

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ESTIMULACIÓN**  
**TEMPRANA**



**Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área  
descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022**

**TESIS**

**Para Optar el Título de Segunda Especialidad Profesional En Estimulación  
Temprana**

**AUTORA:**

Lic. Basauri Lecca, Fiorella Sofía

<https://orcid.org/0009-0004-7320-6699>

**ASESORA:**

Dra. Arce Gutiérrez, Karem Margot

<https://orcid.org/0000-0002-1463-0412>

**Línea de Investigación:**

Educación y Ciencias de la comunicación y desarrollo sostenible

**Trujillo – Perú**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios, quien con su infinita bendición supo guiarme por el buen camino, dándome la fortaleza para continuar y nunca caer.

A mis padres, en especial a mi querida madre por enseñarme a ser fuerte, valiente y perseverante, los amo mucho, son mi soporte para cumplir mis metas.

**La Autora**

**JURADO DICTAMINADOR**



---

**Dra. Silva Mercado, Yaneth Yackeline**  
**Presidenta**



---

**Mg. Díaz Castillo, Violeta Asunción**  
**Secretaria**



---

**Dra. Arce Gutiérrez, Karem Margot**  
**Miembro**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi Asesora, la Dra. Karem Arce Gutiérrez  
por apoyarme en la investigación mediante la orientación  
para poder culminar con éxito la tesis.

A las Docentes de la Facultad de Educación  
por transmitir sus experiencias significativas en mí,  
por haberme brindado las facilidades necesarias y su asesoramiento  
para la realización de esta investigación.

**La Autora**

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
JURADO DICTAMINADOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. El problema.....	9
1.1.1.Situación problemática.....	9
1.1.2.Enunciado del problema.....	11
1.1.3.Antecedentes.....	11
1.1.4.Justificación o importancia.....	14
1.1.5.Limitaciones.....	15
1.2. Objetivos.....	15
1.2.1.General.....	15
1.2.2.Específicos.....	15
1.3. Matriz de categorías y unidades de análisis.....	15
II. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1. Fundamento teórico del juego.....	16
2.2. Fundamento teórico de área del descubrimiento del mundo.....	22
III. METODOLOGÍA.....	31
3.1. Participantes.....	31
3.2. Diseño.....	31
3.3. Instrumentos usados en la recolección de datos.....	31
3.4. Métodos, técnicas y procedimientos usados en el análisis e interpretación de datos...	31
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	33
4.1. Conclusiones.....	33
4.2. Recomendaciones.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS.....	38

## **PRESENTACIÓN**

### **A los Señores Miembros del Jurado Calificador:**

En el cumplimiento con las disposiciones reglamentarias de grados y títulos de la Universidad Nacional de Trujillo, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, de la Unidad de Segunda Especialidad Profesional en Estimulación Temprana, se pone a consideración la presente tesis que hemos titulado: Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022, la que ha sido elaborado con la finalidad de obtener el Título de Segunda Especialidad Profesional En Estimulación Temprana

Por lo expuesto señores miembros del jurado, recibo con agrado sus aportes y sugerencias para mejorar y a la vez deseo que sirva de ayuda para quienes deseen continuar con temas de esta naturaleza.

**La Autora**

## RESUMEN

El fin principal del estudio fue conocer los beneficios del juego como herramienta en el aprendizaje del área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022. Para ello se realizó un trabajo básico, de diseño bibliográfico bajo un enfoque cualitativo, se trabajó con investigaciones relacionadas con el tema de investigación de este trabajo, los cuales fueron tesis o artículos que tuvieron información relevante con el tema tratado. Las bases de datos de donde fueron extraídos estos documentos son de alto impacto y de las principales universidades a nivel nacional y mundial. Como conclusión se obtuvo que, el juego desempeña un papel crucial dentro del aprendizaje en el campo del hallazgo alrededor del orbe en los infantes. En este sentido, los beneficios que se pueden describir son que, estimula la curiosidad, desarrolla habilidades cognitivas, fomenta el pensamiento crítico, mejora las habilidades sociales, apoya el aprendizaje activo, integra el aprendizaje sensorial, facilita la exploración de conceptos abstractos, promueve la autoexpresión y crea experiencias memorables.

***Palabras clave:*** Educación, Educación de la primera infancia, Juego, Espacio.

## **ABSTRACT**

The main objective of the research was to know the benefits of the game as a learning tool in the area of discovery of the world of the I cycle, 2022. For this, basic work was carried out, bibliographic design under a qualitative approach, work was carried out with research related to the research topic of this work, which were theses or articles that had relevant information with the topic discussed. The databases from which these documents were extracted are high-impact and from the main universities at a national and global level. As a conclusion, it was obtained that the game plays a crucial role in learning the area of discovery of the world in children. In this sense, the benefits that can be described are that it stimulates curiosity, develops cognitive skills, encourages critical thinking, improves social skills, supports active learning, integrates sensory learning, facilitates the exploration of abstract concepts, promotes self-expression and creates memorable experiences.

**Keywords:** Education, Early childhood education, Game, Space.



# I. INTRODUCCIÓN

## 1.1. El problema

### 1.1.1. Situación problemática

Dentro de América latina, quedó demostrado mediante numerosas investigaciones científicas que los años iniciales de existencia del ser humano son la etapa más fundamental y relevante de desarrollo, dado a la capacidad cerebral que desarrollan los infantes menores de tres años, así, por medio del estímulo que el niño reciba, irá en aumento progresivo el desarrollo de sinapsis neuronal.

El juego es un instrumento que puede apoyar activamente todas las áreas del desarrollo, porque es beneficioso para que los infantes adquieran conocimientos, también funciona con la totalidad de los campos de la educación de distintas formas y tipos diferentes. A la fecha, se necesita un sistema educativo de calidad para formar ciudadanos que respondan a las necesidades del presente, porque la educación básica se transforma en el pilar primordial de los ciudadanos que deseamos educar, ya que en la etapa inicial es donde los estudiantes deben experimentar el significado y las cualidades de sus funciones cognitivas, aspectos de desarrollo psicológico, afectivo y motor, y con ello fomentan y comprenden, voluntaria e involuntariamente, las ideas y principios que subyacen a la totalidad de la enseñanza así como condicionan el crecimiento completo sobre la identidad..

Con una estimulación adecuada, el cerebro de su bebé establece conexiones neuronales a una velocidad de tan solo 1000 por segundo. Sin embargo, ha habido indicaciones recientes de que la estadística podría llegar a un millón por segundo.

Un entorno rico, cariñoso y enriquecedor fortalece estas conexiones, fomenta lazos y asegura el apego en un entorno cariñoso y alegre, contribuye al desarrollo emocional positivo y a resultados alentadores. Los maestros “reflexionan sobre la manera de transmitir la enseñanza a los infantes de como emplear su asombrosa capacidad de estudio” (UNICEF, 2018, p.23).

La recreación está considerada como uno de los aspectos más significativos para que los infantes sumen aprendizajes y habilidades fundamentales, en consecuencia: “Las situaciones de diversión además de los entornos que incentivan la recreación, el descubrimiento y la enseñanza facilitada

son la base de todos los proyectos educativos en una enseñanza infantil eficaz”. (UNICEF, 2018, p.23).

En resumen, la recreación crea estrategias de implementación para estimular el aprendizaje de números, tablas, gráficos a partir de estadísticas.

La mejor manera de que los niños se entiendan es mediante acciones entretenidas; “Cada infante tiene una manera para combinar las actividades cotidianas con cantidades más próximas a las estadísticas, generando una nueva manera de comunicación formativa” (Herrera, 2016, p.15).

En Perú, podemos observar cómo los infantes desde su nacimiento interactúan con personas, elementos y criaturas de su entorno. Aprovechando su locomoción, movimiento y emociones, comienzan a explorar espontáneamente su entorno y experimentan experiencias de vida que les permiten explorar su entorno. La invulnerabilidad emocional, así como su indagación nata los animan con la exploración a experimentar con su persona, prestando atención en todo lo que ocurre en su entorno. Los infantes experimentan y comienzan a explorar características perceptivas asignando o identificando elementos para usar en su entorno, comenzando a comparar, clasificando elementos por criterios, agrupándolos por forma, tamaño, color, etc.

En tal sentido, la Cartera de Educación (2016) define lo siguiente: El infante encuentra una relación espacial entre los seres vivos, su cuerpo y las cosas en su entorno, al grado que obtiene un mejor control sobre sus posturas y movimientos. En el entorno “Mediante la diversión, los bebés pueden desarrollar distintas capacidades cognitivas, motoras, sociales y de comunicación”.

De igual forma, Córdova (2018) señala que el juego ha recibido mucha atención en los últimos tiempos debido a su importancia para el desarrollo infantil y su aporte a la educación, con lo cual, el juego continúa formando parte indispensable del crecimiento infantil.

En Trujillo encontramos muchos centros de estimulación temprana, pero no todos utilizan la diversión como herramienta en el crecimiento de la educación relacionado al espacio descubrimiento del mundo, que es un importante medio en la mejora, estructura y confirmación de la identidad de los infantes, considerando la presencia de un vínculo directo del juego con el desarrollo intelectual. En esta área, el juego es inherentemente humano, esencial y socialmente necesario en la vida de todo infante. Dada su relevancia, conviene la creación de un ambiente

amigable y fiable, estableciendo espacios con total libertad e integrar la disponibilidad de materiales con el objetivo de posibilitar el desarrollo de la comunicación y destrezas colectivas en los alumnos (Asensios y Malvas, 2019).

Revisando todos los informes se concluye que con este estudio se pretende sensibilizar e informar a la totalidad de progenitores de infantes con menos de 3 aos y docentes especialistas en estimulacion temprana sobre los beneficios del juego como espacio de juego para el descubrimiento del mundo. De esta forma, llenamos vacos en su crecimiento intelectual, social y motriz, de la misma manera en el aumento de actividades importantes que deben emprenderse desde los primeros periodos de vida del nio.

### **1.1.2. Enunciado del problema**

Cuales son los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el rea descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022?

### **1.1.3. Antecedentes**

#### **Internacionales**

Aguilar (2019), mediante su reporte de indagacion busca manifestar la relevancia de las labores recreativas en la planificacion formativa, plasmando satisfaccion permitiendo auto control en su comportamiento en su autonoma, para ello se utilizo un estudio bibliogrfico propositivo. Finalmente se concluyo que las acciones recreativas generadas en el sector hallazgos del mundo se enfocan de manera directa en tres acciones de interrelacion las cuales son: Infante – adulto, infante – elemento e infante adulto - elemento, ejecutadas de forma educativa con sustento en acciones plasmadas de forma didctica y sustentadas en ejecutarse en acciones recreativas se favorece lograr un buen desarrollo en los nios. Tambien se concluye que el sector hallazgo del mundo a partir de nacer, vienen a ser seres que actan y se relacionan con los demas, manipulan objetos y conviven con demas habitantes del espacio que los rodea.

Alonso (2021), en su tesis sobre el juego como recurso educativo: teoras y autores de renovacion pedaggica, expresa que las actividades ldicas viene a ser una actividad innata en los infantes que promueve el desarrollo de conocimientos y aprendizajes, ya que viene a ser un medio importante en la vida diaria de los contextos escolares para llevar acabo un trabajo de investigacion, as como fomentar la exploracion, manipulacion y experimentacion, de esta manera promueve la formacion integral del infantes. En ese sentido, en el presente trabajo

de investigación se realizó una línea de tiempo sobre la bibliografía del juego en los centros educativos.

Así también, se ha revisado la literatura sobre los fundamentos del juego desde un enfoque de la teoría constructivista y otros; así como, la teoría Piagetiana, Vygotskiana, Montessori, Steiner y Freinet, organizando sus ideas y propuestas educativas sobre que significa el juego, considerando que provee de grandes beneficios educativos de manera integral. Finalmente, hacen una presentación de la relación que se establece entre los enfoques y teorías en diversas investigaciones y que permiten una reflexión de todas las bondades del juego hacia la infancia.

Iguiní (2020), en su informe de investigación sobre el juego como estrategia de enseñanza, clasificar los juegos viene a ser una estrategia de despertar la motivación en los estudiantes y establecer mecanismos de aprendizajes importantes en los centros de estudios. Los maestros cuentan con sus funciones para decidir sobre los aspectos que favorecen a sus alumnos en sus aulas dentro de las jornadas pedagógicas. En ese sentido, a partir de todo lo pertinente que considere el maestro desarrolla los conocimientos para desarrollar en las aulas que serán más o menos motivadores para los infantes.

Hoy en día, las actividades lúdicas se incluyen en las prácticas didácticas de las áreas del currículo que se encuentran en el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), el mismo que se considera relevante como un medio para fomentar el aprendizaje y formación integral de los estudiantes. Por ello, en este trabajo, se planteó como objetivo central acercarse a la definición más exacta del juego basándose en los fundamentos teóricos actuales que se introducen de manera especializada sobre el juego, planteándose dentro de otras disciplinas de las diversas ramas del aprendizaje.

### **Nacionales**

Vásquez (2019), en su informe de investigación buscó demostrar la importancia de actividades lúdicas en la formación de infantes, para ello aplicó un estudio analítico. Finalmente se concluye que la realización continua de Actividad Física tiene relación con muchos beneficios para la salud en niños en todos los niveles (físico, psicológico y social) siendo fundamental para lograr un óptimo crecimiento y desarrollo en la niñez.

Madrid (2019), en su tesis el juego libre en el aprendizaje de infantes, expresa que las actividades lúdicas vienen a ser una de las más importantes en la vida de los niños en cualquier contexto en la que se encuentren. Los niños juegan en sus hogares, en sus centros de estudios, pueden hacer en forma individual o en grupos, con juguetes estructurados o simbólicos, siempre los utilizan en forma creativa y convierten lo que tienen en juguetes, asimismo, les divierte realizar juego de roles y sobre todo construir cosas nuevas. El juego como actividad natural en los infantes, le posibilita adueñarse de ricas experiencias y van aprendiendo en todas las áreas de desarrollo propios de su edad. Así también, van aprendiendo en forma divertida y creativa. Los infantes realizan sus actividades lúdicas por placer y felicidad, siempre lo hacen por iniciativa propias y mostrando autonomía sintiendo libertad. Todo ello necesita de la participación de los maestros responsables de la atención a la infancia cumpliendo su rol de facilitadores del juego, ya que, si intervenimos de manera inadecuada, limitaríamos el desenvolvimiento de los infantes.

Calagua (2019), en su tesis sobre actividades lúdicas y el aprendí significativo. Tuvo como objetivo conocer el nivel de influencia de la variable independiente y la dependiente. En ese sentido se trabajó con 80 infantes de la institución mencionada y se utilizó un instrumento debidamente validado, asimismo en la muestra de docentes. En la investigación se trabajó con las dimensiones de la categoría juego como una estrategia primordial en el nivel. Como conclusión, se determinó que el juego es una de los medios más relevantes en el nivel relacionado con los niños. Como docentes reflexionamos y sabemos que el juego permite el desarrollo de habilidades y fomenta la capacidad creativa que se orienta a un aprendizaje significativo dentro de los fines educativos.

### **Locales**

Aguilar (2019), en su informe de tesis sobre propuestas relacionadas con el juego y el área descubrimiento del mundo en la primera infancia, expone que esta área busca que los infantes desarrollen capacidades investigativas donde adquieran destrezas para explorar, manipular, preguntar, asimismo descubran su cuerpo y comprendan lo que les rodea a partir de sus propios movimientos y sus órganos sensoriales. Asimismo, a través de las actividades lúdicas aprenden a controlar sus emociones y saben diferencias sus cualidades y limitaciones de los demás a través de la utilización del espacio. En ese sentido, es importante aclarar

que, si hay limitaciones en cuanto a las oportunidades de juego, también se verá retrasado el nivel de aprendizaje, ya que se verá disminuido el crecimiento de habilidades personales. Por ello, las competencias del área mencionada para niños del primer ciclo fomentan las actividades basadas en las experiencias directas y lúdicas.

Chávez (2021), en su tesis sobre actividades lúdicas y habilidades sociales en los infantes. Tuvo como objetivo conocer la relación existente entre las variables de estudio de dicha institución. Se aplicó el enfoque cuantitativo, a nivel correlacional. Se trabajó con un total de 84 infantes como muestras menores de 5 años. Se realizó la recolección de datos, para ello se utilizó un cuestionario como instrumento y una guía de observación. Como resultado se concluyó que existe una relación significativa entre las variables de estudio de la I.E. P Nuestro Pequeño Universo de Sullana.

#### **1.1.4. Justificación o importancia**

La finalidad por la que se elabora el presente trabajo de investigación es porque actualmente se puede apreciar que, al juego no se le brinda la importancia necesaria en su función como herramienta para el desarrollo de aprendizajes en el campo de descubrimiento del mundo, durante el período de las áreas de desarrollo en menores de 3 años.

Asimismo, es importante porque brinda un aporte teórico, ya que, esta investigación se sustenta en diversas teorías relacionadas al juego en los primeros años de vida como son la teoría del juego infantil, sociocultural y de Piaget, debido a que estas recatan lo primordial del juego en las primeras fases del desarrollo porque se producen grandes cambios en los primeros años de edad.

Desde el punto de vista práctico, esta investigación presenta orientaciones para los maestros, estudiantes y padres que necesitan juegos para desarrollar lecciones importantes para sus hijos durante el primer ciclo. Esto permitirá que todos sigan las pautas y recomendaciones para las aplicaciones de juegos, lo que fomentará a los infantes aumentar su interés por aprender y explorar el mundo para un mejor desarrollo integral.

Desde el aporte metodológico, esta investigación presenta pautas, las cuales brindan información sobre los beneficios del juego que pueden ayudar a los bebés a desarrollar buenas habilidades académicas.

### 1.1.5. Limitaciones

La escasa bibliografía en lo que respecta a antecedentes a nivel nacional e internacional con el diseño documental de investigación.

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. General

Conocer los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022.

### 1.2.2. Específicos

- a. Identificar el fundamento teórico del juego.
- b. Identificar el fundamento teórico del área descubrimiento del mundo en el I ciclo.
- c. Fundamentar los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área de descubrimiento del mundo en el I ciclo.

## 1.3. Matriz de categorías y unidades de análisis

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Beneficios de juego</b>	Integración	Ficha de registro de información
	Sustitución	
	Descentración planificación	
<b>Área de descubrimiento del mundo</b>	Indagación	Ficha de registro de información
	Exploración	
	Experimentación	

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Fundamento teórico del juego

#### 2.1.1. Definición de juego

Desde el momento en que están en el útero, los bebés usan su cuerpo para explorar el espacio que tienen, por lo que están ansiosos por explorar el mundo que los rodea.

El juego infantil se define como una actividad amena, libre y espontánea que no tiene un propósito específico pero que es muy útil para el desarrollo del niño.

El juego no tiene que ser sofisticado o complicado. Esta es una de las mejores cosas de los niños, a veces los juegos más simples, más básicos son sumamente importantes, como el niño que le gusta montar una escoba o arrastrar de su hermanita en un cartón, en comparación con otras cosas más modernas que no le llaman mucho la atención.

En este sentido, “la mejora del desarrollo, la imaginación, la observación, la atención y la memoria son los factores que, luego trasladados al exterior del juego, enriquecen la mente del niño, los preparan para la vida académica y profesional” (Gómez, 2018, p.6).

#### 2.1.2. Teorías que fundamentan el juego

Muestra las tendencias ideológicas propias de nuestro tiempo, trata sobre el origen de los juegos y su interpretación (Baena y Ruiz, 2016).

Teoría de la Infancia (Buytendijk, 1935) “Para este autor, la infancia se traduce en juegos, en jugar por el bien de los niños. Las actividades lúdicas vienen a ser el motivo que proviene del placer, que es característico de un individuo. "Encontramos otro componente del comportamiento humano como una herramienta para ayudar a los niños a explorar su entorno y a sí mismos” (p. 53).

Teoría del placer funcional (Bühler, 1924): los lúdico se conceptúa como acciones que promueven el bienestar en un estado de placer. Como él describe, la alegría no está en repetir una acción o juego, sino en el progreso y manejo de acciones, ganado después de cada repetición.” (p. 67).

Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1959): “Explica los juegos infantiles en relación con el crecimiento interno y externo de los niños. De acuerdo a esta mirada, dividió el juego en tres maneras principales de expresión: En primer lugar



"Juego motricidad (0-3 años)": los niños amplían sus horizontes con el entorno, jugando haciendo uso de sus órganos sensoriales. El segundo es "Juego con Símbolos": los niños proponen sus actividades lúdicas, imitando libremente las expresiones, rasgos y comportamientos de los mayores. La expresión final es el "juego de reglas": como motor de desarrollo social y moral, con una importante significación pedagógica" (p. 32).

Teoría Sociocultural del Juego (Elkonin, 1980): "La esencia de lo lúdico es la historia y la cultura, y el comportamiento de los niños en el juego está relacionado con la sociedad en la que viven" (p. 42).

Teorías psicoanalíticas "teoría infantil" de (Freud, 1971): El juego es la única forma de asimilar el trauma infantil en cualquier situación.

Teoría evolutiva (Wallon, 1987): "El juego está lleno de pensamientos simbólicos, acciones que representan actividades psicológicas y culturales, definidas por la imitación tardía" (p. 85).

### 2.1.3. Tipos de juego

- **Juegos de interior y de exterior:** Correr, perseguir, esconderse, andar en triciclo, columpiarse, bajar por toboganes o columpios son todas las acciones que necesitan suficiente contexto para realizarse y se cree que provienen del espacio exterior. Los juegos de control: los juegos de imitación, los simbólicos, de lenguaje, los juegos de lógica y los juegos de memoria, etc.
- **Juego libre y juego dirigido:** aquellos infantes de se divierten jugando en forma espontánea. Mientras haya un ambiente concreto y afectivo donde los niños sean libres para expresarse y funcionar, habrá juego libre y espontáneo. En todos estos juegos, el educador desempeña el rol de educar y gestionar el juego, lo que se denomina juego de entrenamiento. Desde otra perspectiva, cada vez que los infantes juegan en forma individual, aunque no interfieran directamente con el juego, necesitan la presencia de un educador que les dé confianza y seguridad, llamado juego presenciado.
- **Juego individual, juego paralelo, juego de pareja juego de grupo:** El juego a solas es lo que hace un infante sin relacionarse con otros niños, incluso estando con otros niños. Los niños juegan solos con exploración y ejercicio (actividad física), explorando materiales concretos que se encuentran a su alcance y jugando con objetos que tienen a su alcance. Llenar y vaciar el contenedor, muchos juegos de movimiento, ciertas actividades lúdicas

simbólicas y la mayoría de estas actividades de lógica vienen a ser juegos solitarios. El juego paralelo es una actividad donde el infante juega solo, sin embargo, se relaciona con sus coetáneos. Los infantes parecen jugar en compañía, aun así, son sujetos de observación más cercana muestra que, aunque juegan los mismos juegos o juegan con los mismos juguetes, muy poca interrelación entre los niños, solo se divierten juntos, no tienen que pasar el tiempo junto mientras juegas. Cada vez que nos referimos a niños menores de 3 años, el juego de parejas es el juego de niños y profesores. En los niños pequeños (0 a 3 años), dar y recibir, jugar al escondite o andar en trineo son juegos sociales o interacción social. Luego, a partir de los tres años, los niños pueden aplaudir junto con otro niño a una canción o jugar con algunos amigos. En el juego de equipo podemos distinguir tres escalas de relación: asociación, competición y cooperación.

- **Juegos sensoriales:** Las actividades sensitivas se denominan juegos en los que los infantes utilizan principalmente sus órganos sensoriales. Las actividades basadas en los sentidos, se dan durante los primeros días de vida y vienen hacer actividades lúdicas motrices determinados durante la fase psicomotriz (primeros días a dos años de edad), aunque continúan durante toda la infancia. Los juegos sensoriales se organizan en los sentidos que todos conocemos en relación a la visión, audición, tacto, olfato y gusto. Se brindan grandes aportes gracias a Montessori dirigido hacia la infancia es la construcción de recursos concretos específicos con la finalidad de desarrollar los órganos sensoriales. Del mismo modo, Decroly compila y crea juegos con este fin. Ejemplos de tales juegos son: Juegos en los que es necesario identificar y distinguir por tamaño o forma, sonajeros, campanas u organizadores musicales, cantos, sonidos de animales (mejorando el entendimiento mutuo mediante el órgano sensorial táctil), botellas con olores diversos (olores), plantas que desprenden diversos aromas (colegios).
- **Juegos motores:** La mayoría de los juegos tradicionales son juegos motrices: juegos de mesa, saltar a la comba y al escondite. Desde las primeras semanas, aparecen espontáneamente en los niños, realizando en forma repetitiva las acciones y expresiones del rostro que iniciaron sin querer. El juego físico se desarrolla significativamente durante la primera infancia y continúa en las siguientes etapas de la vida. Ir caminando, ir corriendo, ir saltando, ir

gateando, ir rodando, ir empujado o jalar son algunos de las acciones que los niños disfrutan mientras juegan, van ejercitando sus nuevos dominios de movimiento mientras los ayudan a liberar cualquier estrés acumulado. Los juegos de movimiento constituyen casi la gran parte de actividades lúdicas tradicionales: juegos de saltar la cuerda y juegos de escondite.

- **Juego manipulativo:** El juego de manipulación incluye operaciones de presión manual como agarrar, apretar, atar, ajustar, enhebrar, torcer, golpear, dar forma, seguir, desinflar y llenar. A la edad de 3 o 4 meses es capaz de sostener una sonajita si le ponemos en las manitas, y poco a poco irán recogiendo aquello que está a su alcance este cerca a ellos. El niño progresivamente comienza a sostener galletas y rebanadas de pan llevándoselos a la boca, disfrutando el juego de la toma y daga de una manera especial desde los 5 o 6 meses.
- **Juegos de imitación:** cuando realizan imitaciones, los infantes desean dar vida a nuevas expresiones, ondas sonoras y acciones motrices que ya conocen. Los infantes inician sus imitaciones cerca de las 28 semanas de nacimiento y este tipo de actividades lúdicas se extiende a lo largo de la niñez. En el juego sobre los cinco lobos o el juego de manos, los niños imitan los gestos y movimientos que hacen los educadores.
- **Juego simbólico:** La diversión simbólica es la diversión de ficción que los niños inician cerca de los 24 meses. Se centra básicamente de que los infantes les den otra mirada a las cosas (convertir un palo en una cebra), personas (convertir a su mamá en su alumna) o eventos. (Le coloca una ampolla a sus muñecas y le habla con cariño para que no se aflija).
- **Juegos verbales:** las actividades lúdicas de lenguaje facilitan y promueven experiencias de idiomas. Comienzan desde temprana edad cuando los educadores hablan con los bebés y luego con bebés que imitan los sonidos.
- **Juegos de razonamiento lógico:** *estas actividades* son herramientas que utilizan conocimientos de lógica matemática.
- **Juegos de relaciones espaciales:** *estas actividades* como los rompecabezas que necesitan la presentación de pasajes escénicos requieren que el infante observe y recree las interacciones con el espacio ocultas de los puzles.

- **Juegos de relaciones temporales:** También existen recursos concretos y actividades lúdicas para este fin, los cuales están ordenados cronológicamente para que los niños puedan ordenarlos lógicamente en secuencia de tiempo.
- **Juegos de memoria:** Hay diversos juegos y son geniales para grabar y recordar experiencias pasadas. Hay diferentes tipos de recuerdos. Dado que nuestro enfoque está en el contexto educativo de los niños, por ellos nos interesamos en las actividades sobre el aprendizaje sensorial.
- **Juegos de fantasía:** estas actividades permiten a los infantes escapar por un momento del contexto real y centrarse en la fantasía, en la cual se puede hacer según su voluntad o la de su grupo. La imaginación se puede expresar libremente mediante la oralidad, produciendo historietas individuales o colectivas y relatos basados en los consejos de los educadores. Pero ciertamente en el juego espontáneo, el juego simbólico permite que los niños representen y transformen lo objetivo según sus propios intereses y anhelos.

#### **2.1.4. Características del juego**

El juego es libre: Consiste en acciones naturales, sin restricciones de premios o eventos de condicionamiento. Este tipo de libertad de juego de roles, que no se ve afectada por influencias externas, es una característica importante del juego. Su contraste físico es que el juego en sí es muy divertido, independientemente de los objetivos externos o desconocidos. Esta será su segunda función.

El juego produce placer: la característica placentera y placer que siempre son las actividades lúdicas, es señalado por muchos investigadores, quienes han señalado con diversos modos que la gratificación o fuente de los anhelos cercanos y surgen durante las acciones lúdicas son las necesidades que no responden a acciones más allá de las competencias de los infantes.

Las actividades lúdicas se van diferenciando de las conductas que tienen que ver con: estas acciones presentan una forma de ordenar las tareas, es individual y específico. En algunos casos, la estructura del comportamiento serio difiere del comportamiento de juego porque faltan algunos elementos de este tipo de comportamiento. Se puede pensar en examinar las diferencias entre el comportamiento lúdico y agresivo como pueden ser los caninos o cualquier mamífero.

Las actividades lúdicas resaltan las tareas que se tratan de metas de estas: En otras palabras, lo que importa en el juego son los recursos, no los objetivos. Esta es una de las características más aceptadas que definen el comportamiento del juego. En el proceso de desarrollo personal, el juego sólo es posible en la medida en que también se manifiesten serias capacidades intelectuales o adaptativas. De acuerdo a como el contexto externo cambia en el objetivo de las actividades de nosotros, la finalidad de la exploración y el aprendizaje, las actividades son fundamentales en el logro de estos productos externos. Las acciones basadas en el juego van diferenciándose, manteniendo las acciones que lo constituyen como fin u objetivo.

Las acciones lúdico vienen a ser actividades frente a lo real y también frente a la conducta: De hecho, es una acción que puede definirse de una perspectiva de nuestro propio cuerpo que se sumerge en ella. Se puede observar y reconocer desde el exterior y es fácil de analizar científicamente. Pero, su característica lúdica está dada por la entidad que la interpreta, no por el que observa que la estudia.

También las acciones lúdicas se caracterizan por realizar ejercicios, así mismo, tiene lugar en un mundo imaginario, en su totalidad están limitados en tiempo y espacio, los juegos son innatos, el juego facilita que los niños o niñas se afirmen. Los juegos facilitan la socialización, el juego cumple las funciones compensatorias de desigualdad, integración y recuperación, en el juego, no se requieren objetos.

#### **2.1.5. Dimensiones del juego**

Guerra (2010), explicó las dimensiones del juego: “Las cuatro dimensiones espaciales son distintas y aparecen en orden cronológico porque requieren diferentes niveles de madurez cognitiva. Los cuatro aspectos son los componentes, la semántica y lo sintáctico, la programación y contextualización en los niños”.

*Integración:* Aborda lo complejo de los componentes de las acciones lúdicas, iniciando las tareas individuales a las mixturas en cadena. Asimismo, el infante es gradualmente listo de actuar simbólicamente desde un enfoque de los demás. Navarro y Clemente (1989) informaron que articulación: “Es lo complejo de la organización de las operaciones, secuencias de actividades capaces de ordenarlas y coordinarlas” (p. 142).

*Sustitución:* Se trata de la relación que existe entre los materiales concretos representativos y el símbolo. Inicialmente hubo una coincidencia que paulatinamente se fue separando, en paralelo al desarrollo de la representación, en el momento que los recursos del juego se puedan utilizar con la finalidad de crear una representación a otro objeto y que este es reemplazado por otros objetos no relacionados. Augusto y Martínez (1998) muestran que “el reemplazo se relaciona con la descentralización, la competencia de hacer uso de recursos es independiente del rol ya que vienen a simular como otros objetos, otorgándoles diferentes propiedades, nuevos significados según sus preferencias. Este componente significa lo central de lo lúdico simbólico” (p. 207).

