. (1985). *El juego infantil* . Ediciones Morata. https://es.scribd.com/document/405194680/8-Libro-El-Juego-Infantil-c-Garvey

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional* . Kairós. https://www.rehueong.com.ar/sites/default/files/2025-02/Inteligencia%20Emocional%20%20Daniel%20Goleman.pdf

Guerrero, A., Gómez, J., & Escalona, J. (2025). El juego como estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer la convivencia en instituciones educativas de básica primaria. *Avances en Educación y Humanidades, 4* (1). https://doi.org/10.21897/25394185.3828

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens.* Alianza Editorial. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Inhelder, B., Piaget, J (1997). *Psicología del niño.* Ediciones Morata. https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf

Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Paidós. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf

Knox, S. (1997). Developmnt and current use of the revised Knox Preschool Play Scale. Play in Occupational Theraphy for Children (2da. ed.) (pp. 55- 70). *Editorial Mosby.* https://es.scribd.com/document/457104026/Escala-de-Juego-Susan-Knox

Linaza, J. L., Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Editorial Anthropos. https://books.google.com.pe/books?id=upUTmkcsj3wC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Meneses, M., Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *RevistaEducación* , 25(2), 113–124. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica* . MINEDU. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf

Ministerio de Educación (2023). Resultados de aprendizaje Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes 2023. MINEDU. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2023.pdf

Montaño, O., Landázuri, D., Castro, F. (2023). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia e interacción en niños y niñas de primaria básica. *Revista científica Fundes* . https://revista.fundes.edu.co/index.php/revista/article/view/219

Montessori, M. (1912). *El método Montessori* . Dover. https://es.scribd.com/document/341187185/Montessori-Maria-El-Metodo-Montessori-Libro-Traducido

Mora, C., Plazas, F., Torres, A. & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos.* 4(40), 133.142. https://doi.org/10.17227/01224328.5244

Moreira, M. (2021). Aprendizaje significativo: La visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones* . https://doi.org/10.24215/26185474e010

Moya, B. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza – aprendizaje* [tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nayarit]. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595

Moyles, J. (2015). El juego en la educación infantil. Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf

Pareja, R. (2013). El hombre multidimensional vive en la realidad multidimensional. Bloomington: Palibrio https://books.google.com.pe/books/about/El_hombre_multidimensional_vive_en_la_re.html?id=g1W_DwAAQBAJ&redir_esc=y

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar.* Graó. https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/philippe-perrenoud-diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf

Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía* . Ariel. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF

Piaget, J. (1981). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica. https://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf

Quimis, E. y Rodríguez, A. (2025). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral.* [Tesis de grado, Universidad Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bfdd370a-5ad9-4738-b0cb-984e1a535e65/content

Ramos, E. (2019). *El juego sujeto a reglas y el trabajo cooperativo en niños y niñas de 5 años* . [tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/5d77bbe8-9dbe-4424-9819-4ce5eaa338ec

Roa, R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de Estelí.*https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608

Robles, L. (2014). El trabajo cooperativo. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad, 1(2).*https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4156

Rogers, C., Jerome, H. (1996). Libertad y creatividad en la educación. Paidós. https://tallereduca.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/rogers-la-relacion-interpersonal-en-la-facilitacion-del-aprendizaje.pdf

Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós. https://educaciondiferencialpucv.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf

Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Social Sciencie Open Acces Repository. https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/51532

Tamayo, O., Zona, R. y Loaiza, Y. (2014). El pensamiento crítico en la educación. Algunas categorías centrales en su estudio. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 11 (2), 111-133. https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015) Estrategias de Educación de la Unesco. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Vásquez, S., Vidal, R., Reátegui, G., Yalta, M., Soplin, J. y Huanca, G. (2022). Aprendizaje significativo: características, estrategias, importancia y teorías. Paisagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. https://doi.org/10.52936/p.v5i1.225

Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente al juego simbólico. Diversitas, 5(2), 269–282. https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2009.0002.05

Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica. https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf

Zabala, A. (1995). La práctica educativa. Cómo enseñar. Graó. https://des-for.infd.edu.ar/sitio/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf