

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Educación Inicial

El rol del juego en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación Inicial


Autor:

Diana Michelle Alvarado Cabrera

Maritza Estefanía Sinchi Sánchez

Tutora:

Anita Catalina Izquierdo Molina

ORCID:  0000-0002-1841-7803

Cuenca, Ecuador

2023-08-30

Resumen

El presente trabajo de titulación es de tipo monográfico, en el que se indaga acerca del juego como medio de aprendizaje, puesto que está presente durante el desarrollo infantil. El objetivo es contextualizar la importancia del juego para fomentar el aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años, por medio de un análisis bibliográfico. Por lo que se llevó a cabo una metodología de investigación documental, con un alcance descriptivo y explicativo, para establecer cómo se concibe el aprendizaje a través del juego en los niños. A partir de esto, se caracteriza dos categorías de estudio, el juego y el aprendizaje, desde la exploración y la interacción de los infantes en su entorno. De esta manera, se da a conocer algunas estrategias que favorecen los aprendizajes en las diferentes áreas de desarrollo y estilos de aprendizaje. Finalmente, con los resultados obtenidos, a lo largo de este trabajo, se ha demostrado que el juego desempeña un importante papel durante el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años. Sus características y fundamentos teóricos, respaldan que su uso sirve como medio educativo para resaltar su valor en el contexto educativo, proporcionando éxito en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de edad preescolar.

Palabras clave: exploración, destrezas, emociones, desarrollo, estrategias.



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This is a monographic work that explores play as a means of learning, a topic that is present during child development. The objective of this degree work was to contextualize the importance of play to promote learning in children from 3 to 5 years old, through a theoretical analysis. Therefore, a documentary research methodology was carried out, with a descriptive and explanatory scope, to establish how learning is conceived through play in children; from this, two categories of study are characterized: play and learning, from the exploration and interaction with their environment. In this way, through bibliographic research, some strategies that favor learning in the different areas of development and learning styles are revealed. Finally, with the results obtained throughout this work, it has been demonstrated that play plays an important role in the development of children, from the early years, within the educational environment. Its characteristics and theoretical foundations support that its use serves as an educational means to highlight its value in the educational context, providing success in the learning process of preschool students.

Keywords: exploration, skills, emotions, development, strategies.



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Resumen	2
Abstract	3
Dedicatoria	9
Agradecimiento	10
Introducción	11
Capítulo I: El desarrollo del juego en la etapa infantil	14
1.1 Historia del juego.....	14
1.2 Definición del juego	17
1.3 Características del juego	19
1.4 Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil	22
1.4.1 El juego funcional.....	25
1.4.2 El juego simbólico	27
1.4.3 El juego de reglas	28
1.4.4 Juego de construcción	28
Capítulo II: El proceso de aprendizaje en niñas y niños de 3 a 5 años	29
2.1 Aprendizaje en la etapa infantil.....	29
2.1.1 El conductismo	30
2.1.2 El cognitivismo	31
2.1.3 El constructivismo	31
2.2 Características del proceso de aprendizaje en niños de 3 a 5 años	32
2.3 El aprendizaje a través del juego	36
2.4 Áreas de desarrollo y el juego	37
2.4.1 Desarrollo sensorial y el juego.....	37
2.4.2 Desarrollo motor y el juego	39
2.4.3 Desarrollo del lenguaje y el juego.....	41
2.4.4 Desarrollo socio afectivo y el juego	44

	5
2.5 Estilos de aprendizaje en educación inicial	46
2.5.1 Aprendizaje visual	46
2.5.2 Aprendizaje auditivo.....	48
2.5.3 Aprendizaje kinestésico	49
Capítulo III: Algunas estrategias lúdicas para las áreas del desarrollo en el aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años	51
3.1. Estrategias lúdicas	51
3.2 Estrategias lúdicas para el desarrollo sensorial	52
3.2.1 El mural de las sensaciones	53
3.2.2 Bolsas olfativas	54
3.2.3 El arte	54
3.3 Estrategias lúdicas para el desarrollo motor	56
3.3.1 El cuento motor	56
3.3.2 Canciones motrices.....	57
3.3.3 Juegos expresivos	59
3.4 Estrategias lúdicas para el desarrollo lenguaje.....	60
3.4.1 Títeres	60
3.4.2 Compresión de relatos.....	63
3.4.3 La praxias bucofaciales	64
3.5 Estrategias lúdicas para el desarrollo Afectivo y social.....	65
3.5.1 Juego dramático.....	65
3.5.2 Aprendiendo sobre las emociones	67
3.6 Algunas estrategias lúdicas para los estilos de aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años	70
3.7 Estrategia para el estilo de aprendizaje visual	70
3.7.1 La lupa.....	70
3.7.2 Busco al bullicioso.....	71
3.8 Estrategias para el estilo de aprendizaje auditivo	72
3.8.1 Memoria auditiva	72
3.8.2 Patrones armónicos y su relación con la memoria auditiva	73

UCUENCA

	6
3.9 Estrategias para el estilo de aprendizaje kinestésico.....	75
3. 9.1 Juego de movimientos.....	75
Conclusiones.....	76
Referencias.....	78

Índice de figuras

Figura 1: Las texturas como medio de expresión plástica	52
Figura 2: La bolsa misteriosa, un material que fomenta la curiosidad del niño	54
Figura 3: Los niños pintan	55
Figura 4: Los animales de la granja	56
Figura 5: El monstruo de la laguna.....	58
Figura 6: Torres con rollo de papel higiénico	59
Figura 7: Los tres chanchitos.....	62
Figura 8: Profesor leyendo libro a niños en un aula de jardín de infancia	63
Figura 9: Juegos soplando o succionando objetos	64
Figura 10: Rincón del hogar	66
Figura 11: La importancia del manejo de emociones en niños/as.....	68
Figura 12: Ruleta de las emociones	69
Figura 13: Lupas mágicas	70
Figura 14: Stickman ilustración de niños jugando un juego con los ojos vendados de etiqueta.....	71
Figura 15: Animales de la granja.....	73
Figura 16: Clases de música: grado transición	74
Figura 17: Niños bailando	75

Índice de tablas

Tabla 1: Algunas culturas y el juego	15
Tabla 2: Características del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 2 a 6 meses hasta los 5 años.....	34
Tabla 3: El juego como estrategia para el aprendizaje y la enseñanza en los niños	36
Tabla 4: Las tres fases de la sensación	38
Tabla 5: Clasificación del desarrollo motor.....	40
Tabla 6: Estructura del lenguaje	41
Tabla 7: Características del desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 5 años	42
Tabla 8: Características del aprendizaje visual	47
Tabla 9: Características del aprendizaje auditivo	48
Tabla 10: Características del aprendizaje kinestésico	50
Tabla 11: Mural de las sensaciones	
Tabla 12: Bolsas olfativas	54
Tabla 13: Arte creativo	55
Tabla 14: El cuento motor: Animales de la granja.....	57
Tabla 15: Canción motriz: Monstruo de la laguna	58
Tabla 16: Construyo una pirámide con rollos de papel higiénico.....	59
Tabla 17: Tipos de Títeres	61
Tabla 18: Títeres de dedo: los tres chanchitos.....	62
Tabla 19: Compresión de relatos.....	63
Tabla 20: Sorbetes de colores	65
Tabla 21: Juego dramático.....	66
Tabla 22: Emociones que frecuentan los niños.....	67
Tabla 23: Aprendo a identificar las emociones.....	68
Tabla 24: Ruleta de las emociones.....	69
Tabla 25: Mi lupa de colores	71
Tabla 26: Busco al bullicioso.....	72
Tabla 27: Sonidos onomatopéyicos.....	73
Tabla 28: Patrones armónicos: Juegos de manos	74
Tabla 29: Moviendo mi cuerpo.....	75

Dedicatoria

Este trabajo de titulación se lo dedico a Dios, como gratitud, pues él ha sido el pilar fundamental y mi guía durante mi vida, especialmente en mi trayecto académico, reconozco su constante presencia y su amor incondicional para superar los desafíos que se me han presentado. Gracias por darme resistencia y fe para avanzar en cada paso de mi camino, sin tu dirección, este logro no habría sido posible.

A mi padre Byron y a mi madre Diana quienes, con profundo amor y gratitud, dedico este trabajo de titulación, su aliento constante me ha dado la fuerza para perseguir todos mis sueños, han sido el cimiento en el cual he podido construir mi camino hacia el éxito. A mis hermanos Johanna y Sebastián, quienes han sido testigos de mi trayecto académico, se lo dedico a ustedes, porque quiero ser su inspiración para seguir adelante durante su vida. No se detengan.

A la memoria de mi abuelita, Luz María, quien con su sabiduría y cariño ha dejado muchas huellas en mi corazón. Aunque ya no este físicamente conmigo, su espíritu se ha hecho presente en todos los aspectos de mi vida. Ella fue y seguirá siendo mi fuente de inspiración, siempre la honraré a través de mis logros académicos, a pesar de que no la puedo abrazar y escuchar su voz, ella será mi guía desde el cielo.

Diana Alvarado

Este trabajo, se lo dedico a Dios, quien supo guiarme y darme fuerzas para continuar durante este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados. Y, sobre todo, por permitirme compartir ese logro con mi familia. A quienes me dieron la vida, Rosa y Rómulo por haber creído en mí, gracias por su infinito amor, por su sacrificio en todos estos años y por enseñarme a no rendirme durante mi carrera universitaria. A mis hermanas Carolina y Marisol por su cariño y apoyo incondicional en todo momento, que de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas. A mis sobrinos Joaquín, Victoria, Julián y Martin quienes han sido y son mi motivación y mi mayor felicidad.

Maritza Sinchi

Agradecimiento

Queremos expresar nuestro agradecimiento primeramente a Dios, quien ha sido nuestro compañero y guía durante este trayecto; sin duda alguna, su amor y su divina intervención nos ha servido para seguir adelante a pesar de las dificultades que se nos ha presentado en este camino. Reconocemos que todos los logros que hemos alcanzado, fue gracias a su presencia en nuestra vida.

A nuestras familias, que han estado presentes siempre y han sido nuestra fuente de inspiración, su amor incondicional y sus palabras de aliento han sido el motor principal en este proceso. Gracias, queridas familias por caminar a nuestro lado.

Así también, a nuestra querida Universidad de Cuenca, por darnos la oportunidad de ser parte de ella, pues ha sido nuestro sueño anhelado. Nos sentimos afortunadas de llevar los valores y conocimientos que nos ha brindado durante nuestra formación académica y por haber sido el escenario donde culmina esta etapa universitaria.

De manera especial, a la docente Catalina Izquierdo, por su apoyo, dedicación y orientación durante el desarrollo de este trabajo de titulación, pues sus conocimientos y su experiencia han sido una guía indispensable en esta etapa de culminación. Le agradecemos, por brindarnos su espacio y su tiempo, así como también brindarnos comentarios constructivos para alcanzar nuestras metas.

Diana Alvarado

Maritza Sinchi

Introducción

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre
(Huizinga, 2007)

El juego se destaca por su carácter de libertad, que sirve para desarrollar las habilidades o capacidades cognitivas y corporales; pues la persona cuando juega, encuentra un gusto por lo que realiza y más aún si es compartido con los demás. Por esta razón, es fundamental que los docentes pongan en práctica el juego como la principal herramienta para el proceso de aprendizaje; porque permite a los niños explorar el mundo que los rodea, así como también estimular su imaginación y su creatividad.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2018) señala que los docentes, son quienes tienen que idear la forma cómo sus estudiantes aprendan de manera dinámica, entendiendo que, mientras los niños juegan, también aprenden, alcanzando así, las destrezas previstas en el Currículo de Educación Inicial 2014. Por ello, la UNICEF (2018) destaca que el aprendizaje se da por medio del juego y esto es fundamental, sobre todo, desde los primeros años de vida e incluso, en años posteriores.

En este sentido, se han realizado algunas investigaciones internacionales como las de Payá y Jover (2013) y Zych et al. (2016) quienes detallan que las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños se pueden desarrollar en espacios flexibles dentro o fuera del aula. Además, destacan que para que un aprendizaje sea positivo en los estudiantes, se tiene que desarrollar vínculos afectivos entre docente y alumnos. Por lo tanto, concluyen que la mejor manera de enseñar es a través de ambientes educativos creados con armonía, siendo estos dinámicos y entretenidos, ya sea en trabajos manuales artísticos como también en trabajos de escritura y dibujo. Consecuentemente, ayuda a que los niños se puedan involucrar en sus actividades expresando sus emociones y conociendo sus capacidades.

En relación con lo anterior según Domínguez (2014) el juego permite que los niños puedan desenvolverse y convertirse en seres más interactivos. Esto quiere decir que, a través del juego pueden fortalecer vínculos afectivos con los demás y resolver conflictos, así como también estimula el lenguaje y las destrezas motoras. De esta manera, posibilita que los niños adquieran

nueva información, siendo autónomos durante toda su trayectoria de aprendizaje y viviendo sus propias experiencias.

Para este trabajo de titulación, se planteó como objetivo general, analizar la importancia que tiene el juego para fomentar el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años, y para conseguirlo se han propuesto tres objetivos específicos: a) definir en qué consiste el juego en la etapa infantil y sus características, b) fundamentar bibliográficamente el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años, y c) identificar algunas estrategias del juego para favorecer los aprendizajes en las diferentes áreas del desarrollo de los niños y niñas de 3 a 5 años.

Este estudio se enmarca desde una investigación documental, según Gómez (2010) se trata de leer y dar sentido a textos escritos que explican resultados sistemáticos y comprenderlos de manera interpretativa, a través de conocimientos previos producidos por un objeto de reflexión. Siendo así, los datos que contiene este trabajo de titulación, están desarrollados con un alcance descriptivo y explicativo, que destaca al juego como un componente principal para el aprendizaje. Para la comprensión del tema, se realizó una recopilación y selección de información bibliográfica y, por medio de una lectura crítica, se llevó a cabo el análisis de la información obtenida de los documentos y materiales bibliográficos.

El trabajo se estructura en tres capítulos. En el primer capítulo se describe la historia del juego y cómo este, ha ido evolucionando a través del tiempo; así también, se define al juego desde la perspectiva de diversos autores. También se exponen los beneficios y las características principales del juego, pues se resaltan la importancia que tiene el juego durante el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, se da a conocer una breve definición de los tipos de juego, como: el juego funcional, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

En el segundo capítulo, se comprende teóricamente el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial, pues describe cómo ha sido el aprendizaje a lo largo de la historia. Comienza con la definición acerca de las teorías de aprendizaje, desde diferentes perspectivas como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo. Asimismo, se analiza las características que forman parte del proceso de aprendizaje en los niños y niñas, tomando en cuenta desde los 2 a 6 meses hasta los 3 a 5 años. Luego, se indaga sobre cómo es el aprendizaje en los niños a través del juego y fundamentar cómo puede incidir en las áreas de desarrollo: motor, sensorial,

lenguaje, social y afectivo. También, se aborda la relación entre el juego y los estilos de aprendizaje.

En el tercer capítulo se destacan algunas estrategias lúdicas basadas en el juego, que pueden ser desarrolladas dentro del nivel inicial. Algunas de éstas estrategias, han sido creadas por las autoras del este trabajo y fueron ejecutadas en la práctica pre profesional, y otras, son propuestas planteadas por diferentes autores. Como se verá, las estrategias, responden, por un lado, a fortalecer las áreas de desarrollo: sensorial, motriz, de lenguaje, afectivo social; y por otro, responden a los estilos de aprendizaje: visual, auditivo, kinestésico.

Una vez que se analizó la información bibliográfica, se concluye que, el juego es inherente al ser humano, y, por lo tanto, es un recurso efectivo que se ha venido practicando, a lo largo de la historia, especialmente desde los primeros años de vida. A través del juego, se desarrolla en los niños diferentes habilidades, tanto emocionales, motrices, sociales como también cognitivas. Los niños, a medida que interactúan con su entorno, son capaces de resolver conflictos, trabajar en equipo y compartir con los demás, fomentando su habilidad para poder comunicarse. Es importante añadir, que el juego proporciona experiencias enriquecedoras e interactivas, porque es un recurso valioso en el desarrollo integral de los niños. Por ello, es fundamental que los docentes reconozcan el valor del juego durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que promueve la adquisición de aprendizajes nuevos de manera activa.

Capítulo I: El desarrollo del juego en la etapa infantil

El desarrollo del juego en la etapa infantil tiene una función importante, ya que facilita la adquisición de conocimientos en los estudiantes y les permite desenvolverse y convertirse en seres interactivos (Domínguez, 2014). Este primer capítulo describe la historia del juego y cómo ha ido cambiando a través del tiempo; así también, se define al juego desde la perspectiva de diversos autores. Luego se abordan los beneficios y las características principales del juego, pues resaltan la importancia que tienen durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, se realiza una breve definición acerca de los tipos de juego, como: el juego funcional, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

1.1 Historia del juego

De acuerdo con los registros que se han obtenido a través de la historia, se ha podido determinar, que el juego ha estado presente en la vida del ser humano. Al estudiarlo de manera antropológica, se ha verificado la relación entre el juego y el ser humano. Así lo confirma Solís (2020) cuando señala que los resultados de estos estudios han demostrado una permanente interacción de ambos. A partir de lo expuesto, se puede decir que el juego forma parte permanente en la vida de las personas, ya que ha estado presente desde tiempos remotos y de manera constante. De modo que, el juego ya existía antes de que se formaran las culturas.

Para Payá (2019) el juego siempre ha formado parte de la esencia de las personas, de sus propias culturas y se ha transmitido de una generación a otra. Así lo confirma también Gallardo (2018) pues menciona que a medida que la sociedad ha evolucionado, el juego también ha sido modificado y adaptado de acuerdo con las necesidades de las diferentes comunidades. Es importante señalar que, dentro de las actividades más ejecutadas por el ser humano, el juego es una de ellas. En otras palabras, se percibe que el juego es parte de la cotidianidad de las personas, quienes lo ejecutan de manera constante y generalmente, sin tener conciencia de que están jugando, lo que afianza la idea de que el juego es inherente al ser humano. Además, se entiende que a medida que las comunidades han evolucionado, las actividades lúdicas también lo han hecho, dependiendo de los contextos y de las necesidades de las personas.

Huizinga (2007) manifestó que los juegos poseen cierta clase de ceremonias y actitudes que no fueron enseñadas inicialmente, de manera que se considera que son parte de la cultura, es decir, son parte activa en todas las acciones que ejecutan las personas y que se asocian al sentido de

recreación, diversión y descanso. En la misma línea, Gallardo (2018) en cambio señala que el juego es parte de lo cultural, esto significa que existe una vinculación entre ambos términos, donde uno pertenece o posee características del otro. En torno a este aspecto que vincula al juego con la cultura, se puede reflejar que algunas de las características del juego, forman parte del actuar cotidiano de las personas y que está ligado a su cultura, a su entorno, a sus creencias.

Para Merino et al. (2018) antiguamente los juegos eran un punto primordial en la actividad física de las personas. Más adelante, en el siglo XIX es considerado como un deporte. Desde la premisa de la importancia del juego para el ser humano, conviene destacar que para los niños este resulta fundamental durante la primera infancia y a lo largo de todo su crecimiento, dado que en su práctica se promueve la motricidad, el desarrollo cognitivo, las habilidades sociales y los valores. A continuación, se presenta la tabla 1 que contiene información de cómo algunas de las culturas antiguas consideraban el juego.

Tabla 1
Algunas culturas y el juego

Civilización	Año	Observación
India	2000 a.C	Surgen los juegos de canicas.
Mayas y aztecas	2000 a.C	Jugaban con la pelota, pues se consideraba una actividad sociocultural debido a que participaban hombres, mujeres y niños.
Egipto	3000 a.C	Juguetes realizados en arcilla, papiro o de madera donde las niñas cantaban y jugaban al tiovivo.
Paleolítico	4.000 a.C.	Los juegos se caracterizaban por lo mágico y lo divino, es decir hacían rituales religiosos.

Nota. Adaptado de Calvo y Gómez (2018).

Merino et al. (2018) hacen un breve recorrido por las civilizaciones antiguas y explican de manera concisa la forma en que estas practicaban el juego. De este modo, se puede conocer cómo algunas civilizaciones ejecutaban actividades lúdicas. Por ejemplo, se tiene que en China durante el siglo XXV a.C. y hasta el XI d.C. en las diversas actividades, se buscaba mejorar la vida espiritual y superar el sedentarismo a partir de la práctica del Kung-fu dónde se ejecutaban movimientos terapéuticos y gimnásticos. Además, se realizaban luchas, lanzamientos, carrera de barcos, bailes y otras actividades que incluían de manera permanente la activación de la motricidad gruesa. Mientras que, en la India, en el siglo XXV a.C. y hasta el V d.C. también se practicaban las acciones antes descritas y con la misma finalidad.

Los Mayas por su parte llevaban a cabo algunos ritos entre los que destaca el uso de la pelota, denominada mesoamericano. La idea de esta actividad era lograr que la pelota fuera introducida por un agujero. Esta práctica adquirió sentido de guerra y pasó a ser parte de la cosmovisión de esta civilización. Por otra parte, en Mesopotamia, 5000 años a. C. se ejecutaban preparaciones de caballos, carreras, peleas y natación. Al igual que en la cultura anterior, en Egipto en el período que data de 300 años a.C. se ejecutaron las mismas actividades y con la misma finalidad. En cambio, en Grecia, la historia muestra que en el siglo XII a.C. y hasta el II a.C. se cultiva el juego a partir de la ejecución motriz, entonces se desarrolla la educación física y la lúdica, con dos sentidos: uno es prepararse para la guerra y el otro para mejorar la intelectualidad y la aptitud física. De esta civilización se puede señalar, que se consideran los precursores de los que hoy se conocen como juegos olímpicos, estos iniciaron con lanzamientos, carreras y saltos entre otros (Merino et al., 2018).

A partir de lo anteriormente citado, se deduce que los juegos tuvieron un surgimiento en la historia como actividades que se destinaban para el crecimiento espiritual, el fortalecimiento de la motricidad, la intelectualidad y para la guerra, lo que concuerda con lo expuesto por Calvo y Gómez (2018) quienes señalan que los juegos se empleaban en algunos ritos. Un aspecto que debe destacarse es que la actividad lúdica ha formado parte de las diferentes culturas, las cuales le han asignado un valor sociocultural, y que, además, las actividades lúdicas se han ido perfeccionando y transmitiendo de generación, en generación.

Mejías y Lozano (2019) manifiestan que el juego, inicialmente se toma como una preparación para afrontar la vida adulta, por lo tanto, se puede decir que, los niños y niñas, que aprenden jugando, también están preparándose para situaciones cotidianas de la vida adulta. Siguiendo

con la idea de los autores, quienes indican que existen registros de que en algunas tribus primitivas se encontraron sonajeros hechos de vísceras de animales. Mientras que en Egipto y Mesopotamia se hallaron los primeros vestigios de dados y juegos muy parecidos al ajedrez y al dominó. En el mundo clásico, se observa la aparición de muñecas hechas con diferentes materiales entre ellos la cerámica, el hueso o el marfil, rayuela y pelotas de cuero. Por otra parte, existen registros de la edad media que denotan la realización de actividades lúdicas al aire libre, mientras que en el renacimiento se conoce que comenzaron a ejecutarse los juegos grupales y populares. Más adelante en la sociedad industrial las actividades lúdicas eran relegadas, porque incluso los niños tenían que trabajar y se asoció al juego con un carácter de improductividad. Ante esto se puede mencionar, que históricamente el juego tanto para los adultos, como para los niños y niñas ha mantenido una evolución constante. Si bien, se ha mencionado que este ha cambiado a medida que lo hacen las sociedades, de igual manera, se puede detectar que se han empleado una diversidad de materiales, para el desarrollo de los juegos.

1.2 Definición del juego

Al analizar la palabra juego, se puede señalar que etimológicamente se encuentra conformada por los vocablos *iocus* –i que significa chiste, gracia, broma o chanza. Mientras que el otro vocablo es *lūdus*, –i que se encuentra asociado a la diversión (Gallardo, 2018). Entonces, al unir ambos vocablos, se obtiene como significado que el juego consiste en una diversidad de acciones que llevan al ser humano a divertirse.

Huizinga (2007) señala que el juego es una actividad desarrollada dentro de un límite de tiempo y de espacio libre y enmarcado en algunas reglas que resultan obligatorias, pero que deben ser aceptadas por quienes deciden participar. Por lo general, al ejecutarlo se pueden expresar múltiples sentimientos. De modo que, para el autor, el juego esencialmente conlleva a diferentes actividades, limitadas por espacio y tiempo con normas que deben ser cumplidas por los participantes. Entonces se puede mencionar que el juego resulta ser esencial en cualquier etapa de la vida del ser humano, por ejemplo, en la adultez, se considera como facilitador de experiencias que favorecen el intercambio social, el respeto, autoestima, la amistad y además favorece la actividad física (Pons, 2018). Esto deja en evidencia que no hay una edad límite para las prácticas lúdicas y que constantemente resultan en beneficio de las personas.

De manera que el planteamiento del *homo ludens*, que fue realizado por Huizinga (2007) es aceptado, partiendo desde el punto de vista de que el juego permite al ser humano un intercambio

de información y conocimiento permanente, por lo que se asume que es una pieza fundamental en el proceso educativo de las personas. Esto parte de distintas experiencias, que en la mayoría de los casos no se han organizado y que se ha buscado optimizar con la finalidad de permitir la libre expresión.

Al verificar el planteamiento del Currículo de Educación Inicial (2014) acerca del juego, dice que este, ayuda a aumentar la capacidad de los párvulos para relacionarse de una manera positiva con las personas que le rodean, de esa manera establecen vínculos que ayudan a la adquisición de confianza y seguridad en sí mismo, así como al proceso de socialización. Por lo tanto, es evidente la importancia que tiene el juego para el desarrollo integral de las niñas y niños.

Para Tatter (2021) la definición del juego se centra en que es una estrategia que facilita la práctica pedagógica en el nivel dónde se ubican los niños de 3 a 5 años, por ello, resalta que mediante esta actividad se puede facilitar y propiciar escenarios de aprendizaje necesarios durante los primeros años de vida.

Alfonso y Olaya (2019) plantean que el juego es fundamental y esencial en la vida de los niños porque les permite activar la fantasía, la creatividad, las capacidades lógicas e incluso, la improvisación. Todo esto, a través del uso de diferentes materiales y acciones o actividades que a su vez potencian las habilidades motrices, cognitivas y sociales de los infantes. Por su parte, Sanz (2019) manifiesta que, a través del juego, los infantes pueden expresarse de manera natural, puesto que cuando juegan, ellos saltan, corren, emplean los reflejos, fortalezcan la motricidad y logran comunicarse, explorar el entorno y relacionarse con otras personas, esto permite que maduren progresivamente. A partir de lo antes expresado, se puede detectar en las actividades lúdicas una capacidad liberadora que facilita a quienes juegan, la posibilidad de expresar emociones y sentimientos de manera espontánea.

Al indagar sobre el rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas, se encontró que durante la adolescencia, Villegas y Contreras (2018) estiman que, a partir de la ejecución de estas actividades, se favorece el desarrollo integral, pues fortalece la salud, motricidad, intercambio social entre su entorno, lo que lleva a comprender la necesidad de empezar desde edades tempranas con actividades lúdicas, porque contribuye a la adquisición y fortalecimiento de las habilidades. Carrillo et al. (2020) también corroboran que la actividad lúdica resulta ser esencial en la vida de los párvulos, puesto que a partir de ella pueden inventar, crear nuevas acciones y

obtener sus propias experiencias del contexto que les rodea. Además, el juego los motiva constantemente y esto ayuda para que su crecimiento y aprendizaje, se haga de manera integral.

Al sintetizar lo planteado por Pons (2018), Villegas y Contreras (2018); Carrillo et al. (2020); Tatter (2021); Alfonso y Olaya (2019) y Sanz (2019) se puede manifestar que el juego resulta ser una actividad frecuente e importante para la vida del ser humano, sea cual sea la edad que tenga, ya que si se trata de la adultez el beneficio reportado es directamente hacia lo físico. En el resto de las etapas de desarrollo, la lúdica favorece a alcanzar los logros de las áreas motriz, cognitiva, comunicativa, social y emocional. De acuerdo con lo expresado, se considera que el juego es una actividad fundamental para el ser humano. En lo que respecta a los niños y niñas tanto en la primera infancia, como en educación inicial se puede señalar que las actividades lúdicas son relevantes para el desarrollo del ser humano especialmente en lo relacionado con la motricidad tanto fina como gruesa. Al relacionar las investigaciones de los autores mencionados, se encuentra que, se recomienda respetar los tiempos para jugar, la exposición de los niños a espacios abiertos y en contacto con la naturaleza.

Tanto los planteamientos de los autores, como el del Currículo de Educación Inicial del Ecuador 2014 coinciden en que el juego es una actividad que debe ser ejecutada de diferentes maneras, considerando espacio y tiempo, esto con la finalidad de favorecer el desarrollo social y emocional de los niños y niñas, lo que incidirá directamente en su desarrollo. Por lo tanto, se puede señalar que el juego, es una actividad que debe ser planificada, donde se consideren aspectos culturales, personales y de aprendizaje.

1.3 Características del juego

Antes de abordar el detalle de las características del juego, es necesario mencionar que de acuerdo con Posligua et al. (2022), jugar tiene un sinnúmero de beneficios, entre los que cuentan el fomento de habilidades sociales, desarrollo del pensamiento, innovación y creación.

Andrade (2019) expone que, a través del juego, los seres humanos expresan la necesidad que tienen de interactuar permanentemente con otras personas. De manera que, el juego pasa a ser una actividad que permite adquirir valores, experiencias y a su vez, facilita al hombre liberarse. Además, en principio, no tiene fines de lucro, ni la obtención de alguna recompensa material, si no por el contrario, se juega por placer, para sentirse bien, pero el juego activa la creatividad,

ayuda a construir el pensamiento, es de fácil acceso e inclusivo y, genera un compromiso permanente de los que participan, de hacerlo bien, de cumplir con lo establecido.

Como principales características, Ocáriz et al. (2018) mencionan que evita lo competitivo, permite que haya una amplia comunicación entre quienes lo practican, facilita la ayuda mutua, favorece la imaginación, ayuda a la inclusión, ya que todos los niños pueden participar en ellos. Además, los juegos desarrollan valores sociales y personales puesto que, existe logro de metas comunes o grupales, lo que significa que los niños pueden mejorar el accionar individual como el colectivo, esto a través de la comprensión de reglas o normas que les facilita entender el juego que ejecutan. Por ejemplo, en una actividad individual, como jugar sostener una pelota y lanzarla hacia una pared, le permitirá decidir dónde, cómo y con qué fuerza debe soltarla, mientras que, en el juego grupal, tendrá que seguir las reglas que se han establecido, como puede ser: en qué orden y a quién se entrega-lanza la pelota, con qué movimientos y cumplir lo que se ha establecido en consenso, para cuando falla. Como se puede ver, todas estas acciones se evidencian durante el desarrollo de una actividad lúdica.

En este sentido, Barrios et al. (2018) indican que, a partir de los juegos, los niños desarrollan la adquisición y aplicación de valores como los de compañerismo y solidaridad. Además, pueden aprender a presentarse, conocerse, generar confianza, establecer contacto con sus pares y con otras personas. También es necesario considerar las dimensiones de la lúdica, entre las que se encuentran, la sensorial, cultural, creativa, social, cognitiva y la emocional. En atención a esta última, Umbarila et al. (2018) mencionan que los niños que demuestran formas de relación en los espacios cotidianos, en los que pueden compartir con otras personas, pueden experimentar felicidad, alegría, goce y disfrute de sentimientos que inciden de manera directa en las emociones. Además, en ellos se pone de manifiesto la gratitud.

En relación con las emociones, de acuerdo con Konstanze et al. (2019), el desarrollo de las mismas, se inicia desde el hogar y se replican en diferentes espacios, por lo que se requiere que se fortalezca desde niños hasta la adultez, haciendo que se consoliden sus habilidades sociales y facilitando interacciones asertivas en el contexto del aula, esto también se replica en otros espacios de la cotidianidad de los niños y niñas. Por ello, es relevante destacar que el docente adquiere un rol esencial con sus estudiantes al planificar cuidadosamente cada una de las acciones que va a realizar, puesto que permite fortalecer la competencia emocional, desde el

juego. De tal manera, que ayuda a tener un contacto afectivo con su entorno, evitando la timidez, compartiendo con los demás compañeros y también trabajando en equipo.

Tal y como mencionaron Umbarila et al. (2018), a partir de la lúdica se estimula al niño y se le facilita la adquisición de múltiples habilidades sociales y emocionales, dado que, a través de la ejecución constante de los juegos, se les permite mostrar los sentimientos y van adquiriendo capacidades autor regulatorias. También se considera que a partir de los juegos los estudiantes sentirán mayor motivación en el aula de clases, lo que se traducirá en una actitud más abierta para el aprendizaje.

Vale destacar que se considera al juego como uno de los principales favorecedores del intercambio cultural, ya que ayuda a estrechar desde un inicio, lazos amigables con personas que son diferentes y así, desde muy pequeños aprenden a familiarizarse con los demás, respetando y entendiendo la forma de ser de cada uno. En ese sentido, Dávila (2018) planteó que, al ejecutar una actividad lúdica, ocurre un intercambio social y cultural, que permite también dar a conocer la ancestralidad de los pueblos. Esto se evidencia en el Currículo de Educación Inicial (2014) que sugiere trabajar los juegos tradicionales en las destrezas que tienen en cuenta la diversidad cultural. De manera que, el juego permite que los niños y niñas, no solo desarrollen su imaginación, sino también un pensamiento crítico, por lo que se hace necesario que las docentes de inicial, lo incorporen en sus planificaciones diarias.

Además, se ha mencionado que una de las características esenciales del juego es la creatividad, puesto que facilita al niño o niña la libertad de expresarse en el contexto donde se desenvuelve, a través de actividades que causan interés y logren llegar al objetivo propuesto por el educador. En torno a ello Herrera (2021) sostiene que mediante las actividades lúdicas se permite la activación del niño y niña en el pensamiento creativo, además de ser promotor de habilidades motrices, logrando fortalecerlas.

En cuanto a lo cognitivo, Caballero (2021) menciona que, mediante los juegos, los niños desarrollan esta capacidad, mejorando su proceso de aprendizaje y logrando desenvolverse con los demás. De tal manera que, incentiva a cada uno a poder trabajar procesos lógico-matemáticos, permitiéndoles adquirir nociones de espacio, favoreciendo sus capacidades auditivas, táctiles y visuales y, además, fortalece la motricidad, puesto que mantiene su mente en movimiento le permite adquirir otros aprendizajes nuevos.

Es por ello que, la aplicación de esta estrategia se considera importante en los primeros años de vida, a medida que los niños van creciendo podrán adquirir información con respecto a todo lo que les rodea, potenciando así sus habilidades y capacidades. Asimismo, facilita los procesos asociados con la construcción del aprendizaje donde la asimilación, transmisión y acomodación son lo que muestra que el niño está desarrollando la cognición (Candela y Benavides, 2020).

1.4 Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil

Este subtema permite conocer algunos tipos de juegos esenciales en la vida del ser humano, se hará una breve revisión de autores que permitirá profundizar el tema. Además, es necesario mencionar que, a finales del siglo XIX, el juego se comenzó a considerar parte fundamental en el desarrollo humano, así lo confirma Almeida (2019) al manifestar que las actividades lúdicas están vinculadas estrechamente con la propia existencia del hombre. De hecho, en la cotidianidad y a través del desarrollo del ser humano, es verificable la presencia permanente de los juegos, estos a su vez se han manifestado de diferentes maneras, siendo las actividades motrices las más representativas. Esto significa que el ser humano ejecuta estas prácticas de manera constante y estas a su vez incluyen el juego como pilar fundamental.

Desde la premisa de la importancia del juego para el desarrollo del ser humano, conviene destacar que para los niños este resulta fundamental durante la primera infancia y a lo largo de todo su crecimiento, dado que al practicarlo se promueve la motricidad, se fortalece el vínculo entre pares y promueve el desarrollo de las habilidades sociales y la práctica de los valores como el respeto a las reglas.

Para Casey y Quennerstedt (2020) practicar los juegos dentro del salón de clase permite que se realicen una serie de acciones constructivas facilitadas por el docente, para que los estudiantes adquieran un aprendizaje adecuado a su ritmo y a sus necesidades. Hay que mencionar, que existen tres tipos de actividades lúdicas, de interacción, de reglas y de símbolos que son fundamentales en la vida del niño dado que van dirigidos a zonas específicas de desarrollo.

Es evidente que los docentes deben reflexionar acerca de la necesidad que tiene el niño de acceder a la mayor cantidad posible de actividades lúdicas, tanto en el aula como fuera de ella, por la importancia que estas representan. En algunos casos se ha observado, que tanto padres y docentes, no facilitan que los niños puedan ejecutar diferentes juegos cortando de esta manera el desarrollo integral de los infantes.

Así lo confirman Zamorano et al. (2019) al manifestar que el tiempo que se está dedicando para que los niños jueguen ha disminuido de una manera considerable, esto debido a la falta de atención de los padres, quienes viven sumergidos en las jornadas laborales, además del tema de inmersión tecnológica que incluye programas de televisión o largas horas conectados a los celulares o tablets. Por otra parte, desde la escuela se les está facilitando mayor cantidad de contenido teórico a los niños y se está dejando de lado la práctica lúdica, lo que se podría considerar grave porque los niños no podrán responder positivamente a sus tareas escolares.

De acuerdo con Castillo y Sandoval (2022) se pudo constatar la necesidad que presentaron algunos niños de recibir estimulación a través de los diferentes tipos de juego, que por sus características promueven el desarrollo de los infantes. Ciertamente se estaba trabajando la educación a nivel virtual, sin embargo, a raíz de las brechas sociales existentes algunos de los niños no pudieron ingresar a clases a través del internet, porque no tenían conexión o los equipos para acceder a las clases. Por consiguiente, al regresar a la presencialidad, es evidente la necesidad de poder trabajar los diferentes tipos de juego que estimulan el desarrollo integral de los párvulos.

Para ello, las docentes requieren estar plenamente capacitadas, conocer a profundidad el tema acerca del juego y entender lo importante que resulta para el desarrollo integral de los niños y niñas. En ese sentido, se estima que, al realizar actividades lúdicas dentro del aula de clase, se garantiza el fomento de relaciones interpersonales sanas, manejo de las emociones, desarrollo de la motricidad, así como también se prepara el terreno para aprendizajes posteriores tanto lógicos como de lectura y escritura causando interés en cada uno.

Antes de mencionar algunos juegos claves para el desarrollo infantil, es relevante considerar que a partir de los planteamientos teóricos se ha podido ampliar el campo del conocimiento, pues facilita tanto a docentes como a padres el conocimiento acerca de los enfoques durante el desarrollo de actividades.

Uno de ellos es el enfoque cognitivista o del desarrollo cognitivo que plantea Piaget (1964, como se citó en Cuellar y Tenreyro, 2017) en el que se estudia cómo se desarrolla la persona. En ella se concibe que los sujetos se adaptan al medio ambiente de forma innata. Por otra parte, estableció que los alumnos son capaces de construir sus conocimientos a partir de los mecanismos llamados reflejos que aportan el nacimiento. Para este proceso ocurre un nivel complejo.

De acuerdo con Piaget (1964, como se citó en Cuellar y Tenreyro, 2017) quien plantea que el niño entre los dos y siete años inicia las representaciones simbólicas, donde el juego adquiere una característica fundamental en el desarrollo de la persona. De manera que, al proponer que se emplee la estrategia lúdica, se facilita que el niño adquiera conocimiento y logre potenciar la motricidad fina.

En relación con el juego se estima, desde la postura de Piaget, que este es responsable de la conformación de la inteligencia del niño, dado que a partir de él se logra asimilar funcionalmente de acuerdo con la edad y realidad. Por ello, que a partir de las prácticas lúdicas se incrementan las habilidades simbólicas, motrices y de razonamiento que facilitan al infante que adquiera los aprendizajes que le corresponde de acuerdo con su etapa evolutiva.

De modo, que al considerar este enfoque el docente podrá entender que existen etapas de desarrollo que deben considerarse a la hora de seleccionar actividades lúdicas en el aula de clases y que estas a su vez, se encadenan con la realidad que viven los niños, ya que en cada hogar y comunidad hay diferencias que pueden llegar a ser notorias, esto quiere decir, que el contexto influye de manera directa.

Otro modelo que es necesario mencionar es el propuesto por Vigotsky (1924, como se citó en Cuellar y Tenreyro, 2017) manifiesta que el juego surge de la necesidad que tienen los seres humanos de establecer contacto con otros, este contacto incluye el natural, es decir, con la naturaleza. De modo que ocurre una integración social y cultural en la que se evidencia una cooperación permanente, intercambio de roles y entendimiento del contexto.

A partir de estos modelos, se comprende que el juego debe ser planificado con intención pedagógica para garantizar que se cumplan algunos objetivos, como, por ejemplo, que exista un intercambio permanente de interacciones entre los niños y la naturaleza, lo que significa que no solo jueguen en espacios cerrados, sino también al aire libre, explorando e imaginando a la vez.

Zamorano et al. (2019) plantean que dentro de los múltiples beneficios que los juegos aportan, se tiene que inciden en el funcionamiento ejecutivo, manejo del espacio y de la temporalidad, ya que ayuda a los niños a que fortalezcan la motricidad, permitiendo el incremento de las competencias emocionales, fortaleciendo las habilidades sociales y produciendo cambios a niveles cognitivos. De modo que, dentro de las recomendaciones se ha solicitado no ejecutar juegos bruscos con los niños y fomentar el aprendizaje a través de la lúdica.

Zamorano et al. (2019) recomiendan que, desde los 3 primeros años, el niño juegue con otros niños, que logre emplear sus objetos favoritos, que haga simulaciones y realice garabatos. A partir de los 4 años es importante que bailen, canten, se les lea cuentos, se les pregunte sobre lo leído, hagan teatro y representaciones, jueguen con otros niños y se animen a realizar actividades motrices como escalar, balancearse y saltar; esto con el objetivo de estimular las áreas del desarrollo. Así, desarrollando actividades lúdicas, se fortalece de manera directa la motricidad, además que se contribuye con el desarrollo social de los estudiantes. El autor también recomienda dejar espacios para los juegos de distensión, que están enfocados en que los estudiantes jueguen en grupos; estos grupos se mantienen juntos ejecutando la actividad, son grupos de confianza, son cooperativos y permiten a los miembros alcanzar seguridad entre ellos y con lo que ejecutan; además, adquieren confianza consigo mismo y de estima hacia los otros, lo que les permite socializar y mostrar afectividad hacia otros compañeros.

A continuación, se indica algunos tipos de juego, pero, de acuerdo a lo analizado en los párrafos anteriores, se puede deducir que, en las actividades lúdicas, se puede ver la mezcla de los diferentes tipos de juego. Por lo tanto, lo importante es considerar que las estrategias lúdicas constituyan una serie de actividades, donde se consideren el contexto y los intereses de los estudiantes.

1.4.1 El juego funcional

Para Feldman (2008) el juego funcional o de ejercicio, ocurre desde los tres años, la actividad ejecutada por los niños los lleva a jugar con muñecas, carritos y otros tipos de juguetes; realizando movimientos repetitivos en los músculos, por ejemplo, al agitar el sonajero o dejar caer un objeto y recogerlo repetidas veces, en atención a ello, se recomienda ofrecer juguetes que permitan que el niño sea estimulado sensorialmente.

Es necesario mencionar que el juego funcional, favorece la motricidad gruesa ya que permite ejercitar los músculos de brazos y piernas, respondiendo así a la etapa sensorio motriz que alcanza hasta los dos años. Asimismo, Feldman (2008) sostiene que se trata de reflejos que ha denominado de nado o marcha, ya que el infante ejecuta movimientos que lo llevan a tocar el piso u otros objetos o simplemente usa sus brazos como si fuese a nadar. Secadas (2018) completa la idea, indicando que el juego funcional se observa durante los primeros meses de vida y su principal característica es que el infante ejercita las funciones musculares observables cuando el niño aplaude o mueve las piernas. Por ello, se ha establecido que este tipo de

actividades produce alegría y favorece el desarrollo motriz del niño ya que le permite ejercitar funcionalmente los músculos y de manera constante, además de ello se ejecuta por iniciativa propia.

De igual forma, Montañez et al. (2000) señalan que los juegos funcionales pertenecen a la etapa sensoriomotora, es decir se presentan desde los cero hasta los dos años; caracterizándose por la ejecución de movimientos repetitivos, donde lo principal es buscar satisfacción en las acciones realizadas. Realmente se puede señalar que, aunque parezca limitada esta característica, favorece favorecedor en el desarrollo de la motricidad que es elemental en estos años. En el mismo orden de ideas, conviene señalar que Otalvaro (2011) añade que, en la primera etapa de la vida del ser humano, al efectuar este tipo de juegos, no solo se encuentra placer, sino también un aprendizaje permanente durante el movimiento de sus extremidades, por lo tanto, se centra en la exploración y en descubrir el entorno. Lo que significa, que se considera la actividad lúdica, como un elemento facilitador de conocimientos, que incluso permite satisfacer la curiosidad que se pueda presentar en el momento de la ejecución.

Lo expresado por Otalvaro (2011) coincide con el planteamiento de Wallon (1974, como se citó en Secada 2018) cuando refiere que en un primer momento de la vida del ser humano se ponen de manifiesto algunos juegos que se reconocen como funcionales, donde el niño ejecuta movimientos que pueden ser regulares, como, por ejemplo, mover una pierna para derribar algún objeto o mover algún objeto en repetidas ocasiones.

Por otra parte, Herrera (2021) manifestó que los juegos funcionales, son acciones motoras que ejecuta el niño en busca la exploración de distintos objetos. A través de este tipo de actividad el niño puede establecer relaciones de causa y efecto. Entre los preferidos se encuentran gatear, usar botones para encender juguetes o sencillamente agitar un sonajero. Se agrega un elemento a los juegos funcionales como es explorar o entender que existe una relación entre causa y efecto, esto ocurre cuando el niño se centra en mover objetos con las manos o piernas, ya que puede ser que los ponga a su alcance o los aleje de él. Además, este autor, citando a Piaget (1961), acota que las acciones motoras, que realizan los niños y niñas son ejecutadas respondiendo a estímulos que el infante recibe del contexto y que facilitan la exploración, además que favorece el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Por lo tanto, se puede decir que el juego funcional, aparece durante la primera infancia y se puede evidenciar a través de repeticiones que causan alegría al niño. La principal característica

es que son repetitivos, la segunda es que pertenecen a la primera fase de la vida del ser humano, la tercera que facilitan el desarrollo en la etapa sensorio motriz y que permiten que se adquiera conocimiento.

1.4.2 El juego simbólico

Para Pecci et al. (2015), este tipo de juego, permite agilizar la motricidad del niño específicamente en los primeros años, en este caso se realizan actividades imitativas que a su vez muestran resultados inmediatos. Esto ocurren en la etapa de pre operación que inicia desde los 2 hasta los 7 años aproximadamente, donde el infante replica esencialmente algunos tipos de situaciones y asume personajes activando de esa forma su imaginación.

A través de este tipo de juegos se permite una mayor comprensión del contexto que lo rodea, a su vez el niño puede ejercitar la práctica de diferentes roles, fortalece la creatividad, al asumir diversos personajes e incluso verlos representados en objetos, lo que facilita que la imaginación se fortalezca, así como la habilidad del lenguaje.

Herrera (2021) plantea que, durante los juegos simbólicos, además de la simulación, se puede detectar si el niño está comprendiendo y asimilando lo que escucha y observa. De tal manera que, logra poner de manifiesto las emociones, así como también es capaz de imaginar, fantasear e inclusive demostrar habilidades creativas y de poder convivir con otros.

Montañez et al. (2000) por su parte señalan que el juego simbólico facilita al niño realizar representaciones mentales, fortalece la habilidad comunicativa y la adquisición de un lenguaje variado. Durante su ejecución los niños son capaces de atribuir significados diferentes a los objetos que le rodean, pensar de manera rápida y facilitar el desarrollo de estos. Un punto relevante es que mientras se juega, existe la posibilidad de aplicar diversos tiempos, tales como presente, pasado y futuro.

De modo que, el juego simbólico, se caracteriza por favorecer al desarrollo de habilidades lingüísticas, memorísticas y representativas. Además, que se evidencia la capacidad del niño en adaptarse a los espacios y comprender el contexto que le rodea, el cuál comienza a entender de manera más clara.

1.4.3 El juego de reglas

Para Salazar (2018) a partir de los juegos de reglas, se fortalece el desarrollo de habilidades sociales dentro y fuera del aula de clases, esto ayudará a que el niño tenga mejor desenvolvimiento con otros compañeros. En este caso se asigna al infante una serie de normas que deben ser cumplidas durante las actividades lúdicas como, por ejemplo, si están jugando con una pelota deben pasarla al compañero, o colocarla en un espacio previamente marcado. Ante lo expuesto, este juego se basa en respetar reglas simples y concretas.

Otalvaro (2011) manifestó que, en el desarrollo de este tipo de juego, los niños muestran la aceptación de las reglas, lo que deja en evidencia la maduración de la inteligencia que estos tienen. Las habilidades sociales se fortalecen, ya que ellos deben dejar el egocentrismo, aunque sea por un momento y mostrar compañerismo. Cabe destacar, que las actividades lúdicas, en las que se tenga que respetar reglas, facilitan la adquisición de hábitos relacionados con el orden.

1.4.4 Juego de construcción

Herrera (2021) indica que los juegos de construcción, son aquellos que ayudan a fortalecer la motricidad fina. En el desarrollo de estos, los infantes inician diversas construcciones a partir del uso de diferentes materiales, estos podrían ser: bloques de madera, cajas de cartón, tubos de papel, etc. Cabe destacar que dentro de las características esenciales del juego resalta la creatividad, de manera que el niño o niña deben tener la libertad de expresar sus sentimientos y emociones en el contexto en el que se encuentre. Así también, este tipo de acciones activan en los niños el pensamiento creativo.

La importancia de este tipo de juego para educación inicial, viene dada porque permite fomentar la creatividad del niño a través del uso de diversos materiales donde ellos pueden construir lo que la imaginación y creatividad les permita. El accionar del docente, debe ser orientador en todo momento, este tipo de actividades lúdicas fortalecen la colaboración entre compañeros, favoreciendo el pensamiento lógico, pues desarrollan diferentes formas y colores al unir piezas, garantizando la exploración de los tamaños, mejorando su motricidad fina y la coordinación ojo-manual.

Capítulo II: El proceso de aprendizaje en niñas y niños de 3 a 5 años

En este segundo capítulo se comprende teóricamente el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de preescolar, pues describe cómo se ha concebido el aprendizaje a lo largo de la historia. Se comienza con la definición del aprendizaje, desde diferentes perspectivas como: conductismo, cognitivismo, constructivismo. Asimismo, se analizan las características que forman parte del proceso de aprendizaje en los niños y niñas, tomando en cuenta desde los 2 a 6 meses hasta los 3 a 5 años. Luego, se indaga sobre cómo es el aprendizaje en los niños a través del juego, para luego fundamentar cómo puede incidir en las áreas de desarrollo: motor, sensorial, lenguaje, social y afectivo. Finalmente, se aborda la relación entre el juego y los estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico.

2.1 Aprendizaje en la etapa infantil

En este subtema se abordará la definición de Gallardo y Camacho (2004) sobre el aprendizaje, quienes indican que se basa en la adquisición de conocimientos, dado por situaciones a lo largo de la vida de las personas, lo cual genera experiencias, desarrolla diversas conductas, habilidades y valores. Los autores, también manifiestan qué, a través de actividades, juegos, relaciones afectivas, etc., dependiendo de la edad en la que se encuentran y a medida en la que van creciendo, alcanzan ciertas destrezas, habilidades, valores y actitudes que les permite enfrentarse al entorno que los rodea y a su vez a interactuar con él. Teniendo en cuenta esta definición, se entiende que el aprendizaje es un proceso donde se puede adquirir diversos conocimientos a través de experiencias o interacciones que surgen en la vida de las personas. En especial desde edades tempranas, ya que los niños mientras aprenden, permiten el constante desarrollo de sus habilidades, pues es el cerebro, quien recibe estímulos y procesa la información recibida del entorno por medio de las experiencias.

Villalobos (2002, como se citó en Mesén, 2019) da a conocer que a lo largo de la historia se han desarrollado diversas teorías relacionadas con el aprendizaje, las cuales tienen un propósito, y es el de comprender e identificar procesos que tengan que ver con la adquisición de conocimientos.

Por ello, es fundamental tomar en cuenta las tres principales teorías que explican el aprendizaje, pues al ser estudiadas comprenderemos cuál de ellas deben ser aplicadas durante el proceso educativo. De igual manera, se dará a conocer, si una de estas teorías requiere la aplicación de

estrategias para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, sobre todo en los niños.

A continuación, se abordará información acerca de algunas teorías de aprendizaje (conductismo, cognitivismo, constructivismo) ya que sus aportes basados en la pedagogía y la didáctica, pretenden comprender cómo aprenden los seres humanos. Con ello, se combinará información y se solventará cualquier duda, permitiendo reflexionar y también construir ideas.

2.1.1 El conductismo

Esta teoría aparece en las primeras décadas del siglo XX, cuyo autor más representativo es John B. Watson, quien se basó en los trabajos de Pávlov, acerca de la relación entre el estímulo y la respuesta. En el caso del estímulo, son desarrollos motores, sensitivos y cognitivos en los seres, con respecto a la respuesta, ésta responde a través del cerebro, quien es el que procesa los conocimientos que recibe a través de los sentidos. Por ello, el estímulo y la respuesta se interrelacionan y se enfocan en la repetición de diferentes acciones o patrones para alcanzar un aprendizaje en respuesta al mismo patrón (Moreno y Solaguren, 2021). Para entender mejor la idea de estos autores, se determina qué refuerzo debería ser el más eficaz para promover el aprendizaje, para no reducir el estímulo y la respuesta a premios o castigos. La estructura del conductismo en la actualidad, se podría decir que está llevando al fracaso a los estudiantes, pues el proceso de enseñanza y aprendizaje, se llevaría a cabo por el interés de recibir algo, a cambio de realizar cualquier actividad, más no porque realmente quieren hacerlo. Sería gratificante que los alumnos, realicen sus actividades por sus propias motivaciones, así entenderían el significado de aprender sin algún incentivo, desarrollando sus capacidades y habilidades, aportando grandes beneficios a la educación. Esta situación también se la tendría que reflexionar desde la docencia.

Aquí un claro ejemplo, en educación inicial, la maestra asigna a sus estudiantes un incentivo, como son las caritas felices a aquellos que acaban la tarea asignada en un tiempo determinado, de esta manera se estimula esta conducta. Entonces, lo que la teoría conductista quiere dar a conocer, es que el alumno, tiene que acertar a realizar la actividad en un tiempo determinado, para obtener el estímulo sugerido por la docente. Por consiguiente, se pretende que el estudiantado en especial los más pequeños, adquieran una conducta predeterminada en sus tareas escolares o actividades de juego adquiridas por ellos mismos, sin necesidad de que lo hagan por algún estímulo o premio para realizar actividades.

2.1.2 El cognitivismo

Aparece a finales de los años 50 del siglo XX, en esta teoría, la adquisición del aprendizaje también se puede definir como una actividad mental, que forma parte del conocimiento y que, implica una estructuración del mismo (Moreno et al., 2017). De acuerdo con lo mencionado, dentro de esta teoría, el aprendizaje se adquiere estimulando el proceso mental del estudiantado, desde este punto de vista, el aprendizaje existe cuando la información es captada y almacenada por la memoria, es decir, produce la información de manera organizada, lo que facilita la adquisición de nuevos conocimientos.

El docente también cumple un rol esencial, así lo menciona Ertmer (1993, como se citó en Moreno et al. 2017) cuando dice que el docente es el responsable de la organización de la información, donde trata de poner en orden sus ideas y darle su significado, siendo procesada de manera correcta a sus estudiantes, logrando un óptimo aprendizaje en ellos.

Por ejemplo, en el nivel inicial, el docente muestra a los niños un insecto que vuela, como una mosca, luego indica a sus alumnos que describan lo que observan, pues causa curiosidad e interés en ellos, generando dudas o preguntas que los ayudará a comprender, de tal manera que utilizan su lenguaje para expresar ideas. Por tal motivo, el docente dará a conocer más información sobre la mosca respondiendo a las interrogantes que los niños desean saber, produciendo conocimientos nuevos en los niños. De eso se trata la teoría cognitivista, de estimular la memoria de los estudiantes y hacer que el aprendizaje se consolide.

2.1.3 El constructivismo

Nace en los años setenta en el siglo XX, esta teoría la desarrolló David P. Ausubel, y menciona que el aprendizaje constructivista lo produce cada persona, a través de sus propias experiencias, con ayuda del redescubrimiento. El constructivismo da a conocer que existen aprendizajes que se basan en la comprensión de conceptos como: cuentos, números y canciones, etc., potenciando habilidades donde permitan al estudiante ir más allá de los conocimientos presentados (Moreno y Solaguren, 2021). De acuerdo con estos autores Moreno y Solaguren (2021) esta teoría constructivista, hace que el aprendizaje en los estudiantes se adapte a las vivencias que se producen en ellos, teniendo en cuenta sus propios intereses y su manera de poder adquirir información.

En el ámbito educativo, abordar el aprendizaje desde la teoría constructivista, permite que los alumnos vean su aprendizaje de diferentes maneras y no solo lo vean como un conocimiento más, ya que los docentes a través de diversas estrategias ayudan a los niños y niñas a fundamentar lo aprendido, además de realizar preguntas, resolver problemas, etc. El constructivismo, en educación inicial, podría ayudar a que los más pequeños reciban sus conocimientos y lo investiguen de una manera más amplia, con la ayuda de su docente o de sus padres, preguntando o experimentando a través de sus habilidades y capacidades sintiendo curiosidad por aprender.

Por ejemplo, cuando a los niños se les asigna un rompecabezas sobre cualquier tema en específico, el docente les pide que armen sin necesidad de dar un límite de tiempo, pues al tener el rompecabezas completo, pedirá a cada uno que describa lo que le tocó, y expondrá de manera oral la información que pueda aportar según sus conocimientos, o experiencia. De esta manera, el niño construye su propio conocimiento a través del análisis y la reflexión según lo observado.

Hay que destacar, que en el momento en que el constructivismo se asocia con el proceso de educación puede generar dificultades, ya que como se mencionó anteriormente, esta teoría trata de ir más allá de un solo conocimiento. Es decir, es dejar en libertad a que los niños tengan experiencias de aprendizaje de manera autónoma y a su propio ritmo (Ortiz, 2015); pero que, con la guía constante de las docentes, propiciar que lleguen a sus propias conclusiones y que estas sean significativas en la construcción de su aprendizaje.

2.2 Características del proceso de aprendizaje en niños de 3 a 5 años

Para abordar las características del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 5 años, es necesario comprender cómo funciona el cerebro en la etapa infantil. De acuerdo con la Organización de los Estados Americanos - OEA (2010):

Durante la etapa prenatal y en la primera infancia, el cerebro produce muchas más neuronas y conexiones sinápticas de las que va a llegar a necesitar, como una forma de garantizar que una cantidad suficiente de células llegue a su destino y se conecten de forma adecuada. (p.30)

La idea de la cita anterior es de suma importancia para entender la necesidad de incorporar siempre el juego como base de las experiencias de aprendizaje que serán el estímulo para que se vayan creando conexiones sinápticas especializadas, esto permitirá que los niños aprendan,

memoricen, sientan, perciban y se muevan (OEA, 2010). En este sentido se comprende, que las experiencias obtenidas durante los primeros años de vida, serán un factor determinante para el desarrollo del ser humano; debido a que dichas experiencias, tienen una gran influencia en la estructuración y funcionalidad del cerebro.

Con esto, el proceso de aprendizaje se da por medio de las interacciones entre el individuo y el entorno, es decir, mientras exista una variedad de experiencias se fortalecen las conexiones cerebrales (Trister y Herome, 2007). Ante lo expuesto, los niños se encuentran en una constante búsqueda de respuestas a todo pensamiento y acción que ellos generen. Entonces, cuando los niños reciben estímulos nuevos sienten la necesidad por explorar aún más, y es ahí cuando se forman nuevos aprendizajes. De esta manera, las conexiones sinápticas cumplen su función, permitir que los niños aprendan.

Entonces, es importante conocer el funcionamiento del cerebro, de esta manera se entiende cómo actúan las conexiones neuronales y de qué manera controla y regula las funciones de la mente y del cuerpo, mientras aprenden (Kandel, 2011 como se citó en Castro y Cevallos, 2021). Desde esta perspectiva, como docentes es necesario entender la relación del cerebro con la conducta y el aprendizaje. Por lo tanto, para que las experiencias sean significativas necesitan de estímulos multisensoriales, recursos físicos adecuados, pero esencialmente necesita de un entorno que brinde experiencias, y que estas, sean guiadas por un adulto, favoreciendo de esta manera las áreas de desarrollo como son: lo cognitivo, motriz, el lenguaje y lo afectivo, puesto que aquellas serán la base de toda una vida.

En las bases teóricas del Currículo de Educación Inicial (2014), se menciona lo que dice Vygotsky con respecto a los aprendizajes:

Los aprendizajes son a la vez un proceso y un producto, estima que el aprendizaje promueve el desarrollo y establece que la enseñanza siempre se adelanta a este, y que en los niños siempre se presentan períodos durante los cuales son especialmente sensibles a la influencia de la enseñanza; de ahí deriva uno de sus planteamientos clave: hay una “Zona de Desarrollo Próximo” en la que los niños pueden aprender si cuentan con la “mediación” de los adultos cercanos (padres, familiares, docentes) o de otros niños con más experiencia. (p. 14)

Como se puede deducir, Vygotsky considera que el desarrollo y el aprendizaje están íntimamente relacionados; sin embargo, para precisar esta relación es necesario tener en cuenta dos niveles

de desarrollo en los niños. El primer nivel, es el desarrollo autónomo que se manifiesta en lo que los niños hacen por sí solos, y el segundo es el desarrollo potencial es aquél que los niños alcanzan con la guía de un adulto o la colaboración de un compañero más aventajado (Venet y Correa, 2014). Como se sabe, a la diferencia entre estos dos niveles, Vygotsky la llamó Zona de Desarrollo Próximo - ZDP. Así, la ZDP se refiere al espacio entre las habilidades que ya posee el niño y lo que puede llegar a aprender con la guía de padres, docentes y otros niños y niñas que ya alcanzaron ese aprendizaje. En este sentido, los estímulos y las experiencias que se proporcione a los niños, facilitan y mejoran el aprendizaje. En la siguiente tabla, se dará a conocer un cuadro que precisa las características del proceso de aprendizaje de los niños y niñas desde los dos meses, hasta los 5 años:

Tabla 2

Características del proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 2 a 6 meses hasta los 5 años

Edad	Características del proceso de aprendizaje
<p>De 2 a 6 meses</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comienzan a socializar - Desarrolla vínculos afectivos con personas cercanas - Empiezan a recordar eventos rutinarios - Indican el antes y después de un suceso - Reconocen a los miembros de su familia y sus docentes - Responder hacia una persona desconocida - El juego es más solitario (juega con sus manos o hace sonidos) - Presenta curiosidad sobre el mundo que les rodea - Desarrolla una alta concentración al observar un objeto - Se esfuerza por entablar un diálogo
<p>De 7 a 11 meses</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestran interacciones cotidianas - Se vuelven más flexibles - Se adaptan a su ambiente - Sienten curiosidad por probar algo nuevo - Tienden a reaccionar de manera rápida e impulsiva - Empiezan a entender las rutinas, los objetos y las situaciones sociales - Practican en cualquier momento diferentes combinaciones de consonantes y vocales - Utilizar los dedos que les permite comunicar qué es lo que quieren a través de señas - Aparecen conductas como saludar o decir adiós, mismas que adquieren a través de la imitación
<p>De 12 a 18 meses</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploran a través de sus sentidos (observar, tocar, chupar y manipular) - Comienzan a observar a su alrededor e imitar las acciones que ven - Aprende el lenguaje receptivo - Surgen las primeras aproximaciones a palabras relacionadas con el

<p>meses</p>	<p>nombre de personas significativas (mamá/papá)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproducen varias palabras que tienen que ver con su cuerpo y con las actividades que realizan durante la rutina diaria - La imitación se hace más estructurada: repite partes de un juego o canción
<p>De 19 a 24 meses</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan habilidades motrices. - Tienen una creciente capacidad de expresión verbal, para comunicar lo que desea - Comienzan a usar frases con verbos, adjetivos y adverbios - Muestran mayor capacidad de aprender de otros por imitación - Aparece el juego simbólico, representan acciones o eventos que han presenciado con cierta frecuencia
<p>De 25 a 36 meses</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se vuelven más tranquilos y colaboradores - Empiezan a ser más conscientes de sus sentimientos de agresividad - Incrementa su capacidad de imaginación - Utilizan como símbolos a las personas que les rodean y crean personajes ficticios. - Surge el sentido del humor y la habilidad de sentir empatía hacia los demás - En cuanto a su sexualidad, aparece el juego exploratorio como medio para conocer a otros
<p>De 37 meses a 5 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Potencian las áreas del desarrollo infantil (motor, socio-emocional, lenguaje y cognitivo) participando activamente - Construye habilidades y conocimientos sobre los ya adquiridos - El ritmo del desarrollo varía de cada dependiendo de su individualidad - El desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños se vuelve cada vez más complejo, más organizado y representativo - Ponen en práctica creencias, valores y normas que dan lugar a las prácticas educativas - Las experiencias de las niñas/as determinan su motivación y aproximación al aprendizaje - Desarrolla habilidades a partir de la maduración biológica y de lo que el ambiente le demanda. - Reconocen lo que piensan, saben y pueden hacer - Los niños y las niñas demuestran su conocimiento de diferentes formas y aprenden de diferentes maneras - Aprenden mejor cuando tienen relaciones seguras y consistentes con adultos responsivos y oportunidades para entablar relaciones positivas con su par - Los niños/as demuestran su conocimiento de diferentes formas y aprenden de diferentes maneras

Nota. Adaptado de Tovar et al., (2011) y Pastor et al., (2010).

2.3 El aprendizaje a través del juego

La UNICEF (2018) señala que “Cuando los niños deciden jugar, no piensan: 'Voy a aprender algo de esta actividad', pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo” (p. 8). Los niños no juegan para aprender, sin embargo, los niños mientras juegan aprenden; debido a que, por medio de los distintos tipos de juego, los párvulos dan vida a la imaginación y creatividad. De tal manera que, les permite ir aprendiendo de manera natural y sin ser conscientes de las actividades lúdicas que ellos realizan, es por esta razón que, en la educación inicial, las docentes aprovechen esto y planifiquen actividades lúdicas con un fin pedagógico.

En relación al aprendizaje a través del juego, el Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) en el apartado del Juego Trabajo, señala que esta es una metodología que organiza los diferentes ambientes de aprendizajes, y que estos espacios son preparados por la docente, a los que denomina rincones. Estos rincones pueden ser de lectura, de construcción, del hogar, de arte, de ciencias, de agua, de arena, entre otros. En estos espacios de aprendizaje, los niños pueden realizar diferentes actividades, de tal forma que aprenden de manera espontánea, según sus necesidades e intereses. Por lo tanto, en los diferentes rincones los niños viven experiencias placenteras que motivan su aprendizaje.

A continuación, se presenta una tabla que contiene ciertas características de cómo el juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza:

Tabla 3

El juego como estrategia para el aprendizaje y la enseñanza en los niños

Características	<ul style="list-style-type: none"> - Brinda tiempo y espacio para interactuar libremente - Desarrolla conocimientos y competencias - Permite participar de manera independiente y con los demás - Los docentes organizan las experiencias lúdicas y de aprendizaje - Es una interacción basada en la curiosidad e ideas naturales - Forma parte de experiencias prácticas activas y lúdicas
------------------------	---

Nota. Adaptado de UNICEF (2018).

Por ello, la importancia de tomar el juego como medio en el proceso de aprendizaje de los niños, pues aprenden a interactuar con los demás y recibir nuevos conocimientos de forma dinámica, fomentando la participación y poniendo a prueba sus habilidades.

2.4 Áreas de desarrollo y el juego

2.4.1 Desarrollo sensorial y el juego

Para empezar, se dará a conocer el concepto de desarrollo sensorial, citando a Villamizar (2017) quien menciona que el desarrollo sensorial es el principio del desarrollo cognitivo-motor. Los niños, perciben su entorno natural y social a través de los sentidos y explorando su entorno, hacen descubrimientos gustativos, olfativos, auditivos, táctiles y visuales, de objetos o actividades. A partir de esto, los niños estimulan sus sentidos, y construyen nueva información, formando su lenguaje y sus habilidades cognitivas, que les ayuda a generar aprendizajes nuevos, por medio de experiencias en el entorno que los rodea. De acuerdo con Villamizar (2017) los sentidos forman una parte esencial dentro del proceso educativo de los niños, ya que pueden aumentar su atención a través de diversas actividades que causen curiosidad acerca de lo que realizan, es aquí donde experimentan sus funciones cognitivas, pues le da un papel importante para empezar a construir su personalidad, así como también su pensamiento.

Las sensaciones, según Villamizar (2017) son aquellas que se originan en diferentes áreas cerebrales de las personas, por un estímulo que se produce en los órganos sensoriales que llega del medio externo o interno. Para tener el concepto claro, en el caso de los niños del nivel inicial, se manejan actividades sensoriales como la manipulación de objetos ásperos, suaves, duros, etc., que hacen que los niños sientan el material del que puede estar hecho los objetos. Aquí, la sensación llega al cerebro, al estimular sus órganos sensoriales, produciendo un efecto agradable o desagradable en ellos.

En la tabla que se presenta a continuación, se presenta las fases de la sensación, señala los órganos sensoriales encargados de recibir un estímulo, que luego será llevado la zona de la corteza cerebral correspondiente donde se registran como sensaciones positivas o negativas, dependiendo de las actividades o situaciones que viven los niños y niñas.

Tabla 4

Las tres fases de la sensación

Fases	Ejemplo
<p style="text-align: center;">Estimulación y excitación</p> <p>El estímulo que llega a los órganos sensoriales y activa las células nerviosas del cerebro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Por ejemplo: Al encender una vela de cumpleaños, los niños al acercarse sienten el calor e inmediatamente retiran su mano por el temor a quemarse, esto debido al estímulo que pudieron sentir
<p style="text-align: center;">De transmisión</p> <p>La excitación o estímulo es conducida a través de las vías sensoriales hasta las zonas de la corteza cerebral</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Por ejemplo: Cuando una vela, es apagada, produce humo, e inmediatamente se convierte en un estímulo, ya que también contiene olor, este es conducido al sentido del olfato de los niños, que son parte de las vías sensoriales, se trasladan hasta las zonas de la corteza cerebral, para luego reconocer de donde proviene el olor e incluso a verificar qué aroma tiene
<p style="text-align: center;">De proyección y elaboración</p> <p>La excitación o estímulo llega a las zonas primarias y secundarias de los lóbulos del cerebro y empieza a desarrollar la sensación y percepción</p> <p>Información visual: parte occipital del cerebro Información auditiva: parte temporal del cerebro Información gustativa, olfativa, y tacto: parte parietal del cerebro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Por ejemplo: Al encender o apagar una vela, los niños reciben un estímulo y empiezan a desarrollar diferentes sensaciones, al ser encendida produce luz, pues perciben iluminación sin temor, al ser apagada, produce oscuridad, lo que en algunos niños perciben el temor. En este caso, el niño con una sola vela, reciben información visual, por su forma, auditiva, si se presenta algún sonido, olfativa, por su olor, y gustativa, si son comestibles. Este estímulo, llega a los lóbulos del cerebro e inmediatamente producen sensación y percepción hacia diferentes cosas

Nota. Adaptado de Villamizar (2017).

La tabla anterior demuestra la manera cómo se puede recibir información a través de los órganos de los sentidos, y como es trasladada al cerebro para responder de manera adecuada a los estímulos. Por ello, la importancia de implementar actividades lúdicas que desarrollen en los niños el gusto por la exploración y el descubrimiento causando interés por aprender cosas nuevas, permitiendo a los estudiantes realizar actividades guiadas por el docente y estimular todos sus sentidos. Así lo menciona Segovia (2007, como se citó en Agudelo, et al. 2017) cuando señalan que:

Las actividades realizadas en el aula deben responder a los intereses de los alumnos para que estos se impliquen de una manera activa y, por lo tanto, consigamos motivarlos (...) Todas las actividades responden a una concepción de enseñanza dinámica en la que el papel del profesor debe ser el de coordinador, colaborador, guía, etc. (p.75)

Con esto Segovia (2007, como se citó en Agudelo, et al.2017), nos quiere decir que, para promover una buena socialización entre los niños y niñas en el salón de clase, como docentes debemos ser los encargados de crear ambientes lúdicos, que estimulen todos los sentidos de los niños, ya sea vista, oído, tacto, olfato o gusto, en lugares amplios, de fácil acceso, que desarrollen el movimiento y la exploración de los niños dentro y fuera del aula. Siendo los estudiantes dueños de su propio espacio, pues aquí, se estaría fomentando las habilidades perceptivas, lingüísticas y socio afectivas. Implementar actividades lúdicas, implica, además, que los niños tengan motivación por aprender cosas nuevas, sean espontáneos, participativos, y tengan buena comunicación, así como también curiosidad acerca de todo lo que les rodea. Por ello, la importancia de trabajar con sus sentidos, pues a partir de lo expuesto sería un punto clave para llevar a cabo su desarrollo emocional, físico, social y hasta cognitivo.

2.4.2 Desarrollo motor y el juego

Según Rodríguez (2010) el desarrollo motor en el juego es una actividad lúdica, que implica movimientos como: el esquema corporal, la lateralidad, conceptos espaciales, lógico-matemáticos, etc. Por lo tanto, Rodríguez (2010) afirma, que el desarrollo motor se pone en práctica para estimular algunos aspectos motrices de los niños y niñas, al momento de sostener o manipular objetos, caminar o jugar, además de los afectivos y cognitivos, con el propósito de brindar entusiasmo, participación y diversión en cada uno de ellos. Por lo que es importante, ya que como señala el autor, trae beneficios durante el desarrollo de los estudiantes, puesto que estimula sus músculos del cuerpo y desarrollan diversas habilidades.

El juego motor es fundamental durante la etapa escolar de los niños, así lo afirma Cobos (2011) cuando señala que este tipo de juegos, ayuda a que puedan relacionarse unos con otros por medio de diferentes actividades promoviendo el movimiento, donde faciliten la comunicación y la integración entre ellos. De acuerdo con Cobos (2011) implementar estrategias relacionadas con el desarrollo motor en los niños, ayuda a que su aprendizaje sea más eficaz, potenciando su imaginación, éste podría ser en un ambiente adecuado que cause motivación e interés por aprender.

El desarrollo motor y el juego son parte fundamental de la etapa escolar de los niños y niñas, es por esto que Cobos (2011) nos lleva a conocer y reflexionar acerca de las diferentes clasificaciones que el desarrollo motor contiene, basados en algunos ejemplos que se pueden poner en práctica. Los cuales se dan a conocer en la siguiente tabla:

Tabla 5
Clasificación del desarrollo motor

Clasificación	Ejemplos
Capacidades físicas básicas	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de persecuciones - Juego de resistencia o velocidad
Capacidades sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de colores - Texturas
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de pelotas - Malabares
Social	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de expresión corporal - Juegos de inhibición (juego de las sillas) - Teatro
Individual o colectivo	<ul style="list-style-type: none"> - Juego individual (imitar un personaje, describir un objeto, clasificar objetos, etc.) - Juego en parejas (el espejo, pasarse la pelota, adivinanzas, etc.) - Juego colectivo (rey manda, el escondite, te agarro y pierdes, etc.)
Pre deportivos	De iniciación: <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de baloncesto, voleibol, fútbol, natación, etc.
Tradicional y populares	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de lirón lirón, ollas encantadas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, etc.)

Desarrollo del intelecto	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos que conllevan: atención, lenguaje, potenciación de la memoria, reflexión, creatividad - Juego del ajedrez, las damas, construcciones de juguetes, adivinanzas, retahíla
---------------------------------	---

Nota. Adaptado de Cobos (2011).

La tabla de clasificación presentada demuestra cómo se puede llevar a cabo dentro y fuera del aula diferentes actividades lúdicas motivadoras, adaptadas acorde a la edad de los niños, y clasificadas en varios ámbitos. Entonces, es importante poner en práctica estas actividades porque ayudan al desarrollo de las habilidades motoras, la coordinación, el equilibrio y el esquema corporal.

2.4.3 Desarrollo del lenguaje y el juego

En primer lugar, partimos del concepto de lenguaje, que según Lahey (1988, como se citó en Jiménez, 2010) es el “conocimiento de un código que permite representar ideas acerca del mundo por medio de un sistema convencional de señales arbitrarias de comunicación” (p.102). Lo que quiere decir que, el lenguaje es un sistema de comunicación del ser humano, que se usa con una intencionalidad comunicativa, en la que pueden expresar ideas, conocimientos, sentimientos y pensamientos con las personas que los rodean. Esta comunicación, se vale de una combinación de códigos ya sea de manera oral, escrita, corporal y el lenguaje de señas.

El lenguaje está estructurado en niveles que se deben adquirir conforme se desarrolle la competencia lingüística del niño, y estos son:

Tabla 6
Estructura del lenguaje

Fonología	Se refiere a los sonidos de los fonemas, que se combinan entre palabras y oraciones
Morfema	Son unidades mínimas, que sirven para expresar significados, además se encarga de la organización y la relación entre los elementos de la oración
Sintaxis	Es la combinación de palabras para expresar significados en enunciados y crea nuevas oraciones en otras

Semántica	Estudia el significado de las palabras y de las oraciones, conforme se desarrolle el conocimiento de la semántica, el niño podrá comprender el significado
------------------	--

Nota. Adaptado de Feldman (2008) y Jiménez (2010).

La adquisición del lenguaje es un aspecto importante en desarrollo de los niños y niñas, pues así lo confirma Jiménez (2010) al mencionar que “la interrelación del infante en su entorno lingüístico es vital para la adquisición y el desarrollo del lenguaje” (p.116). Desde esta perspectiva, para el desarrollo adecuado del lenguaje en los primeros años, es necesario que el niño reciba y participe de experiencias que ayuden a su estimulación y su fortalecimiento. Esto, con el propósito de que el párvulo pueda tener una interacción personal y social, la cual se modifica en función al entorno en el que se desenvuelve. Hay que tener en cuenta que durante la primera infancia los medios principales para comunicarse son el ámbito familiar y luego el ámbito social; por ello, Jiménez (2010) manifiesta que no hay nadie mejor para estimular el lenguaje que su entorno inmediato.

En la siguiente tabla se presenta algunas características del lenguaje que los niños de 3 a 5 años logran desarrollar, las cuales están basadas directamente dentro del Currículo de Educación Inicial 2014.

Tabla 7

Características del desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 5 años

3 años	4 años	5 años
<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje es más claro y manifiesta su deseo de conocer el porqué de muchas cosas - Describe a detalle escenas gráficas y relata cuentos o historia cortos en secuencia lógica - Repite versos sencillos y pequeñas estrofas de canciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombra algunas características de las personas, además pronuncia nombres de familiares, de objetos y animales - En las narraciones, en algunas escenas tienen mayor secuencia y coherencia lógica - Son capaces de realizar oraciones con mayor número de palabras 	<ul style="list-style-type: none"> - Mantienen conversaciones con mayor fluidez - Realizan combinaciones con ideas propias y las utilizan para formular interrogantes - Relatan y describen con mayor detalle las historias presentadas en pictogramas. - Aprende con mayor facilidad estrofas de canciones, relata cuentos y recita versos, debido a que en esta

		edad asimila el vocabulario nuevo
--	--	-----------------------------------

Nota. Adaptado del Ministerio de Educación del Ecuador (2017).

El juego es inherente a los niños y niñas porque ayuda al desarrollo y al aprendizaje durante su proceso educativo; de acuerdo con la revista PASA LA VOZ del Ministerio de Educación del Ecuador (2017) menciona que el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas; ya que, por medio de las actividades lúdicas, los docentes pueden crear, investigar y explorar su entorno. En este sentido se comprende que, a través del juego se facilita la interacción entre compañeros y por ende la comunicación que exista entre ellos. Es decir, al mantener un contacto, los niños pueden expresarse y compartir aquellas experiencias o vivencias que han obtenido al jugar los diferentes tipos de juegos.

Es evidente que, en educación inicial el juego es esencial para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, así lo afirma la revista antes citada al decir que:

El juego estimula la práctica del lenguaje social entre niñas y niños; el desarrollo del lenguaje tiene gran importancia en los procesos cognitivos, no sólo es base, sino que es condición imprescindible para la adquisición y desarrollo del conocimiento infantil (...). (p. 10)

A partir de lo expuesto, se entiende que, por medio del juego se logra estimular la práctica del lenguaje en la etapa infantil, lo que facilita que se puedan expresar con mayor facilidad hacia otros niños y con las personas adultas. De tal forma, que cuando juegan, se expresan y aprenden nuevas palabras, tanto de sus compañeros como de las personas que se encuentran cerca. Y luego, utilizan el nuevo vocabulario para expresar lo que piensan, sienten, desean o necesitan. Entonces, como educadoras del nivel inicial, es necesario emplear metodologías que ayuden al desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, y qué mejor, utilizando al juego trabajo como un recurso educativo; pues al poner en práctica, actividades recreativas dentro o fuera del aula de clase, permite que los estudiantes se desenvuelvan, y faciliten la iniciación del diálogo con las personas que comparten el juego.

Un ejemplo claro en el que se observa el desarrollo lingüístico es por medio del juego simbólico, pues de acuerdo con Abad y Ruiz de Velasco (2012) manifiestan que “el juego simbólico es un

medio eficaz para la evolución del lenguaje y la ampliación de la competencia lingüística” (p.32). Es evidente que, el juego simbólico incide en el desarrollo de lenguaje, pues este tipo de juego se conecta directamente con los gestos, actitudes y movimientos corporales y por ende tienen una intención comunicativa. Por lo tanto, el juego simbólico, no solo ayuda al desarrollo motor, sino también al desarrollo verbal. Por ejemplo, en educación inicial, al contar cuentos, la docente incentiva al estudiante a que interpreten personajes, es aquí, donde cada uno se expresa utilizando su lenguaje verbal y corporal recreando al personaje.

Entonces, al escuchar o al visualizar imágenes de los cuentos narrados por el docente, los niños son capaces de retener la información. De acuerdo con las características del lenguaje presentadas en la revista PASA LA VOZ del Ministerio de Educación del Ecuador (2017) los niños y niñas de 3 a 5 años están en la capacidad de relatar cuentos o historias, pues dependiendo de la edad, va a variar la narración y la descripción detallada que ellos realicen y la secuencia lógica que tengan en la historia. De tal manera que, una vez que los estudiantes comprendan la historia, dan vida al personaje y lo expresan, ya sea de forma oral o corporal. Lo mismo sucede al interpretar situaciones de la vida real, por ejemplo, en el caso de imitar las profesiones, los niños en base a sus experiencias, recrean al personaje, como ser, la interpretación de un doctor. El estudiante sabe qué vestimenta y materiales utiliza para examinar a un paciente, pues tiene conocimiento que es una persona que necesita la ayuda. Entonces, los niños emplean un diálogo entre partes y de esta manera reciben e intercambian información.

2.4.4 Desarrollo socio afectivo y el juego

El desarrollo socio afectivo es un aspecto importante para el desarrollo individual y social del niño, así lo confirman Blázquez et al. (2015) quienes manifiestan que el desarrollo socio afectivo se refiere al desarrollo integral del individuo, y se enfoca en la habilidad que el niño desarrolla para expresar emociones y sentimientos. De acuerdo con estos autores, permite un desarrollo progresivo a nivel social, dando como resultado que puedan relacionarse con otras personas. De esta manera, el niño va adquiriendo y desarrollando conductas, normas, valores y principios de la sociedad a la que pertenece. A partir de lo expuesto, el desarrollo socio afectivo, es un complemento para el crecimiento personal del ser humano, pues es un desarrollo en el que el niño es capaz de manejar sus emociones y establecer relaciones sociales, de tal manera que, este proceso determina los vínculos interpersonales.

De acuerdo con la revista PASA LA VOZ del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) en educación inicial, es importante el desarrollo socio emocional de los niños, debido a que durante la etapa preescolar se asientan las bases afectivas y socializadoras. De acuerdo con lo expuesto, es imprescindible que tanto los padres como los docentes trabajen en conjunto para favorecer el adecuado desarrollo de esta área. Desde este punto de vista, se comprende que, existen dos aspectos claves que influyen en el desarrollo socio emocional de los niños: la familia y la escuela; donde se brinde afecto, comprensión y atención, pues esto les permite enfrentarse y relacionarse con su entorno.

En el currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) dentro del perfil de salida del nivel, se dice que los niños deben “interactuar con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural y social, practicando normas para la convivencia armónica y respetando la diversidad cultural “(p. 21). En este sentido, es responsabilidad del docente alcanzar este perfil de salida; para ello, a más de emplear estrategias es necesario que se trabaje la inteligencia emocional de los niños y niñas. Esto con el propósito de que el alumnado pueda desarrollar aquellas competencias emocionales que influyen en el desarrollo y en el aprendizaje del estudiantado.

Mayer y Salovey (1990, como se citó en Valle, 1998) afirman que:

La inteligencia emocional es la faceta de la inteligencia social que involucra la habilidad para manejar nuestros propios sentimientos y los sentimientos de otros, discriminando entre ellos y usando esta información como guía de nuestro pensamiento y acciones. Respuestas organizadas más allá de la frontera de los sistemas psicológicos, incluyendo lo fisiológico, cognitivo, motivacional y el sistema experimental. Las emociones surgen en respuesta a un suceso, o bien interno o externo, que tiene una carga de significado positiva o negativa para el individuo. Las emociones se pueden distinguir del concepto de estado de ánimo; generalmente éstas son más cortas y más intensas. (p. 172)

Estos autores permiten comprender que la inteligencia emocional, es la capacidad del ser humano para reconocer, entender y tomar el control de nuestras propias emociones y de los demás. Asimismo, dan a conocer que las emociones se generan en base a acontecimientos externos o internos, y que estos sucesos dan respuestas a emociones positivas o negativas para el individuo. Es importante que los docentes posibiliten que los niños y niñas, identifiquen, nombren, comprendan y por medio de estrategias, aprendan a controlar las emociones. Esto permite que el niño pueda desenvolverse en las diferentes áreas de desarrollo.

Para lograr el desarrollo afectivo en el nivel inicial, el juego cumple un papel importante, pues de acuerdo con Solís (2018) el juego es un medio de libre expresión, ya que permite estar en contacto con el entorno y expresar diversas emociones y sentimientos. Desde este punto de vista, a través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos afectivos; pues, al mantener una constante interacción con sus compañeros o adultos mientras juegan, ayuda a que los niños realicen intercambio de ideas, pensamientos. De esta forma, los estudiantes están en la capacidad de respetar ciertas reglas o normas que existan al jugar; por lo tanto, por medio del juego los niños aprenden a relacionarse y a empatizar con los demás. En el área de desarrollo socio afectiva, el juego simbólico cumple un rol importante, puesto que ayuda a los niños puedan expresar sus ideas, pensamientos emociones o sentimientos en base a las experiencias que han obtenido.

2.5 Estilos de aprendizaje en educación inicial

Al hacer la indagación bibliográfica sobre la relación que existe entre el juego y el desarrollo de las áreas sensorial, motriz, lenguaje y socio afectiva, se encontró que también el juego incide en los estilos de aprendizaje que pueden presentar los niños y niñas. Este tema es interesante y se decidió incluirlo en este trabajo de titulación.

Keefe (1988, como se citó en Gutiérrez, 2018) postula que los estilos de aprendizaje son características cognitivas, afectivas y fisiológicas que funcionan durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, lo que hace que puedan percibir e interaccionar los conocimientos adquiridos. Entonces, el autor menciona que estos rasgos ayudan a que cada uno de ellos capte información, a través de diferentes aprendizajes (visual, auditivo, kinestésico) pues se da a conocer su estructura para mejorar el proceso, relacionándose con una serie de características para poder aprender, las cuales se van desarrollando durante su crecimiento.

2.5.1 Aprendizaje visual

Castro y Guzmán (2005) indican que el aprendizaje visual es aquel que ayuda a distinguir varias imágenes y entender de mejor manera la información que se quiere dar a conocer. Introduciendo un ejemplo, y relacionándolo a manera de juego, en el aula de Educación Inicial, el docente presenta pictogramas basados en la trama de una narración, pues lo relata con su voz, haciendo que sea más dinámico, cambiando de tono según la situación de las imágenes lo amerita. Los niños al final del cuento, describen lo que escucharon y observaron, y recuerdan en su mayoría

a los personajes, por lo que exponen cosas que visualizaron detalladamente, cómo los colores, formas, etc. Cisneros, (2004) plantea que la representación visual es cuando se recuerda con imágenes abstractas, estos podrían ser letras y números, pues es un tipo de aprendizaje que se puede lograr a través de diversos estímulos en el aula de clase con los niños, obteniendo conocimientos por medio del sentido de la vista y respondiendo a diferentes actividades de manera positiva, al causar interés, los niños participan activamente, de manera que se entienda lo que el docente desea transmitir. A continuación, se presenta una tabla con algunas características acerca del aprendizaje visual:

Tabla 8
Características del aprendizaje visual

Estilo de aprendizaje visual	Características
	<ul style="list-style-type: none"> - Se utilizan representaciones visuales (paisajes, personajes del cuento, etc.) - Mejora la comprensión - Clarifica el pensamiento y comunica algunas ideas - Establece relaciones entre distintas ideas y conceptos - Tiene facilidad para absorber información con rapidez - Cuando recuerda algo lo hace en forma de imágenes - Puede estimular palabras a través imágenes o pictogramas que haya visualizado durante una narración

Nota. Adaptado de Cisneros (2004).

La tabla basada en el aprendizaje visual define la estructura que lo caracteriza, representando información para poder trabajar, organizar y también agrupar ideas o conceptos sobre todo en los niños. Por ejemplo, durante las prácticas pre profesionales, se observó el trabajo de los docentes, que consistía que los alumnos deletreen palabras, con la articulación de voces y visualización de pictogramas, estimulando los problemas lingüísticos, que implican, además, relaciones espaciales con materiales didácticos causando motivación e interés, por lo que es recomendable desarrollar imágenes a la vista de todos los alumnos.

2.5.2 Aprendizaje auditivo

Alvarado (2017) menciona que el desarrollo auditivo en la primera infancia madura, desde la sensibilidad de los sonidos agudos que prevalecen en la etapa neonatal, hacia el desarrollo perceptivo de los sonidos graves durante su crecimiento. También señala que aproximadamente a los 5 años de edad, los niños alcanzan una audición similar a un adulto, y que estos sonidos son de alta y baja frecuencia. De tal manera, que como educadoras debemos proporcionarles estímulos sonoros durante la primera infancia. En los sonidos de baja frecuencia están: los sonidos de los animales, canciones afectivas, motrices, etc. En los sonidos de alta frecuencia, se encuentran: el sonido de un timbre, un silbido, el sonido de carro, etc., trabajando la discriminación auditiva para desarrollar los procesos cognitivos como la atención y la memoria auditiva.

Cisneros (2004) señala que, dentro del sistema de representación auditivo, los niños obtienen un aprendizaje efectivo, cuando escuchan la información de manera oral, secuencial y ordenada. El autor explica que, para su memorización, necesitan escuchar su grabación mental para poder hablar y explicar ese conocimiento a sus semejantes. Además, menciona, que el aprendizaje auditivo se adquiere utilizando el sentido del oído y la concentración. Desde este punto de vista, el aprendizaje auditivo, está directamente relacionado con el sentido del oído, pues su desarrollo va a depender de las experiencias y vivencias individuales que posee cada persona. A continuación, se presenta una tabla con algunas características acerca del aprendizaje auditivo:

Tabla 9
Características del aprendizaje auditivo

	Características
Estilo de aprendizaje Auditivo	<ul style="list-style-type: none"> - Tienen a ser más sedentarios que lo visual - Son excelentes para conversar - Tienen una gran capacidad de organizar sus ideas - Suelen estar de mal humor debido a la sensibilidad de ciertos tipos de ruidos - Son serios y no sonríen mucho - Su forma de vestir nunca va a ser tan importante como sus ideas - Necesita una visión detallada - Si se olvida de un solo paso se pierde y no tiene una visión global

Nota. Adaptado de Cisneros (2004).

De acuerdo a las características presentadas, esta tabla da a conocer que el oído se puede fortalecer mediante estímulos específicos, por ejemplo, en los niños para estimular y mejorar su memoria auditiva, se puede trabajar con actividades lúdicas tales como: repetición secuencial de palabras (rimas, poemas, trabalenguas, etc.) y la utilización de música y ritmos, pues los permite tener una mayor capacidad de retención.

Este estilo de aprendizaje, se puede desarrollar a manera de juego dentro del aula en el nivel inicial, por ejemplo, el juego de la tiendita, pues aquí, los niños ejercen un papel de vendedor y comprador. En estos roles, los niños deberán tener conocimientos de los diferentes productos que contiene una tienda, además del valor o la cantidad que deberán vender o recibir. La observación de este ejemplo se da por las experiencias que los niños han obtenido. Por ello, forman estímulos tanto visuales como auditivos, obteniendo un aprendizaje significativo; pues la habilidad de escucha es la principal manera de aprender, lo que pone en ejecución la realización de la actividad. Con este ejemplo se entiende que la habilidad de escucha también es una manera de aprender.

El desarrollo del aprendizaje auditivo, también se puede desarrollar a través del juego de adivinanzas, con varias imágenes, de acuerdo a los fonemas que se requiera repasar, en este caso “m y p”. En este caso, el docente selecciona la imagen de manera aleatoria y menciona el fonema del pictograma elegido. Entonces, el niño observa los pictogramas y nombra las imágenes de acuerdo a lo que escuchó (Alessandri, 2005). Con este ejemplo, el párvulo primero escucha la pronunciación del fonema, propuesto por el docente, realiza la diferenciación entre el fonema “m y p”, y comprende el significado de la imagen mencionándolo correctamente.

2.5.3 Aprendizaje kinestésico

Reyes (2017, como se citó en Valencia et al. 2020) mencionan que el aprendizaje kinestésico es un proceso en el que las personas aprenden a través de sensaciones y movimientos corporales. Así también, afirma que este tipo de aprendizaje requiere de más tiempo para que los niños puedan aprender. Existe una diferencia entre el aprendizaje kinestésico con el aprendizaje visual y auditivo; ya que se basa en las experiencias que obtienen los niños a través de su propio cuerpo; mientras mayor sean sus experiencias mediante sentidos y movimientos, mejor se consolidarán sus conocimientos.

Este aprendizaje es una herramienta de enseñanza que motiva a los niños a participar activamente en determinadas tareas que requieren movimientos, expresando sus ideas y sus

emociones, pues ayuda a que los niños saquen a la luz sus capacidades y habilidades, demostrando cuál es su mayor destreza. Hay que recalcar, que al poner en práctica el aprendizaje kinestésico, evita que los niños sean sedentarios y no se aburran con facilidad asimilando la información, con la participación activa, mediante expresiones corporales.

A continuación, se presenta una tabla con algunas características acerca del aprendizaje kinestésico:

Tabla 10
Características del aprendizaje kinestésico

	Características
Estilo de aprendizaje Kinestésico	<ul style="list-style-type: none"> - La información que recibe la puede asociar con sensaciones y movimientos - Utiliza varias expresiones con mayor frecuencia - Aprende a través de habilidades con su cuerpo de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, etc. - Utiliza diferentes materiales didácticos concretos - Proporciona actividad física, para aquellos que presenten una mayor necesidad de moverse. - Almacena la información a través de su memoria muscular - Puede identificar imágenes, objetos, sonido y palabras a través de posturas o gestos mientras estén en movimiento

Nota. Adaptado de Cisneros (2004).

La tabla anterior demuestra que para que exista un aprendizaje kinestésico, es necesario que los niños realicen movimientos musculares, a través de actividades, como el baile, por medio de la música o manuales, como insertar en un cordón bolas de plástico. De manera que puedan explorar e interactuar con las personas, desarrollando su capacidad para pensar a través de diversas metodologías que se basan en el juego trabajo o como también el juego en rincones, promoviendo mayor seguridad en sí mismos.

Capítulo III: Algunas estrategias lúdicas para las áreas del desarrollo en el aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años

El tercer capítulo tiene como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas para las áreas de desarrollo, que responden al objetivo planteado en este trabajo de titulación, tomando en cuenta aprendizajes basados en el juego que favorecen a las diferentes áreas de desarrollo de los niños y niñas. La Organización de las Naciones Unidas - UNICEF (2018) menciona que las actividades lúdicas implican que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, pues les permite reconocer y confiar que son capaces y autónomos durante su proceso educativo. Algunas de las estrategias planteadas se han ejecutado durante las prácticas pre profesionales, en relación a las áreas de desarrollo conformadas por: sensorial, motriz, lenguaje, afectivo social. Por último, se presentan algunas estrategias basadas en los estilos de aprendizaje, entre ellas: visual, auditivo, kinestésico.

3.1. Estrategias lúdicas

Trabajar estrategias lúdicas para el desarrollo de las áreas de aprendizaje, resultan ser fundamental en el contexto de la Educación Inicial. Las utilidades de estas herramientas permiten reforzar el aprendizaje de los niños y niñas, ya que desarrolla en ellos nuevos conocimientos, capacidades y habilidades. Como dice, Ayres (2006, como se citó en Castellanos y Melo, 2020) las estrategias lúdicas deben ser diseñadas por los docentes a manera de diversión, juego y aprendizaje, sin que causen desinterés en los estudiantes, siendo motivados a participar, pues es un modo natural y distinto de aprender.

Como docentes, lo que se pretende, es generar espacios de aprendizaje cómodos, donde los niños puedan desenvolverse con una participación activa durante su proceso educativo. Por lo que las actividades propuestas deben proporcionar experiencias sensoriales que puedan estimular la actividad cerebral, a través de jugar, correr, caminar, saltar y recibir afecto de las personas que los rodea (Ayres 2006, como se citó en Castellanos y Melo, 2020). En definitiva, la práctica docente transforma el aprendizaje de una manera interactiva, siendo una guía que lleva a cabo un proceso didáctico acorde con la edad de los niños, estos, orientado a lograr objetivos.

Recordando lo tratado en el capítulo 1 sobre la importancia del juego, es fundamental desarrollar aprendizajes con recursos o materiales didácticos adecuados para cada niño, atendiendo a sus necesidades. Estas estrategias se conducen desde una buena práctica pedagógica hacia un efectivo proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, se presentan algunas estrategias

para desarrollar las siguientes áreas: sensorial, motor, lenguaje, social afectivo que podrán ser trabajadas dentro o fuera del aula. Vale hacer la aclaración, que algunas de las estrategias fueron desarrolladas durante las prácticas pre-profesionales.

3.2 Estrategias lúdicas para el desarrollo sensorial

3.2.1 El mural de las sensaciones

El sistema sensorial del cuerpo es un medio por el cual se puede obtener información, según Bialer y Miller (2011, como se citó en Castellanos y Melo, 2020). Este sistema es trabajado por el cerebro y produce sensaciones diferentes en cada persona, pues depende de las situaciones que se dan cuando se obtienen experiencias sensoriales, aquí trabajan todos los sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto). La siguiente estrategia se basa en la manipulación de texturas, por lo que los autores, anteriormente citados, proponen que los niños discriminen temperaturas, texturas, así también se promueva el aprendizaje con información sensorial, mediante experiencias con actividades concretas, donde los niños puedan sentir, observar; fomentando el aprendizaje auditivo, gustativo y la estimulación de la memoria olfativa. La estrategia que se presenta, fue puesta en práctica durante las prácticas pre profesionales y permite a los niños y niñas expresar libremente, qué sensaciones les causa los estímulos recibidos.

Figura 1

Las texturas como medio de expresión plástica



Fuente: Palacios, 2015.

Tabla 11

Mural de las sensaciones

Objetivo:	Receptar información por medio de los sentidos (oído, tacto, vista, olfato y gusto) a través de diferentes texturas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón - Marcador - Pegamento o silicona - Diferentes cosas u objetos pequeños de diferentes texturas como: algodón, fideos, piedras, telas suaves y ásperas, semillas, etc. Pueden ser objetos de la naturaleza u otros objetos que contengan olores
Beneficios:	Estimulan su pensamiento lógico, desarrollando su estado emocional. Así también, favorece habilidades y capacidades de juego, fomentan su interés, curiosidad e imaginación.
Desarrollo de la actividad:	Consiste en dibujar una mano sobre el cartón y recortarla, para que luego las diferentes texturas, sean pegadas al cartón, y expuestas en la pared del aula, los niños tienen que poner especial atención a las texturas que contiene cada mano como ser en: los colores, olores y hasta sonidos si se presenta.

Nota. Adaptado de Bialer y Miller 2011(como se citó en Castellanos y Melo, 2020).

3.2.2 Bolsas olfativas

María Montessori, al trabajar el área sensorial, notó que los niños, podrían reconocer los con los ojos cerrados y solamente tocándolos, entonces, acuñó el término, estereognóstico para referirse a la capacidad de reconocer un objeto y señalar sus características, sin hacer uso de la vista (Ferrándiz, 2022). Montessori utilizaba una bolsa con pequeños objetos que los niños reconocían a través del tacto. Para la práctica, se adaptó una bolsa con elementos de diferentes olores, que los niños debían reconocer solamente oliendo. A continuación, se detalla la estrategia.

Figura 2

La bolsa misteriosa, un material que fomenta la curiosidad del niño



Fuente: Santibáñez, 2021.

Tabla 12

Bolsas olfativas

Objetivo:	Identificar a través del olfato diferentes elementos.
Materiales:	- Ingredientes que contengan olores fuertes: café, ajo, cebolla, hierbabuena, rosas, perfume, etc.
Beneficios:	Estimulan todos sus sentidos, capacidad para reconocer y clasificar objetos, produce un efecto emocional. Asimismo, se expresan con mayor facilidad y a la vez expresan sus sensaciones.
Desarrollo de la actividad:	Los estudiantes olerán las bolsas y sin ver los elementos que hay dentro, agruparán las bolsas que tengan el mismo olor. Luego podrán verificar si el contenido es el mismo.

Nota. Adaptado de Montessori (como se citó en Ferrándiz, 2022).

3.2.3 El arte

Se fundamenta en la experiencia y también en el conocimiento, pues Eisner (1995, como se citó Ramos, 2022) considera que es una manera original y única que sale de cada niño, esto debido a que pueden despertar sentimientos, emociones y creatividad por las experiencias obtenidas durante su proceso de aprendizaje. La siguiente actividad se basa en la manipulación de materiales que crean arte, ya que ayudan a vivir experiencias tanto verbales, corporales como

plásticas o visuales, siendo un medio para la construcción y expresión de sus sentimientos (Molano et al., 2014). Los autores explican que el arte es un medio fundamental para que los niños puedan expresarse de manera libre, comprendiendo el mundo que los rodea. Lo que es bueno, ya que, a través de diversas actividades en el aula entre ellas, dibujos, pinturas, manualidades, etc., aquí, obtienen experiencias artísticas motivadoras, convirtiéndose así, en una distracción relajante que evita el estrés y fomenta la calma en ellos. La estrategia didáctica que se presenta a continuación, está creada para llevarla a cabo fuera o dentro del aula, fue realizada durante las prácticas pre profesionales, y coincide con lo que mencionan los autores.

Figura 3
Los niños pintan



Fuente: Salamanca, 2017.

Tabla 13
Arte creativo

Objetivo:	Realizar actividades creativas basadas en el arte y la expresión de los niños, a través de diversos estímulos.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas tamaño pliego, de preferencia blanca - Témperas de diversos colores - Rollos de cartón (papel higiénico) cortado en flecos
Beneficios:	Estimulan habilidades cognitivas, aprenden a comunicarse con sus compañeros. Además, aumenta su imaginación y genera seguridad por lo que hacen.
Desarrollo de la actividad:	En un pliego de cartulina u hoja de papel, los niños utilizarán sus manos y sus dedos para realizar sus propias creaciones, sobre la cartulina, y con los tubos de cartón lo plasmarán sobre ella.

Nota. Autoría propia.

3.3 Estrategias lúdicas para el desarrollo motor

3.3.1 El cuento motor

Crear estrategias que estén basadas en el desarrollo motor, es importante, puesto que los niños practican movimientos y desarrollan sus habilidades con los músculos de su cuerpo, obteniendo aprendizajes dinámicos. La siguiente estrategia está basada en el cuento motor, creada por Belmonte y Roque (2021) quienes mencionan que:

Los cuentos motores son juegos motores de carácter simbólico que presentan intencionalidad educativa. Mediante los cuentos motores el alumnado ya no solo imagina, sino que también actúa dentro del mundo ficticio creado a través de la motricidad. (p. 34)

De acuerdo con lo expuesto, se comprende que, mediante los cuentos motores, los niños pueden simular situaciones, no solo desarrollan la capacidad para imaginar y ser creativos, sino que también a través de ello, estimulan sus movimientos corporales. De tal manera, que invita a los estudiantes a que se involucren mediante el cuento motor, despertando el interés de los niños por los personajes y el descubrimiento de la historia.

Figura 4

Los animales de la granja



Fuente: Pineda, 2021.

Tabla 14*El cuento motor: Animales de la granja*

Objetivo:	Desarrollar habilidades y destrezas a través de movimientos y gestos por medio del cuento motor.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento - Vestimenta acorde a los personajes de la historia - Link del cuento: https://navasgar.wordpress.com/cuentos-motores/los-animales-de-la-granja/?preview=true&preview_id=82&preview_nonce=08cadaffb1
Beneficios:	Aprenden los valores o el mensaje que contiene el cuento, hacen uso de los músculos del cuerpo, estimulan su imaginación, creatividad, memoria y lenguaje. Favorece el pensamiento lógico y su estado emocional.
Desarrollo de la actividad:	En el cuento motor la docente es quien lo narra, trabaja según la situación que se presente durante el cuento, los niños imitan sonidos de los personajes, en este caso (los animales) también realizan movimientos según la trama de la narración y jugaran con sus emociones.

Nota. Adaptado de Belmonte y Roque (2021).

3.3.2 Canciones motrices

Es una estrategia en la cual confluyen dos áreas importantes de aprendizaje, la educación física y la educación musical, según Soler y Martínez (2010) el ritmo en todo tipo de canciones tiene dos aspectos: ritmo y movimiento, ritmo y palabra, por lo que están basadas en la motivación y los intereses de los niños. Parte fundamental, de esta estrategia, es la práctica de las canciones motrices, por la letra y el significado que contienen. De acuerdo con los autores, el desarrollo de la emoción en los niños, hacen que puedan socializar con su entorno, participar, y vivir experiencias motrices, que los permiten conectar sus emociones, mejorando la capacidad intelectual y la memoria. La intención de las docentes sería realizar conjuntamente la estrategia, mediante movimientos, expresiones, cantos en voz alta, logrando en los niños la comunicación

y la resolución de un problema si así lo requiere. A continuación, se presenta la siguiente estrategia enfocada en la canción motriz, misma que se desarrolló durante las prácticas pre profesionales.

Figura 5

El monstruo de la laguna



Fuente: Caracol, 2019.

Tabla 15

Canción motriz: Monstruo de la laguna

Objetivo:	Favorecer la coordinación de movimientos y el aprendizaje a través de canciones motrices.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGls
Beneficios:	Mayor control motriz de las extremidades, estimulan el lenguaje oral y corporal, además favorece la atención y la concentración de tareas o actividades, fomenta el ritmo y la coordinación mejorando el estado de ánimo y la energía, asocia la letra con los movimientos.
Desarrollo de la actividad:	La docente presentará la canción, luego realizará un ejemplo práctico con movimientos acorde al ritmo o melodía, para que los niños puedan repetirlo. Por último, pedirá a los niños que canten y practiquen la canción motriz sugerida por la docente, en conjunto con sus compañeros.

Nota. Adaptado de Soler y Martínez (2010).

3.3.3 Juegos expresivos

Forman parte del área motora, de acuerdo con Sánchez y Romero (2010, como se citó en Herranz y López, 2014) buscan desarrollar en los estudiantes la expresión de sus emociones, a través del uso de su cuerpo, con actividades que hagan énfasis a la manipulación de objetos donde puedan construir a su manera, estimulando su imaginación y comprendiendo el funcionamiento de las cosas, desde lo más fácil hasta lo más complejo. En este sentido, se comprende que al poner en práctica actividades motoras, permiten a los niños incrementar sus habilidades motrices, y su capacidad de resolución de problemas mientras juegan. A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que

Figura 6
Torres con rollo de papel higiénico



Fuente: Llinás, 2012.

Tabla 16
Construyo una pirámide con rollos de papel higiénico

Objetivo:	Desarrollar habilidades motrices a través de material didáctico.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - 10 Rollos de papel higiénico. - Tijera. - Temperas de colores.
Beneficios:	Estimulan la imaginación, creatividad, la exploración y la concentración, además, realiza coordinación motora fina al manipular los rollos de papel, al igual que la coordinación ojo mano. También desarrollan habilidades sociales, fortalecen su pensamiento lógico, buscan soluciones y comparten ideas promoviendo la

	cooperación.
Desarrollo de la actividad:	Con los rollos de papel higiénico, los niños tratarán de construir una pirámide como el ejemplo que realiza el docente. Estos tendrán que estar recortados en las esquinas para que luego sean puestas unas sobre otras. Asimismo, mantendrán la coordinación hasta llegar a la cima.

Nota. Autoría propia.

3.4 Estrategias lúdicas para el desarrollo lenguaje

3.4.1 Títeres

El uso de títeres favorece el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, de acuerdo con Walker y Shea (1987, como se citó en Vega, 2011) afirman que:

Los títeres ayudan a expresar necesidades y estados de ánimo, ya sea manejándolos o conversando con ellos. Consideran que un niño puede beneficiarse si participa manejando un títere o si interactúa con este a través de su conversación o respuesta mientras lo utiliza. (p.32)

De acuerdo con el punto de vista de los Walker y Shea (1987, como se citó en Vega, 2011), se comprende que la utilización de títeres ayuda al desarrollo del lenguaje, los niños pueden expresar sus pensamientos, emociones, creatividad y les permite tener una imaginación amplia. Por ende, establecen diálogos en diferentes situaciones, lo cual es un medio de expresión que crea o personifica historias variadas. Los autores manifiestan, que también se puede emplear cuentos para la representación con títeres.

Pérez et al. (2013) mencionan que existen diferentes tipos de títeres. A continuación, destacan los siguientes:

Tabla 17

Tipos de Títeres

<p>Títere de mano</p>	<p>Es una técnica que se usa como parte de las actividades divertidas dentro de la clase.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Témpera o pintura dactilar - Pincel - Agua
<p>Títere de guante</p>	<p>Es un recurso que da mayor realismo a los personajes, su manipulación es compleja, pues se requiere movimientos de la mano conjuntamente con los dedos.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Va depender de los personajes que se requiere interpretar
<p>Títere de dedo</p>	<p>Esta es una técnica muy apreciada por los más pequeños, pues es un títere de dedo a modo de cuerpo adornado con una cabeza. La manipulación de títere va depender de la habilidad del movimiento de los dedos.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Filtro de varios colores - Ojos móviles - Accesorios (va depender del personaje al que se interprete) - Pintura dactilar (en caso que requiera pintar sobre el dedo mismo al personaje)
<p>Títere de media</p>	<p>Este recurso didáctico también se le conoce como muppets, su característica principal es que tiene una boca de gran expresividad. Consiste en la utilización del dedo pulgar para la parte inferior, los demás dedos se encargan de la parte superior.</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media de color - Círculo de cartón (se dobla a la mitad, que cumplirá la función de boca) - Botones o elementos (para los ojos). - Accesorios y materiales para decorar: plumas, lana, entre etc.

Nota. Adaptado de Pérez et al., (2013).

A continuación, se presenta una estrategia que se apoya a en el títere de dedo:

Figura 7

Los tres chanchitos



Fuente: Almakarmela,2014.

Tabla 18

Títeres de dedo: los tres chanchitos

<p>Objetivo:</p>	<p>Desarrollar la comunicación oral por medio de la interacción del títere de dedo.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Feltro de varios colores para la elaboración de los personajes del cuento (los tres chanchitos y el lobo) - Ojos móviles - Accesorios
<p>Beneficios:</p>	<p>Capta la atención de los niños, aumenta el vocabulario de palabras nuevas en su léxico. Además, permite la participación activa, la socialización, la expresión emocional y el desarrollo de habilidades motoras.</p>
<p>Desarrollo de la actividad:</p>	<p>La docente narra el cuento, modulando su tono de voz para dar más realismo al personaje. A medida que nombra a los tres chanchitos y el lobo, se coloca en los dedos cada uno de los títeres. Luego, se realizan preguntas en torno al cuento y de manera aleatoria, los niños podrán hacer uso de este recurso y narrar el cuento conforme lo han entendido.</p>

Nota. Adaptado de Pérez et al., (2013).

3.4.2 Compresión de relatos

El desarrollo del vocabulario de los niños se produce de manera natural, debido a su entorno y las situaciones que se presentan en ellos, Alessandri (2005) menciona que el lenguaje de los niños comienza con el reconocimiento y la denominación de su propio cuerpo, después continúa con sus sensaciones y conducta, luego con los objetos más familiares, los sitios que conoce, etc., obteniendo cada vez un vocabulario más amplio. La comprensión de relatos desarrolla conocimientos que le dan sentido al sistema lingüístico, estimula el lenguaje de los niños para se expresen con mayor facilidad y tengan la capacidad de establecer un diálogo. A continuación, el autor propone la siguiente estrategia:

Figura 8

Profesor leyendo libro a niños en un aula de jardín de infancia



Fuente: Boncheva, 2020.

Tabla 19

Compresión de relatos

Objetivo:	Desarrollar la comprensión lectora a través de relatos por medio de preguntas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentos - Pictogramas
Beneficios:	Favorece la habilidad de comprender los relatos, aumenta su vocabulario, participación, atención, el pensamiento y la memoria. Asimismo ayuda a la organización de sus ideas para poder expresarse.

Desarrollo de la actividad:	Por medio de un relato narrado por la docente, al final, realiza preguntas a los estudiantes para saber lo que han entendido. Por ejemplo: realizar un resumen acerca de lo que escucharon, seguido de preguntas como: ¿Qué personajes aparecen en el cuento?, ¿Cuál fue la parte que más le gustó? y cambiar el final del relato por uno diferente a lo que escucharon.
------------------------------------	--

Nota. Adaptado de Alessandri (2005).

3.4.3 La praxias bucofaciales

Es un proceso de articulación que estimula partes musculares, y que trabajan algunos movimientos de la boca, además de las diferentes partes de la cara. Retomando la idea de un autor clásico como Piaget (como se citó en García, 2015), las praxias son sistemas de movimientos en función de un resultado o de una intención” (pg. 68). Por lo que las personas al mantener un diálogo, ejercitan el habla y su lenguaje, por ello, son llamadas praxias bucofaciales, pues permiten la manipulación de los movimientos de la lengua y labios al pronunciar diferentes fonemas. Debido a esto, se refuerza la agilidad y la coordinación de los movimientos de su boca, como la prolongación de una vocal, así como también la descripción de una imagen, etc. A continuación, se presenta una estrategia que ayuda a fortalecer las praxias bucofaciales en los niños. A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que fundamenta el autor:

Figura 9

Juegos soplando o succionando objetos



Fuente: Gil, 2020.

Tabla 20
Sorbetes de colores

Objetivo:	Ejercitar los músculos que intervienen en el habla.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Sorbetes de colores - Bolitas de papel de brillo de diferentes colores - Vaso de plástico con una abertura de 3.5 (desechable)
Beneficios :	Ayuda al desarrollo de lenguaje, mejorando la articulación del habla, fortalecen los músculos de la boca y mejoran la coordinación, supera las dificultades en el habla y les permite adquirir habilidades lingüísticas.
Desarrollo de la actividad:	La docente entrega a los niños los sorbetes, y coloca frente a su mesa un vaso de plástico de forma invertida con una abertura de 3.5 cm. Seguidamente entrega las bolitas de papel de brillo, donde los estudiantes deberán soplar hasta introducir en el vaso todas las bolitas de papel.

Nota. Autoría propia.

3.5 Estrategias lúdicas para el desarrollo Afectivo y social

3.5.1 Juego dramático

Mayor (1987, como se citó en Morrón, 2011) define al juego dramático como: “una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones” (p. 1). Se comprende que, el juego dramático es una forma de dramatización que permite a los niños expresar sentimientos y emociones e inclusive a imitar actitudes que no son propias de ellos, sino de las personas adultas con las que convive o con algún personaje ficticio que haya observado. De tal manera que, por medio de la actividad dramática los niños son capaces de experimentar lo que observan o escuchan.

Morrón (2011) manifiesta que en el juego dramático existen dos aspectos claves para la actividad dramática. Por un lado, los niños y niñas juegan a representar personajes reales o imaginarios, eventos u objetos. Por otro lado, en la expresión corporal pueden expresarse mediante gestos o movimientos. De acuerdo con estos dos aspectos, el juego dramático tiene una intención comunicativa y representativa, que los ayuda a desarrollar su capacidad comunicativa, expresiva

e integración social; además permite que puedan crear o improvisar situaciones reales o imaginarias. A continuación, se presenta una estrategia basada en el juego dramático, misma que se desarrolló durante las prácticas pre profesionales.

Figura 10
Rincón del hogar



Fuente: Vidal, 2012.

Tabla 21
Juego dramático

Objetivo:	Desarrollar normas de convivencia a través de las experiencias que han obtenido dentro de su entorno familiar.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Cocina, refrigeradora - Mesas - Sillas - Cama - Mantas - Artículos de limpieza
Beneficios:	Comprenden y aprenden a expresar sus emociones, establecen vínculos afectivos, desarrollan su lenguaje, creatividad e imaginación, esquema corporal, percepción sensorial, motricidad y fortalecen el juego simbólico.
Desarrollo de la actividad:	Los niños asumirán el papel de madre, padre e hijos, al tener cada uno un rol establecido se empieza el juego

Nota: Autoría propia.

3.5.2 Aprendiendo sobre las emociones

Antes de abordar las estrategias para trabajar la educación emocional de los niños, es importante recordar el significado de las emociones. Calderón et al. (2012) explican que son reacciones inmediatas a estímulos que llegan al cerebro, cuando las personas reaccionan ante alguna situación o experiencia que se da de manera individual. Por lo tanto, se entiende que las emociones son respuestas a lo que sentimos en un determinado momento, de tal forma que orientan el comportamiento de las personas.

A continuación, Calderón et al. (2012) abordan cinco emociones que se frecuentan a diario en los niños:

Tabla 22

Emociones que frecuentan los niños

Enojo / ira	Emoción que genera irritación ante algún acontecimiento de haber sido perjudicados.
Miedo	Reacción desagradable que se experimenta por la presencia de un peligro real o imaginario.
Tristeza	Sentimiento de dolor que puede ser causado por la pérdida de una persona, de un animal u objetos.
Felicidad	Emoción que expresa gozo, alegría, bienestar consigo mismo.
Amor	Sentimiento de afecto hacia una persona, animal, u objeto.

Nota. Adaptado de Calderón et al., (2012).

Estas emociones se experimentan en diversas situaciones que surgen durante su proceso de desarrollo, pues se forma constantemente a lo largo de la vida del ser humano, desde pequeños, los niños tienen que aprender a manejar sus emociones, conocerlas y expresarse de manera libre, dando a conocer lo que siente, puesto que ayuda a su desarrollo personal y social. Para ello, Calderón et al. (2012) mencionan algunas estrategias que se pueden aplicar en durante la escolaridad de los niños:

Figura 11

La importancia del manejo de emociones en niños/as



Fuente: García, 2018.

Tabla 23

Aprendo a identificar las emociones

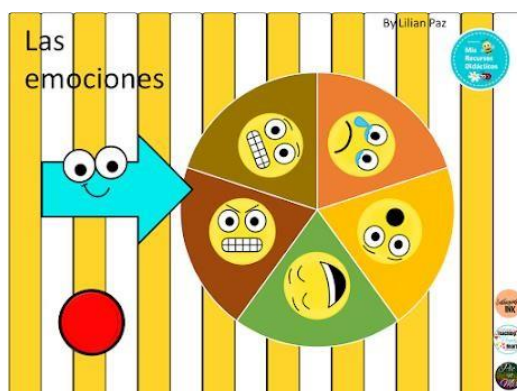
<p>Objetivo:</p>	<p>Identificar las emociones que experimentan con más frecuencia las niñas y los niños dentro de su entorno social.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo con dibujos de una casa, escuela y niños, una en cada una. - Lápiz - Pinturas.
<p>Beneficios:</p>	<p>Ayuda al desarrollo y al reconocimiento de sus emociones en diferentes contextos ya sea casa, escuela u amigas y amigos, además pueden identificar su estado emocional y el de las demás personas.</p>
<p>Desarrollo de la actividad:</p>	<p>Se les entregará a los niños una hoja dividida en tres casitas, cada casita significa un lugar (casa, escuela, amigas y amigos). Deberán dibujar en cada una la emoción que sienten a diario estando en esos contextos, enseñarán sus dibujos al resto del grupo y comentarán cada uno de los dibujos elaborados. Por último, se hará un momento de diálogo: para este momento cada docente puede utilizar las interrogantes: ¿Cómo se sienten cuando están en sus casas? ¿Qué sucede en tu casa que hace que te sientas así? ¿Cómo se sienten cuando están en la escuela? ¿Qué sucede en la escuela que hace que te sientas así? ¿Cómo se sienten cuando</p>

están en compañía de sus amigos? ¿Qué sucede cuando estás en compañía de tus amigos o amigas que hace que te sientas así? o bien se puede agregar otras que considere pertinente según la situación.

Nota. Adaptado de Calderón et al., (2012).

Figura 12

Ruleta de las emociones



Fuente: Paz, 2021.

Tabla 24

Ruleta de las emociones

Objetivo:	Identificar e imitar la expresión facial cuando se gire la ruleta
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleta de las emociones - Pictogramas de las emociones (felicidad, enojo, amor, tristeza y miedo)
Beneficios :	Ayuda al desarrollo de la expresión facial y corporal del lenguaje, además, identifica su estado emocional y el de los demás.
Desarrollo de la actividad:	Esta actividad es individual, cada niño y niña debe esperar su turno para girar la ruleta. Según la emoción que salga, el estudiante debe imitar el estado emocional y sus compañeros deben adivinar a qué emoción se refiere. Posteriormente, la docente interviene realizando la siguiente pregunta: ¿Cuándo nos sentimos tristes, feliz, con miedo, etc.?

Nota. Autoría propia.

3.6 Algunas estrategias lúdicas para los estilos de aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años

Los estilos de aprendizaje determinan cómo los niños y niñas aprenden de manera eficaz, pues se enfoca en una serie de características para que el niño pueda aprender, por ello es importante conocer estrategias que ayuden a estimular su estilo óptimo de aprendizaje, ya sea visual, auditivo y kinestésico. Como futuras docentes, podemos saber que herramienta es la correcta para poder adaptar la enseñanza de los niños de acuerdo a sus necesidades. Por lo tanto, es fundamental que, a través de ella se puedan estimular todos aquellos aspectos que forman parte de los estilos de aprendizaje, sin embargo, no existe ningún estilo mejor que otro, pues cada niño aprende de manera diferente.

3.7 Estrategia para el estilo de aprendizaje visual

3.7.1 La lupa

Con la vista, los estudiantes pueden tener la capacidad de captar mucha información. Según Reyes et al. (2017) esto se desarrolla a través de imágenes, de hecho, los niños tienen la capacidad de poder captar todo lo que ven. Por ello, se convierten en buenos observadores y aprendices, ya que les permite descubrir su entorno. A continuación, se presenta una estrategia propuesta por el autor.

Figura 13

Lupas mágicas



Fuente: Ruiz, 2019.

Tabla 25

Mi lupa de colores

Objetivo:	Observar a través de la lupa las diferentes características de los objetos y describirlas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Rollo de papel higiénico - Papel de brillo transparente de colores - Silicona - Témperas de colores
Beneficios :	Permite que los niños experimenten y estimulen el sentido de la vista, diferenciar, la texturas, colores y formas, ser buenos observadores y adquirir nuevo vocabulario,
Desarrollo de la actividad:	Los niños crearán una lupa, con un rollo de papel higiénico, luego con la ayuda de la docente cortarán el papel brillo para pegar en la parte base del rollo. Decoran y estarán listos para utilizar y visualizar los objetos.

Nota: Adaptado de Reyes et al., (2017).

3.7.2 Busco al bullicioso

Según Oñate (2022) Las actividades de percepción visual ayudan al desarrollo de los niños, pues fomenta la lectura, y también estimula todas sus capacidades frente a experiencias que para los niños suelen resultar desconocidas. Según el autor, trabajar con los niños los sentidos en especial el de la vista, los hacer ser personas muy observadoras. Además, a comunicarse si se presenta el caso con alguna dificultad lingüística. A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que fundamenta el autor.

Figura 14

Stickman ilustración de niños jugando un juego con los ojos vendados de etiqueta



Fuente: Limited, 2016.

Tabla 26

Busco al bullicioso

Objetivo:	Desarrollar en los estudiantes la confianza en sus movimientos, si ellos no visualizan nada a su alrededor.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Vendas - Patio
Beneficios :	Ayuda a los niños a perder sus temores que están en relación con los demás. Asimismo, a mostrar confianza con sus movimientos y a manejar su vocabulario. Por último, a saber, cual es la importante que tiene el sentido de la vista.
Desarrollo de la actividad:	Los niños que hacen bulla son atrapados por los niños que están vendados los ojos, si uno de ellos logra alcanzar a la persona que genera el ruido termina el ciclo y seleccionamos otro grupo de niños para que repita la actividad integrador

Nota. Adaptado de Oñate (2022).

3.8 Estrategias para el estilo de aprendizaje auditivo

3.8.1 Memoria auditiva

En educación inicial, es fundamental promover el desarrollo de la memoria auditiva, porque ayuda a la enseñanza-aprendizaje de los niños, desde este punto de vista, para Motta (2016) la memoria auditiva es concebida como, “la retención de las huellas de experiencia anterior que le permite al hombre acumular la información” (p.17). En este sentido se comprende que, la memoria auditiva recolecta información sonora que se encuentra en el entorno familiar, escolar y social. Estos estímulos proporcionados por su entorno inmediato, hace que el niño almacene la información sonora, para posteriormente ponerlo en práctica cuando lo requiera. Por tanto, el autor aclara que la memoria auditiva es una habilidad del sentido de la audición, por ello es importante aplicar estrategias el ayuden a su desarrollo; ya que por medio de ella se adquiere sonidos, ritmos y el lenguaje.

A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que fundamenta el autor.

Figura 15

Animales de la granja



Fuente: Orsatti, 2017.

Tabla 27

Sonidos onomatopéyicos

Objetivo:	Reconocer los sonidos onomatopéyicos de los animales por medio de pictogramas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con dibujos de animales (perro, gato, vaca, oveja, pato, lobo, etc.) - Caja mágica (se utiliza para colocar las tarjetas de los dibujos de los animales).
Beneficios :	Estimula el desarrollo del lenguaje, aumenta su vocabulario progresivamente, fomenta la discriminación auditiva, asocia las imágenes.
Desarrollo de la actividad:	La docente por medio de su caja mágica, irá sacando de manera progresiva cada tarjeta y menciona que animal es con su respectivo sonido; seguidamente, el niño repite el sonido. Una vez terminado la actividad la docente, pide al estudiante que saque cualquier tarjeta diciendo el nombre del animal con su sonido correspondiente onomatopéyico.

Nota. Autoría propia.

3.8.2 Patrones armónicos y su relación con la memoria auditiva

La música forma parte de la educación, contiene elementos emocionales, afectivos, culturales y teóricos, para su comprensión y entendimiento es necesario que el estudiante reconozca los sonidos de la escala musical y los acordes que la acompañan (Salas, 2021). De acuerdo con lo

señalado, la educación musical es necesaria para el desarrollo de los niños y niñas, ya que, a través del ritmo de las canciones, estimula la audición, la expresión e inclusive su creatividad.

A este proceso de reconocer los sonidos y los acordes, se los conoce cómo memoria auditiva. Esto significa que, mientras el niño pueda reconocer los diferentes estímulos sonoros, y luego los almacene podrá expresarlos cuando lo necesite. Es necesario crear estrategias donde los niños puedan experimentar los sonidos, poniendo en marcha su imaginación y expresarse dentro de su entorno inmediato. A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que fundamenta el autor.

Figura 16

Clases de música: grado transición



Fuente: García, 2020.

Tabla 28

Patrones armónicos: Juegos de manos

Objetivo:	Desarrollar patrones armónicos, mediante el juego de manos a través del ritmo de las canciones.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de la canción: TRALALALA, juego canción de manos: https://www.tiktok.com/@musicamalala/video/7206404694250360070 - Parlante
Beneficios :	Desarrollan su discriminación auditiva, asocian el patrón rítmico con el movimiento de las manos; estimulan el lenguaje y la coordinación de sus manos.
Desarrollo de la actividad:	La docente coloca el ritmo de la canción y realiza movimientos de sus manos conjuntamente con su boca. Una vez terminado el juego de patrones rítmicos. La educadora lo realiza sin música explicando el patrón musical para que los niños sigan el ritmo. Posteriormente se realiza la actividad con la melodía.

Nota. Autoría propia.

3.9 Estrategias para el estilo de aprendizaje kinestésico

3. 9.1 Juego de movimientos

Los movimientos que los niños realizan durante su desarrollo, es por la expresión o sensaciones que se produce en su vida cotidiana, según Marambio et al. (2019) señalan que este estilo se genera cuando los niños escuchan una canción o cuando realizan movimientos corporales. Entonces, nos explican que, los niños desarrollan la coordinación de sus movimientos y también el sentido del ritmo, ya que muestran interés para aprender por la experiencia y la participación que este estilo produce en ellos, haciendo parte de los momentos de juego. A continuación, se presenta una estrategia creada por autoría propia y basada en lo que fundamenta el autor.

Figura 17
Niños bailando



Fuente: Viyadaistock, 2018.

Tabla 29
Moviendo mi cuerpo

Objetivo:	Estimular el movimiento corporal de los niños, por medio de la bailo terapia.
Materiales:	- Nombre de la canción: ARAMSANSAN: https://www.youtube.com/watch?v=RaYeXglbjMk
Beneficios :	Mejora su desarrollo físico, el equilibrio de su cuerpo, la flexibilidad, ayuda a la coordinación, la concentración y la memoria. Así también, a la expresión emocional, artística y a su autoestima.
Desarrollo de la actividad:	Esta actividad se realiza fuera del aula, la educadora forma a los niños en círculos, para que puedan visualizar el baile. Seguido, se coloca la canción y la docente en el centro del círculo realiza los movimientos coordinados de acuerdo a la secuencia de la canción.

Nota. Autoría propia.

Conclusiones

El juego en la primera infancia, brinda la oportunidad de poder aprender jugando, pues es una actividad que está relacionada estrechamente con los intereses de los niños; es así, que, durante su desarrollo, fomenta la adquisición de destrezas y habilidades ofreciendo un aprendizaje práctico. En base a la investigación realizada en el trabajo de titulación, se expresan las siguientes conclusiones.