*Descentración:* Esta es uno de los componentes y se relaciona con la distancia que el comportamiento mantiene de sí mismo. A los 12 meses de edad, las acciones de los infantes son dirigidas por los propios niños hasta que gradualmente comienzan a ser practicadas en otros participantes. Los otros factores se consideran inicialmente factores pasivos, pero luego se considerarán factores activos. Marchesi (1987) define el aspecto de la descentralización como: “relaciones de roles y coordinación antes de la integración y las actividades lúdicas tomando en cuenta roles sociales”. Augusto y Martínez (1998) también señalan que: “Es una dimensión social propia a la descentralización porque el comportamiento simbólico se aprende a través de las acciones observadas en las interrelaciones con otros”. (p. 207).

*Planificación:* Este componente demuestra la evolución en sus acciones lúdicas, incluye la organización anterior de las actividades lúdicas. Cerca de los dos años, los signos de disposición para jugar aparecen previo a ser experimentado. Augusto y Martínez (1998), han demostrado que: el infante puede predecir el estado del juego para que pueda o no elegir los recursos que se usarán y de esta manera darle más coherencia estas acciones. En ese sentido, además de en reemplazo, es pertinente explorar psicológicamente los códigos simbólicos sin necesidad de percibirlos en forma inmediata lo provisto (p. 207).

## **2.2. Fundamento teórico de área del descubrimiento del mundo**

### **2.2.1. Definición del área**

Ministerio de Educación (2016), expresa que los infantes vienen a ser protagonistas de su aprendizaje desde el nacimiento y van interactuando con los demás, manipulando objetos y todos los que le rodean en su entorno. “(...) A partir

de la capacidad de moverse, cambiar y sentir en la vida cotidiana, empiezan a expresar con naturalidad su entorno y empiezan a experiencias de vida que les permiten explorar el mundo paso a paso” (p. 81).

Los infantes son curiosos en forma innata y su estabilidad emocional los animan a manipular y descubrir activamente utilizando su propio cuerpo, y a prestar atención a lo que sucede y a lo que sucede en el entorno. De esa manera, al succionar, ver, oír, oler, manipular, sostener, ejecutar golpes, jalar, dar giros, los niños experimentan y comienzan a explorar ciertas peculiaridades perceptivas asignando o identificando roles, el papel de los materiales de su ambiente; establecer una comparación, colocarlos en orden, combinarlos y agruparlos.

Gradualmente, los niños se vuelven más y más complejos con los objetos, y a medida que obtienen más control sobre sus posturas y movimientos, se mueven y exploran las relaciones entre sus cuerpos y su entorno, personas y objetos en el mundo, así como ciertas relaciones espaciales. A partir de estas exploraciones construyeron los primeros conceptos de entorno, cantidad, temporalidad y causa - efecto, como las mismas ideas sobre cómo va sucediendo en su entorno. En las cuales, las actividades, los infantes van cambiando a sí mismos y a su ambiente, encontrando conceptos que fomentan significado a sus experiencias, ampliando así su capacidad de comprensión del entorno.

### **2.2.2. Enfoque del área**

Ministerio de Educación, (2016), sustenta que los marcos teóricos y metodológicos guían el proceso de E-A, con la finalidad de desarrollar habilidades específicas de dominio que corresponden a los fundamentos de búsqueda y resolución de conflictos. Todos los mencionados asumen que dichos infantes ejecutan procedimientos de pensamiento necesarios, de ellos se van construyendo y organizando su conocimiento” (p. 82).

La indagación significa que los niños construyen su conocimiento sobre la voluntad de identificar y comprender nuestro entorno y la alegría de comprender. Las preguntas los llevan a cabo el pensamiento, adquiriendo datos informativos para lograr dar respuesta a las preguntas sobre qué y cómo son las cosas a su alrededor.

La resolución de problemas significa que los niños y niñas son capaces de construir interrelaciones de las propuestas, metodologías que promuevan enfrentarse a contextos cotidianos y dar sentido y explicación a acciones que son

el resultado del uso de su ambiente. En el camino, los infantes comienzan a experimentar con sus formas de aprender y descubrir.

### 2.2.3. Desempeños del área

Debido a la maduración de niños y niñas, en el primer ciclo se sugiere esta área curricular. El objetivo es evidenciar las características del desarrollo mental de los infantes que pertenecen al primer ciclo mediante las competencias correspondientes que se continuarán en la educación básica en las áreas de matemáticas y ciencia y tecnología.

El Ministerio de Educación, (2016, p.85), presenta las siguientes competencias y desempeños del área descubrimiento del mundo:

Competencias	Desempeños
<b>Aprende a utilizar el método científico para construir conocimiento.</b>	Explora activamente los eventos que tienen lugar en el entorno y utiliza los objetos disponibles para resolver problemas cotidianos en función de sus propiedades. Ejemplo: Un niño examina vasos de plástico, pajitas y recipientes, realiza pruebas diversas actividades: los coloca en orden y luego los utiliza al colocar y transportar artículos.
<b>Resuelve problemas de cantidad</b>	Establece entre los rasgos perceptuales que atribuye a los recursos de su ambiente, y los combina o clasifica en el proceso de exploración con todos sus sentidos, según el gusto y el intento de identificación. Ejemplo: Una niña quiere jugar en la granja, así que colecciona palos, juguetes, bloques y hace un bolígrafo.
<b>Resolver problemas de forma, movimiento y posición.</b>	Utilizar expresiones gestuales, desplazamientos y comunicación no verbal para responder a interrogantes que aparecen día a día en forma permanente en relación a la cantidad y temporalidad. Establece relaciones de espacio y escala, ordena y organiza objetos, evita obstáculos, mueve objetos, los empuja, los jala, los ensambla, los acomoda de manera similar él mismo, a partir de la exploración con su cuerpo y sus sentidos. Lo hará en función de su preferencia y capacidad para moverse y desplazarse, o puede meterse bajo la mesa con la finalidad de recuperar un objeto lúdico caído evitando hacerse daño.



#### **2.2.4. Dimensiones del área**

A partir de las investigaciones realizadas por el ministerio de educación puedo deducir las siguientes dimensiones extraídas de las competencias y capacidades, del área descubrimiento del mundo (MINEDU, 2016, p. 148):

**Indagación:** Los niños y niñas construyen su conocimiento desde el deseo de identificar y conocer el entorno y el gusto por conocer. Los estilos de aprendizaje de los niños están en constante evolución y la curiosidad se convierte en la fuerza impulsora detrás del aprendizaje, lo que lleva a los niños a aprender haciendo preguntas. El aprendizaje por indagación tiene el potencial de llevar a los niños a establecer un canal de aprendizaje sólido y adquirir conocimientos sobre los fenómenos a una edad temprana, lo que lleva a un aprendizaje significativo.

**Exploración:** Explorar el entorno es una de las actividades más características de los niños y niñas en la infancia. Mirándolos, puedes ver que están constantemente tocando, probando, descubriendo y experimentando todo lo que les rodea; ellos están constantemente tratando de entender y comprender en entorno. Un ambiente, incluidos los elementos perceptuales, biológicos, psicosociales y culturales en los que funcionan, interrelacionan con el medio ambiente. La experiencia del comportamiento y la conexión con personas, objetos, situaciones, eventos y escenarios en el tiempo y el espacio fomenta el proceso de dar sentido a lo que está sucediendo en el mundo y dar sentido a la vida en él.

**Experimentación:** La capacidad de ver, tocar y examinar es la herramienta perfecta para asimilar los procesos mentales básicos, y podemos ayudarlos a aprender haciéndolos curiosos por explorar. Todo esto lo aplicamos en el jardín de infantes a través del juego.

Sabemos por nuestra experiencia que para los niños y niñas esta es la mejor manera de aprender, porque la diversión no es algo inconsciente. Cuando los niños juegan, están completamente concentrados y comprometidos porque les encanta jugar y muchos de sus sentidos interactúan con sus cuerpos, lo que nos lleva a un aprendizaje significativo.

#### **2.2.5. Fundamentos de los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo en el I ciclo**

*Fundamento pedagógico:* La educación basada en la enseñanza respeta los principios pedagógicos y anima a los profesores, padres y/o adultos a comprender

los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje y promueve estrategias y recursos adecuados con la finalidad de promover de manera integral esta área estudiada. La tarea principal de la educación es formar a una persona con mentalidad bien construida.

El objetivo pedagógico asegura a todos los infantes, en su vida cotidiana, en aquellos espacios de cuidado (cuando los alimentamos, se les da de lactar, se les cambia de vestuario, limpieza, reposo), actividades independientes y juego libre, cuenten con los ambientes adecuados que promuevan descubrir el entorno y el desarrollo de capacidades. (MINEDU, 2016).

*Principios pedagógicos:* El MINEDU, da a conocer los siguientes principios pedagógicos que se deben tomar en cuenta durante la implementación del juego en el aprendizaje. (2016, p. 148):

**Principio de respeto:** Considera la relevancia de establecer ambientes que prevalezcan la evolución e intereses fundamentales que los infantes requieren para lograr un desarrollo pleno. Así mismo, el respeto al infante quiere decir aceptar los derechos del niño, brindar valoración el estilo de vida y de actuar del niño en el mundo, es decir, considerar el ritmo, la madurez, las características culturales y las especificidades de los niños, rasgos que los hacen increíbles, únicos y especiales.

**Principio de seguridad:** Sienta las bases que promueven la evolución estable y armónico de la formación de los niños, construido mediante los lazos afectivo, un buen cuidado que se le brinda al niño y la capacidad de actuar e interactuar libremente en un contexto bueno que promueva desarrollo espontáneo de los niños. potencial. A partir del disfrute de una sensación de seguridad, los niños y niñas tendrán la capacidad de alejarse y lograr una identificación de su “yo”, así mismo, alcanzar poco a poco el autocontrol y atreverse a salir al mundo a explorarlo.

**Principio de un buen estado de salud:** además de brindar un cuidado en el aspecto físico, se debe considerar a los infantes; Es un tratamiento completo. De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud, se comprende por salud “...el nivel de comodidad total en lo físico, psicológico y sociocultural, y no obligatoriamente la falta de problemas de salud (OMS, 2006), pág. 1). Por ello, un buen estado de salud implica encontrarse bien físicamente, mentalmente y socialmente; se asocia a actitudes, formas de vivir, ambiente que nos rodea que

presenten salubridad; y enfatiza en actitudes pedagógicas que posibiliten la interacción sociocultural y empoderen a los contextos familiares para mantener, mejorar y restaurar a los infantes con una salud adecuada y cuidada.

**Principio de autonomía:** Se basa en la creencia que los infantes tienen la capacidad de evolucionar, comprender y crecer, cada vez que cuentan con los ambientes físicos y afectivos que se necesiten. Como tal, podrán realizar acciones por su cuenta.

**Principio de movimiento:** La libertad de movimiento es un elemento esencial en la formación íntegra del infante, considerando que le posibilita una adecuada expresión, comunicación, control corporal, motricidad y construcción cerebral. Así también, es relevante que los infantes maximicen sus tomas de decisiones y acciones de incidencia para comprenderse a sí mismos y al entorno en el que se desenvuelve. Así también, el libre desplazamiento viene a ser un componente fundamental en la formación del carácter.

**Principio de comunicación:** Viene a ser necesario absoluta y esencial, que hunde sus raíces desde los mismos comienzos del nacimiento en las relaciones sociales y alegrías de la reciprocidad. Por eso, durante la primera infancia, es relevante tratar al infante como si fuere un dialogante activo, capaz de comunicarse y expresarse. **Principio de juego libre:** El juego viene a ser una tarea de disfrute y libre y fundamentalmente disfrutable, no es vertical ni se obliga al exterior. Promueve que el niño, naturalmente, tome decisiones, asuma roles, establezca reglas y negocie de acuerdo a diversos contextos. Mediante las actividades lúdicas, los infantes desarrollan muchas capacidades relacionadas con lo cognitivo, motor, social y comunicativo.

*El juego como estrategia didáctica:* Los juegos deben ser considerados una actividad importante en el aula porque brindan otra forma de adquirir conocimientos, brindan descanso y entretenimiento a los niños. Los juegos pueden dirigir el interés de los participantes hacia zonas relacionadas con lo lúdico. El maestro es ingenioso con la iniciativa de inventar juegos que correspondan a intereses, necesidades, expectativas, edad y velocidad de aprendizaje. En las etapas iniciales, es aconsejable juegos sencillos en los que las habilidades motoras sean lo primero. En esta etapa primarán los juegos de imitación y caza. Desde este punto de vista, el juego es una mezcla de aprendizaje y diversión. No hay evento más valioso que el descubrimiento de que el juego puede ser creativo y el

aprendizaje puede ser placentero. Si las actividades del salón de clases se organizan conscientemente, los maestros aprenderán y se divertirán mientras hacen su trabajo. La relevancia de los juegos educativos surge cuando se fomenta la curiosidad, la observación y la capacidad de hacer preguntas y encontrar respuestas. Los adultos que participen en estos juegos deben utilizar las oportunidades para que los niños indaguen y mediten utilizando elementos proporcionados por diferentes materiales. Sin obligar al niño a hacer preguntas, los adultos pueden dirigir la atención del niño usando preguntas simples para que el niño las examine cuidadosamente y busque cosas que se le hayan pasado por alto. Lo principal es animar al niño a pensar las respuestas. Cuando se equivoca, no conviene corregirlo y darle la respuesta correcta, sino darle otras pistas y persuadirlo para que considere factores que no tuvo en cuenta.

*Recursos del juego basado en el área descubrimiento del mundo:* Brindar elementos didácticos con la finalidad de promover la información sobre estos aspectos a los docentes y directores para comprender el real valor del juego (UNICEF, 2018, p.22). A través del juego vamos a acercarnos a las definiciones de términos relacionados con la matemática lúdica, lograr experiencias desde la vivencia y manipulación de objetos, así también diseñar materiales creativos basados en el juego.

Clasificar con objetos cotidianos:

Clasificar los cubiertos: Proporcione al niño un cesto de cubiertos para ayudarlo a clasificar los distintos tipos de cubiertos. Se le puede proporcionar contenedores para que los coloque donde corresponda y posteriormente en una caja.

Clasificar la ropa: agrupar las prendas entre sí, agrupar medias, ropa interior y braguitas, etc. Dale la oportunidad de colaborar separando por definiciones fáciles y acorde a cada etapa de vida.

Clasificar con sus juguetes: también hay estrategias interesantes de ordenar es categorizar los animales con los que juega en animales de granja y salvajes. Ordenar de acuerdo al color con depresores: Proporcionan mucho juego de éstos. Una es que pueden clasificarlos por color. Para hacer esto, debe proporcionar diferentes contenedores para almacenarlos (cuantos más colores de depresores, mejor) y múltiples Inhibidores de diferentes colores.

Clasificar por colores con elementos de la naturaleza: Al llegar la estación primaveral, estamos listos para concentrarnos en medio ambiente, usando los elementos que nos proporciona, recolectar y clasificar por color.

Ordenación:

De mayor a menor: el medio ambiente nos brinda muchas posibilidades, una de ellas es la comparación. En este caso, las piñas de diferentes tamaños nos posibilitan establecer comparaciones entre ellos: tamaños, comparar, encontrar correlaciones entre diferentes partes y ordenarlas por su tamaño.

Seriaciones sonoras: se hace con muchos objetos diferentes. Por ejemplo, se puede utilizar figuras geométricas, sonidos de animales y gestos para hacerlo más interesante.

Saber la geometría en base a juegos de construcción: implica aprender a construir a partir de componentes de construcción con imanes, de acuerdo a lo pedido en las cartas.