Se determinó que el juego forma parte fundamental en el aprendizaje de los niños. Desde la antigüedad ha facilitado en las personas, la adquisición de habilidades en cuanto a la coordinación motriz, ya que esta se practicaba de manera constante. Con esto, se sabe que, en la actualidad, el juego, ha traído un sinnúmero de beneficios, pues al integrarlo impulsa el interés, la participación, la motivación y sobre todo ayuda a que el niño conozca su cuerpo, su mente y sus emociones. En este sentido, es importante que existan espacios donde los niños puedan adaptarse a los contenidos que se trabaja de en el Currículo de Educación Inicial del Ecuador 2014. Por ello, se conoció que los tipos de juego son esenciales y representativos para la primera infancia, destacando el juego funcional, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción; los mismos que permiten enriquecer experiencias en los niños en diferentes entornos.

Se logró conocer que existen tres principales teorías de aprendizaje que fundamentan como han sido aplicadas en el proceso educativo, entre ellas: el conductismo, el cognitivismo, y el constructivista. Rescatando qué es el aprendizaje constructivista, es el que hace que el niño construya su propio conocimiento. En este estudio, se ha visto que el aprendizaje está relacionado con el funcionamiento cerebral, pues cuando los niños reciben estímulos debido a sus experiencias, se realiza conexiones neuronales que les permite aprender, y por ende se fortalece las funciones del cerebro. En cuanto a las características del aprendizaje en niños de 3 a 5 años, se evidenció que aprenden mejor cuando tienen relaciones sociales seguras, demostrando su conocimiento más organizado, complejo y representativo, a través de la práctica de juego.

Por consiguiente, es importante mencionar que se cumplió con la pregunta planteada en este trabajo ¿Cuál es la importancia que tiene el juego para fomentar el aprendizaje de niños y niñas de 3 a 5 años? teniendo en cuenta que es primordial trabajar en las áreas y estilos de aprendizaje a través actividades lúdicas, que no causen desmotivación o aburrimiento, logrando alcanzar las destrezas y cumpliendo con todos los objetivos propuestos en este trabajo de titulación. A todo

esto, se corrobora que los docentes tienen que diseñar planificaciones dirigidas hacia un objetivo, con una estructura adecuada, acorde a la edad y las necesidades de los niños, con ideas y materiales que causen curiosidad e interés, haciendo uso del juego o de actividades lúdicas que beneficien el desarrollo social y motor, pues es una herramienta valiosa para las áreas de desarrollo y los estilos aprendizaje de los niños.

Referencias

- Abad, J y Ruiz de Velasco. (2012). Juego Simbólico. *Aula Infantil* 65, 30-33. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Agudelo, L., Pulgarín, L., y Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo. *Fuentes*, 19 (1), 73-83. <https://idus.us.es/handle/11441/72890>
- Alessandri, M. (2005). Trastornos del lenguaje. Detección y tratamiento en el aula. LEXUS
- Alfonso, Y y Olaya, D. (2019). El juego y su concepción renovadora e inclusiva en la Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 74-80. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1107/1116>
- Almeida, A. (2019). Presentación de los juegos tradicionales: una aproximación desde la historia de la educación. *Historia y educación* (38), 27-37. <http://dx.doi.org/10.14201/hedu2019382737>
- Alvarado, A. (2017). El desarrollo auditivo en la primera infancia: Compendio de evidencias científicas relevantes para el profesorado. *Revista Electrónica Educare*, (21) 1, 1-8. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194150012004/194150012004.pdf>
- Andrade, A. (2019). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación Inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Rivera, N y Olivares, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9 (3), 775-782. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Belmonte, C y Roque, J. (2021). El cuento motor como estrategia educativa para el desarrollo del salto y los desplazamientos en el aula de educación física infantil. *Dialnet Unirioja*, 27,32-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8001190>
- Blázquez, O., Cuesta, J., García, L., Gonzales, S y Martin, B. (2015). *Desarrollo socio afectivo*. Arán Ediciones, S.L. <https://docplayer.es/70282032-Desarrollo-socioafectivo.html>
-

- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Calderón, M., González, G., Salazar, P y Washbur, S. (2012). *Aprendiendo sobre las emociones. Manual de Educación Emocional*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, (CECC/SICA).<https://ceccsica.info/sites/default/files/docs/Aprendiendo-emociones-manual.pdf>
- Calvo, P y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *La razón histórica*, (40), 23-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>
- Candela, Y y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Carrillo, M., García, D., Ávila, C y Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5 (1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Carvajal, A y Carvajal, E. (2019). La importancia del rol docente en la enseñanza e investigación. *Revista de Investigación Psicológica*, (21), 107-114. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100008&lng=es&tlng=es.
- Casey, A y Quennerstedt, M. (2020). El aprendizaje cooperativo en educación física frente a la teoría educativa de Dewey. *Revista Europea de Educación Física*, 26(4), 1023-1037. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2018&q=cooperative+games+in+high+school&btnG=#d=gs_cit&t=1650589753125&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3ASNWBLpaAmYgJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D2%26hl%3Des
- Castellanos, Y. y Melo, M. (2020). Estrategias de integración sensorial en la educación infantil. *Foro educacional*, 34. 53-76. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7516999.pdf>
- Castillo, I y Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>

- Castro, M y Cevallos, A. (2021). La estimulación del cerebro y su influencia en el aprendizaje de los niños de preescolar. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(1), 52-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8272681>
- Castro, S y Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, (58), 83-102. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Cisneros, A. (2004). Manual de estilos de aprendizaje: https://biblioteca.pucv.cl/site/coleccion/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf
- Cobos, J. (2011). El juego motor en la escuela. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 40, 1-8. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Cuellar, M y Tenreyro, M. (2017). El juego en la Educación Preescolar. *Fundamentos históricos. Conrado*, 14(62), 117-123. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Hacedor*, 2(1), 77-87. <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Feldman, R. (2008). *Desarrollo de la infancia*. (1° ed.). Pearson Educación. <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2019/04/ROBERT-FELDMAN.-DESARROLLO-EN-LA-INFANCIA.pdf>
- Ferrándiz, M. (2022). Experimentando con los sentidos a través del método Montessori [Tesis de maestría, Universidad Católica de Valencia]. Archivo digital. <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2683/Ferrandiz%20Berenguer%2C%20Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia, 6-30. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-FoundationAprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos* (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo, P y Camacho, J. (2004). *Teorías del aprendizaje y educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla, Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. <https://idus.us.es/handle/11441/27014>
- García, E. (2015). Cómo trabajar las praxias bucofaciales en educación infantil y primaria. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, (1)2, 67-84. <https://www.redalyc.org/pdf/5746/574661395010.pdf>
- Gómez, L (2010). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia psicológica Clínica Teórica y Práctica*, (1) 2, 1-8 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815129>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Revista tendencias pedagógicas*, 83-96 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6383448.pdf>
- Herranz, A y López, V. (2014). La expresión corporal en Educación Infantil. *Revista de Educación Física para la paz*, 19, 23-43. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5367747.pdf>
- Herrera, R. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 110-124. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8192291.pdf>
- Huizinga, J. (2007). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. (1° ed.). Alianza. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Jiménez, J. (2010). *Adquisición y desarrollo del lenguaje*. Ediciones Pirámide. <https://iltemprana.files.wordpress.com/2014/01/teorc3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisicic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje.pdf>
- Konstanze, S., Tamarit, A., Remedios, G y Montoya, I. (2019). Competencias emocionales y autoestima en la adolescencia. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 6(1), 51-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6749057>
-

- Marambio, J., Becerra, D., Cardemil, C., y Carrasco, L. (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. *Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello*, 79(4), 404-413. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48162019000400404>
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología* (1° ed.). Editex. https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2018&q=historia+del+juego+infantil&hl=es&as_sdt=0,5
- Merino, A., Arraiz, A y Sabirón, F. (2018). De la inherencia histórica del juego motriz al potencial educativo del deporte. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 13(38), 175-182. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2018&q=las+civilizaciones+antiguas+y+los+juegos&btnG=
- Mesén, L (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos* 1 (15), 187-202. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/download/11854/6115/>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2014). Currículo de Educación Inicial 2014. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculoeducacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). PASA LA VOZ: Desarrollo socio-emocional y aprendizaje. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/NOVIEMBRE-PASA-LA-VOZ.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). PASA LA VOZ: El desarrollo del lenguaje mediante el juego en niñas y niños de 3 a 5 años 2017. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/noviembre-pasa-la-voz.pdf>
- Molano, A., Castro, A., Cárdenas, A., Vera, A., Botero, C., Turriago, C., Gómez, C., Suárez, D., Maldonado, H., vasco, I., Camargo, M., Combariza, M., Iannini, M., Romero, M., Buitrago, N., Ríos, P., Mestre, S y Reyes, Y. (2014). *El arte en Educación Infantil*. Panamericana Formas e Impresiones S.A. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_archivo_pdf_doc_21.pdf

- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Portas, P y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revistas de la Facultad de Educación Albacete* (15), 235-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?c>
- Moreno, G., Martínez, R., Moreno, M., Fernández, M y Guadalupe, S. (2017). Acercamiento a las Teorías del Aprendizaje en la Educación Superior. *UNIANDES EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 1(4), 48-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756396>
- Moreno, L y Solaguren, M. (2021). Entender y aplicar las teorías del aprendizaje. *eco. Revista Digital de Educación y Formación del profesorado*, 18, 1-27. <http://revistaeco.cepcordoba.es/wp-content/uploads/2021/04/Moreno.pdf>
- Morón, M. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la infancia*, 12, 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Motta, M. (2016). Memoria auditiva y atención, y su relación con el rendimiento académico de los niños de 3ro y 4to de primaria. [Tesis de doctorado, Universidad Internacional de Rioja] <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4874/MOTTA%20LIZCANO%2C%20MARIA%20CAMILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ocáriz, U., Lavega, B., March, J y Serna, J. (2018). Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. *Universitas Psychologica*, 17(5), 1-13. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-5.tcmj>
- Oñate, E. (2022). Desarrollo de la percepción visual previo al proceso inicial de lectura de niños de preparatoria. [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Archivo digital. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3636/1/77924.pdf>
- Organización de los Estados Americanos. (2010). Primera infancia: Una mirada desde la neuroeducación. CEREBRUM. <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/rh/primera-infancia-esp.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

- Otalvaro, S. (2011). El juego en la dimensión infantil. Aprendizaje e intersubjetividad. *Revista de Educación & Pensamiento* (8), 24-33.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3884434>
- Pastor, R., Nashiky, R y Pérez, M. (2010). Desarrollo y aprendizaje infantil y su observación. Puentes para crecer.
https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo_y_aprendizaje_infantil_y_su_observacion_Pastor_Nashiki_y_Perez.pdf
- Payá, A. & Jover, G. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Revista Pedagógica Borbón*, 65(1), 13-16. [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- Payá, A. (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia y Educación* (38), 39-57.
<http://dx.doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Pecci, C., Herrero, T., López, M y Mozos, A. (2015). Juego Infantil y su metodología. (1° ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Pérez, B., Martínez, G y Ditchekenian, R. (2013). El títere en el aula, Guía para padres, educadores y niños. Takey. http://www.takey.com/LivreS_8.pdf
- Pons, A. (2018). Metodología para el desarrollo de los juegos en la actividad física del adulto mayor en la comunidad. *Opuntia Brava*, 10(4), 1-10.
<https://scholar.archive.org/work/cisplu2yw5baxmihnt4azehdji/access/wayback/http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/download/636/608/>
- Posligua, M., Espinel, V., Posligua, J y Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. Uniandes EPISTEME. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 9 (2), 231-243.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Ramos, N. (2022). El desarrollo sensorial en la etapa de Infantil a través de la educación artística. DEDICA. *REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES*, 20, 51-72.
<http://doi.org/10.30827/dreh.vi20.22531>

Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *TIA*, 5(2), pp. 237-242.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/9785/pdf>

Rodríguez, J. (2010). Educación por el movimiento: juegos motores en educación infantil. *Revista digital*, 14(141), 1-1. <https://www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm>

Salas, J. (2021). Las estrategias de aprendizaje y el desarrollo de la memoria auditiva. *Investigación y Postgrado*, (37)1, 9-36.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=10526>

Salazar, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor-AIAPÆC*, 2(1), 77-87.
https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2018&q=dimensiones+social+de+la+l%C3%BAdica&btnG=

Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 21 (83), 307-331. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&nrm=iso

Secadas, M. (2018). Las definiciones de juego. *Revista Española de Pedagogía*, 4(2), 15-80.
<https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>

Soler, S y Martínez, J. (2010). Ritmo, canciones motrices y expresión corporal en educación infantil. *Revista digital efdeportes.com*, 144, 1-1.
<https://www.efdeportes.com/efd144/ritmo-canciones-motrices-en-educacion-infantil.htm>

Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-48.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017228.pdf>

Solís, P. (2020). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Hal Open Science*, 4(7), 43-51. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/document>

- Tatter, T. (2021). El juego en la educación inicial: ¿Le damos la importancia que merece? *Revista académica Pedagogía en Educación Parvulario* (2), 1-9. <http://repositorio.umayor.cl/xmlui/bitstream/handle/sibum/8470/EI%20Juego%20en%20Educacion%20Inicial.pdf?sequence=1>
- Tovar, L., Pastor, R., Lemus, L., Ocón, C y Pérez, M. (2011). *El desarrollo de niños y niñas menores de tres años. Puentes para crecer.* https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Desarrollo_de_ninos_y_ninas_menores_de_3_anos_Tovar_Pastor_Lemus_Ocon_y_Perez.pdf
- Trister, D y Heroman, C. (2007). *Cómo estimular el cerebro infantil.* Teaching Strategies, Inc. <https://www.drrafaelbrisen.com/app/download/6852407/C%C3%B3mo+estimular+el+cerebro+infantil.pdf>
- Trujillo, M. (2017). *Teorías Pedagógicas Contemporáneas* (1°ed.). Bogotá: Arreandina. <https://core.ac.uk/download/pdf/326425474.pdf>
- Umbarila, C., López, M., y Umbarila, E. (2018). La dimensión corporal desde la lúdica en el preescolar. *Perspectivas* (11), 60-70. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/1809/1709>
- Valencia, M., López, M y Zabala, B. (2020). Comparativo de dos modelos de estilos de aprendizaje en un grupo de estudiantes de QFB de la UACAM. *Revista Boletín Redipe*, 9 (6), p. 134-143. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1007>
- Valle, A. (1998). Educación de las emociones. *Educación*, 7(14) 1-30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056784.pdf>
- Vega, P. (2011). Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares. *Manuales para profesionales y padres de familia.* UNAM. https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Libro_Estrategias_para_Promocion_del_Desarrollo_del_Lenguaje_en_Ninos_Preescolares.pdf
- Venet, M. y Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Pensando Psicología*, 10(17), 7-15. <http://dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775>

- Villamizar, V. (2017). El desarrollo sensorial. Academia edu. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448198743.pdf>
- Villegas, J y Contreras, E. (2018). Modificación de la función familiar a partir de un programa basado en recreación y juegos simbólicos en adolescentes de las localidades de la Rinconada, Veracruz. Estudio piloto. *Revista Española de Educación Física y Deporte* (422), 73-80. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi422.680>
- Zamorano, M., Méndez, M., Herrera, C y Prensa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43 (1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=718693>
- Zych, I., Ortega, R. & Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Revista para el estudio de la educación y el desarrollo Infancia y Aprendizaje*, 39(2), 390-400. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5411713>

Referencias de las figuras

- Almakarmela, (2014). Marioneta de dedos: Los tres Chanchitos. [Fotografía]. facilisimo https://manualidades.facilisimo.com/marionetas-de-dedos_1256672.html
- Anwar, C. (2021). Descargar animales de granja en el fondo de la agricultura. [Fotografía]Vecteezy. <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/4991901-animales-de-granja-en-el-fondo-de-la-agricultura>
- Boncheva, O. (2020). Profesor leyendo libro a niños en un aula de jardín de infancia [Fotografía] Dreamstime.com. <https://es.dreamstime.com/profesor-leyendo-libro-ni%C3%B1os-en-un-aula-de-jard%C3%ADn-infancia-enfermer%C3%ADa-mam%C3%A1-alumnos-sal%C3%B3n-clases-el-preescolar-primaria-image198449061>
- Caracol, E. (2019). El monstruo de la laguna (Colección Canticuénticos en papel [Fotografía]. Domestika. <https://www.domestika.org/es/projects/540616-el-monstruo-de-la-laguna-coleccion-canticuenticos-en-papel>

- De Salamanca, L. C. (2017). Los niños pintan los 800 años de la Universidad. [Fotografía]. La Crónica de Salamanca. <https://lacronicadesalamanca.com/174860-los-ninos-pintan-los-800-anos-de-la-universidad/>
- García, L. (2020). CLASES DE MÚSICA: GRADO TRANSICIÓN. [Fotografía]. Rincón Musical ITD. <https://rinconmusicalitd.blogspot.com/2020/03/clases-de-musica-grado-transicion.html>
- García, O. (2018). La importancia del manejo de emociones en niños/as [Fotografía]. Neurons y People. Neurons & People | Centro Sanitario de Neuropsicología Infanto-Juvenil y Psicología General.] <http://www.neuronsandpeople.com/la-importancia-del-manejo-de-emociones-en-ninos-as>
- Gil, J. (2020). Juegos soplando o succionando objetos. [Fotografía]. Penitencias retos.blogspot. <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/08/juegos-soplando-o-succionando-objetos.html>
- Limited, A. (2016). Stickman ilustración de niños jugando un juego con los ojos vendados de etiqueta [Fotografía]. Alamy images. <https://www.alamy.es/foto-stickman-ilustracion-de-ninos-jugando-un-juego-con-los-ojos-vendados-de-etiqueta-132936591.html>
- Llinás, C. (2012). Torres con rollos de papel higiénico [Fotografía]. Nuestro mundo creativo. <https://carolinallinas.com/2012/06/torres-con-rollos-de-papel-higienico.html>
- Orsatti, F. (2017). ANIMALES DE LA GRANJA - Tarjetas Didácticas - Tea Time Monkeys [Fotografía]. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/420664421441066745>
- Palacios, L. (2015). Las texturas como medio de expresión plástica [Fotografía]. Unidad didáctica de primer ciclo de infantil. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40992/Palacios_Burgos_Rosa.pdf?sequence=1
- Paz, L. (2021). Ruleta de las emociones - PPT. [Fotografía]. Mis recursos didácticos <http://misrecursosdidacticospaparvulos.blogspot.com/2021/06/ruleta-de-las-emociones-ppt.html>

Ruiz, A. (2019). Lupas mágicas [Fotografía]. Aprendiendo juntos. <http://anacarrera-infantil.blogspot.com/2019/03/lupas-magicas.html>

Santibáñez, N. (2021). La bolsa misteriosa, un material que fomenta la curiosidad del niño [Fotografía]. Tú guía Montessori. <https://www.tuguiamontessori.com/la-bolsa-misteriosa-un-material-que-fomenta-la-curiosidad-del-nino/>

Vidal, M. (2012). El rincón de juego simbólico: mucho más que jugar “A LAS CASITAS”. [Fotografía]. Aventura Diminuta. <https://aventuradiminuta.blogspot.com/2012/10/el-rincon-de-juego-simbolico-mucho-mas.html>

Viyadaistock. (2018). Niños bailando. [Fotografía]. Boys and girls dancing together happily. Jumping. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/vector/ni%C3%B1os-bailando-gm939153522-25679412>