*Juego por edades para desarrollar el área de descubrimiento del mundo:*

0 – 6 meses: Las impresiones del infante provienen del tacto y el gusto. Así exploran el mundo durante sus primeros meses de vida. Los primeros juegos son arrullar, cantar y acariciar a sus padres. No requieren de otros elementos que el contacto físico el amor de sus padres, sobre todo de sus madres. Los seis primeros meses suelen usar un objeto preferido. Se basará en la mezcla de colores.

6-12 meses: Juguetes sensoriales: color, sonido, textura, comodidad, ligereza, movilidad. Pueden ser las pelotas Pikler y sonajas, etc.

12-24 meses: Juegos que los niños puedan manipular, juegos que los niños puedan agarrar con una mano y empezar a moverse corporalmente para mostrarse. Se asombran con cualquier cosa que se mueva o ruede. Este es espacio perfecto para poner en práctica con los alimentos: textura, sabor, olor. En el juego comienzan a componer, siendo un espacio para los rompecabezas. iniciarán con el primer juego de matemáticas: contar, agrupar, y en esta fase: Carretes de Grapat, Rodari de Grimm`s, Arrastres de Ludojoc para guiar los movimientos iniciales.

2 – 3 años: Empiezan con las representaciones simbólicas. En ese sentido conviene tener un muñeco que puedan exhibir solos. Puede ser útil presentar situaciones de juego que pueden resultar incómodas (médico, dentista, escuela). Desarrollan un amor por los rompecabezas, los juegos cruzados y los minis – desafíos, que demuestren su iniciativa y tolerancia. Jugar con objetos divertido.

Lo adecuado si son simples, no sofisticados, así tendrán más opciones de juego. Los que están hechos con materiales livianos también son geniales y no harán ruido ni impacto cuando se caigan. Los cartones, pegamento, vienen a ser importantes en esta fase. Tomando en cuenta los 3 primeros años: Inicia los juegos sociales. Los niños siempre han sido egocéntricos. Aparte de la observación y la imitación, no le interesa el mundo exterior. A partir de ahora, empezará a jugar con otros niños.

*Facilitadoras de educación infantil:* Proporcionar aprendizajes basados en los juegos significativas y espacios para aprender con la finalidad de apoyar el crecimiento general y la formación en los centros educativos es una de las capacidades básicas de los responsables de la primera infancia. Los maestros y educadores de la primera infancia determinan un rol relevante en la atención educativa de centros de primera infancia de alta calidad. Los maestros deben comprender la importancia del juego y la educación en el niño, centrada en el aprendizaje temprano y tener las habilidades y aptitudes para implementar el aprendizaje basado en juegos.

Otros educadores, inspectores escolares, docentes, profesionales y directores de centros también deben reconocer y promover el aprendizaje lúdico como una herramienta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

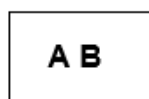
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Participantes

La población para esta investigación fueron todas las investigaciones que se relacionan con el tema de estudio este trabajo, fueron tesis o artículos que tengan información relevante con el tema tratado. Las bases de datos de donde fueron extraídos estos documentos son de alto impacto y de las principales universidades a nivel nacional y mundial. La muestra fue la misma población.

#### 3.2. Diseño

Investigación bibliográfica simple, cuyo esquema es el siguiente:



Dónde: A y B son variables de estudio.

#### 3.3. Instrumentos usados en la recolección de datos

Ficha de registro de información para poder registrar la información relevante de cada investigación revisada.

#### 3.4. Métodos, técnicas y procedimientos usados en el análisis e interpretación de datos

##### Métodos:

- **Método Histórico:** implica un procedimiento de investigación al recolectar datos informativos sistemáticamente, del mismo modo el proceso evaluativo en forma objetiva, así como la evaluación de modo objetivo de acciones pasadas de hechos socioculturales tomando en cuenta un enfoque histórico. Se hizo uso en la investigación al realizar la búsqueda de fuentes de información.
- **Método Analítico:** implica un conjunto de preguntas basados en fuentes de información bibliográficas copiadas, estructurando un avance importante con la finalidad de alcanzar las metas investigativas bibliográficas. Se utilizó al seleccionar la información pertinente a la investigación
- **Método Sintético:** ayuda sintetizar los datos informativos teóricos mediante registro de fichas haciendo uso de la técnica del. Se usó en la investigación al elaborar las citas correspondientes.

- **Técnicas:**
  - **Análisis de documentos:** Permite realizar la revisión de diversas fuentes de datos informativos de bibliografía en forma física y virtual. Para la elaboración del presente proyecto se priorizó las fuentes electrónicas.
  - **Registro documentario:** Técnica que sirvió en el proceso de registro de información ordenadamente de acuerdo al material teórico de acuerdo a la cantidad de fuentes recolectadas. En ese sentido se utiliza las fichas, los cuales se consideran: Fichas textuales: se hizo uso al considerar información en forma directa o literal en el texto. Fichas de parafraseo: se hizo uso al considerar información en forma indirecta o de resumen.
  - **Procedimientos:** Luego de consultar diversas investigaciones ya sean tesis o artículos de revista, se procedió a registrar la información relevante de cada trabajo en la ficha de registro para posteriormente utilizar esa información en la elaboración del informe.



## IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

El juego desempeña un papel crucial en el aprendizaje del área del descubrimiento del mundo en niños. En este sentido, los beneficios que se pueden describir son que, estimula la curiosidad, desarrolla habilidades cognitivas, fomenta el pensamiento crítico, mejora las habilidades sociales, apoya el aprendizaje activo, integra el aprendizaje sensorial, facilita la exploración de conceptos abstractos, promueve la autoexpresión y crea experiencias memorables.

El uso del juego en el aprendizaje de los niños en el nivel inicial se sustenta en diversas teorías como la Teoría de la Infancia de Buytendijk quien afirma que la infancia se traduce en juegos, en jugar por el bien de los niños; la teoría de Piaget quien afirma que los juegos infantiles se dividen de acuerdo al desarrollo del niño en motricidad (0-3 años) y con Símbolos (3-6 años); la teoría Sociocultural del Juego de Elkonin quien afirma que la esencia del juego es la historia y la cultura, y el comportamiento de los niños en el juego está relacionado con la sociedad en la que viven; las teorías psicoanalíticas de Freud quien afirma que, el juego es la única forma de asimilar el trauma infantil en cualquier situación y la teoría evolutiva de Wallon en donde el autor dice que el juego está lleno de representaciones simbólicas, signos que representan actividades psicológicas y culturales, definidas por la imitación tardía.

El área de Descubrimiento del mundo en la educación inicial se centra en proporcionar experiencias que permitan a los niños explorar y comprender el entorno que les rodea. El objetivo principal es fomentar la curiosidad, la observación, el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento en los niños. Se desarrolla bajo el enfoque de la resolución de problemas.

Los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área de descubrimiento del mundo en el I ciclo se fundamentan pedagógicamente, considerando que el proceso de enseñanza respeta los principios pedagógicos y asegura que cada niño y cada niña, en su vida cotidiana, en los momentos de cuidado (alimentación, lactancia, cambio de ropa, limpieza, reposo), actividades independientes y juego libre, tengan las condiciones adecuadas que les permitan descubrir el mundo y desarrollar sus competencias.

## **4.2. Recomendaciones**

A los directores de las IE del nivel inicial, capacitar al personal docente en el uso de diversas estrategias basadas en los juegos, debido a que en el nivel inicial es el recurso más importante que hay para desarrollar el aprendizaje en lo estudiantes, sobre todo en el área de descreimiento del mundo.

A las docentes del nivel inicial, utilizar diversos juegos para fomentar el aprendizaje de los niños en sus primeros años de vida debido a que brindan innumerables recursos para que los niños puedan desarrollar capacidades de espacio, que es lo que mayormente trabaja el área de descubrimiento del mundo.

A los investigadores, realizar trabajos sobre las dos variables tocadas en esta investigación debido a que es de suma importancia, tanto el uso del juego en el nivel inicial y el desarrollo de los aprendizajes del área de descubrimiento del mundo.

## REFERENCIAS

- Aguilar, L. (2019). *Manual basado en actividades lúdicas para desarrollar el área descubrimiento del mundo en niños menores de 3 años*. [Tesis de postgrado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional de la UNT. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/15485>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1>
- Baena, A., y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Chávez, L. (2021). *Juego infantil con la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/118360/Chavez\\_CLD-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/118360/Chavez_CLD-SD.pdf?sequence=1)
- Cruzado y Mendo (2017). *Programa Musapma para mejorar el aprendizaje del Área de Matemática en los niños de 3 años del C.E.E. Rafael Narváez Cadenillas, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional de la UNT. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNIT\\_fd3795704932f13b912f40821787a0a5](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNIT_fd3795704932f13b912f40821787a0a5)
- Gutiérrez, A. (2018). *Estudio experimental sobre los juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional de la UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Herrera, L. Á. (2017). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. [Tesis de pregrado, Fundación universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional de la LIBERTADORES. <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>
- Huamán, L. (2017). *Estudio pre experimental sobre los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años en la I.E.I*

- N° 231 de San Marcos, Huari. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5447>
- Iguini, Y. (2020), en su informe de investigación sobre el juego como estrategia de enseñanza. [Tesis de pregrado, Universidad de Maldonado]. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Jara, A. (2018). *Estudio experimental acerca de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo]. Repositorio institucional de la UCT.
- Madrid, J. (2019). *Influencia del juego libre en el aprendizaje de los niños de educación inicial*. [Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2585/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20LA%20MADRID%20CHORRES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Malpartida, G. (2017). *Estudio cuasi experimental sobre el programa de cuentos motores "Kaboom" y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años de la I.E. N° 1564 "Radiantes Capullitos" Urb. Chimú*. [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional de la UNT. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2699620>
- Matos, A. (2020). *Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>
- Ministerio de educación (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú.
- Ministerio De Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2010). *Actividad Física y Salud de 3 a 6 años Guía para docentes de Educación Infantil*. [https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/GuiaAF\\_3\\_6anos\\_docentes.pdf](https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/GuiaAF_3_6anos_docentes.pdf)
- Prudencio, A. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.EI. Amarilis - Shelby – Pasco. – 2018, Lima*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través de juego. Reforzar el aprendizaje a través de juego en los programas de educación en la primera infancia*. United Nations Plaza.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Cuáles son los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022?	<b>General</b>	Beneficios de juego	Integración	<b>Tipo:</b> Básica Diseño: Revisión bibliográfica <b>Métodos:</b> Histórico, analítico – sintético <b>Técnicas:</b> Análisis documental, registro documental <b>Instrumento:</b> Ficha de registro de información
	Conocer los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022.		Sustitución	
	Identificar el fundamento teórico del juego.		Descentración planificación	
	<b>Específicos</b>	Área de descubrimiento del mundo:	Indagación Exploración Experimentación	
	Identificar el fundamento teórico del área descubrimiento del mundo en el I ciclo.			
	Fundamentar los beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área de descubrimiento del mundo en el I ciclo.			

## **Anexo 2. Instrumento(s) usado(s) en la recolección de datos**

### **Ficha de registro de datos**

Instrucción: Rellenar la información solicitada para cada autor investigado.

<b>Autor:</b>	<b>Título:</b>
<b>Tipo (artículo/tesis):</b>	<b>Fuente (revista/universidad):</b>
<b>País:</b>	<b>Año:</b>
<b>Resumen:</b>	



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación

### CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. **Investigador (a):**

Lic. Basauri Lecca, Fiorella Sofia

2. **DNI:** 70854618

**Código:** 11562030\_20

3. **Asesor(a) investigador(a):** Dra. Karen Margot Arce Gutierrez

**Código:** 6274

4. **Tipo de Investigación:** No experimental: Bibliográfica simple

5. **Título del informe de Investigación:** Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I cielo, 2022

6. **Fecha de evaluación:** 15/04/2024

7. **Software antiplagio:** Turnitin

8. **Porcentaje de Informe de Originalidad:** 9%

Porcentaje de originalidad	Resultado de Evaluación
Hasta el 20%	<b>APROBADO</b>
Mayor a 20%	-----

**Dr. Anthony Joel Gonzales Pacheco**  
**Presidente de Unidad de Ética en Investigación**  
**Facultad de Educación y CC.CC.**

(1): **APROBADO** con letras mayúsculas

(2) Consignar de ser el caso: **Levantamiento de observaciones o Desaprobado**





RECTORADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

DECLARACIÓN JURADA

Los AUTORES suscritos en el presente documento **DECLARAMOS BAJO JURAMENTO** que somos los responsables legales de la calidad y originalidad del contenido del Proyecto de Investigación Científica, así como, del Informe de la Investigación Científica realizado.

TITULO: Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo de I ciclo, 2022

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA		INFORME FINAL DE INVESTIGACION CIENTÍFICA	
PROY DE TRABAJO DE INVESTIGACION (PREGRADO)	( )	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN (PREGRADO)	( )
PROYECTO DE TESIS PREGRADO	( )	TESIS PREGRADO	(x)
PROYECTO DE TESIS MAESTRIA	( )	TESIS MAESTRIA	( )
PROYECTO DE TESIS DOCTORADO	( )	TESIS DOCTORADO	( )

Equipo Investigador Integrado por:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	FACULTAD	DEP. ACADÉMICO	CATEGORIA DOCENTE ASESOR	Código Docente asesor Número Matrícula del estudiante	Autor Coautor asesor
01	Basurri Laura Fiorella Sofía	Educ. y CC de la comunidad		Estudiante	71562030.20	Autora
02	Arce Gutiérrez, Karim Margot	Educ. y CC de la comunidad	Centro de la Educ.	Asesor	6274	Coautor

Trujillo, 19 de Abril de 2024.

FIRMA

DNI 70854618

FIRMA

DNI 44709732

FIRMA

DNI

FIRMA

DNI

\*Este formato debe ser llenado, firmado, adjuntado al final del documento del PIC, del Informe de Tesis, Trabajo de Investigación respectivamente





RECTORADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN REPOSITORIO DIGITAL RENATI-SUNEDU

Trujillo, 17 de Abril de 2024.

Los autores suscritos del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Titulado: Beneficios del Juego como herramienta de aprendizaje en el área de subrimiento del mundo de 1° ciclo, 2022.

AUTORIZAMOS SU PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL, REPOSITORIO RENATI-SUNEDU, ALICIA-CONCYTEC, CON EL SIGUIENTE TIPO DE ACCESO:

- A. Acceso Abierto:
- B. Acceso Restringido  (datos del autor y resumen del trabajo)
- C. No autorizo su Publicación

Si eligió la opción restringido o NO autoriza su publicación sírvase justificar \_\_\_\_\_

ESTUDIANTES DE PREGRADO: TRABAJO DE INVESTIGACIÓN  TESIS   
 ESTUDIANTES DE POSTGRADO: TESIS MAESTRIA  TESIS DOCTORADO   
 DOCENTES: INFORME DE INVESTIGACIÓN  OTROS   
 El equipo investigador Integrado por:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	FACULTAD	CONDICIÓN (NOMBRADO, CONTRATADO, EMÉRITO, estudiante, OTROS)	CÓDIGO Docente (Número Matrícula del estudiante)	Autor Coautor asesor
01	Basauri Lecca Fiorella Soledad	Ed. CC. de la Com.	Estudiante	11562030.20	Autora
02	Arce Gutiérrez, Karim Jorge	Ed. CC. de la Com.	Nombrado	6274	Asesor / Coautor

FIRMA

DNI 70854618

FIRMA

DNI 44709752

FIRMA \_\_\_\_\_

DNI \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_

DNI \_\_\_\_\_

\* Este formato debe ser llenado, firmado y adjuntado en el Informe de Tesis y/o Trabajo de Investigación respectivamente  
 \* Este formato en el caso de Informe de Investigación científica docente debe ser llenado, firmado, escaneado y adjuntado en el sistema de [www.pir.edu.unitru.edu.pe](http://www.pir.edu.unitru.edu.pe)

