



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA)
DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PARVULARIA**

TÍTULO:

JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE LA ESCUELA MONTEVIDEO DEL CANTÓN BUENA FÉ, DEL AÑO
2021

AUTOR:

ALVARADO ESTRADA VIOLETA MARGOTH

TUTOR:

AURIA BURGOS BLANCA ARACELI. Msc.

**QUEVEDO - LOS RIOS
2021**



DEDICATORIA.

El presente trabajo investigativo se lo dedico principalmente a Dios, a mi esposo Cristhian Escobar por ser el principal promotor a seguir esta meta, a mis hijos Rashell, Leandro y Jeyron por darme la fuerza y la inspiración para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, Mónica y Jorge por su amor, y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

A mi hermano Jorge por estar siempre presente, brindándome su apoyo moral, e incondicional a lo largo de esta etapa de mi vida.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que me abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.



AGRADECIMIENTO.

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que conforman la prestigiosa Universidad Técnica de Babahoyo ext. Quevedo, en especial a los directivos de la carrera en la especialidad de Párvulos, a mis maestros quienes impartiendo sus valiosos conocimientos e hicieron que pueda crecer día a día como profesional gracias a cada uno por su paciencia dedicación, apoyo incondicional y amistad.



RESUMEN.

En el proceso de la investigación realizada en la institución fiscal educativa Montevideo del Cantón Buena fe, se llevó a cabo el estudio y el análisis a través de la recopilación de información de forma presencial, mediante un estudio de campo aplicando la observación participante y diario de campo para la recopilación de datos, de las principales estrategias didácticas aplicadas al Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en un grupo de alumnos de Educación inicial, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego a fin de establecer la incidencia que estas tienen como medios de apoyo para lograr aprendizajes significativos.

Reconociendo además que el juego es una parte fundamental en la vida de los niños, esta ha procedido a investigar las características esenciales del juego y su aplicación a la educación inicial y el descubrimiento de las múltiples habilidades físicas, psíquicas y sociales que desarrolla en el infante. Se ha logrado reconocer a través de esta investigación el papel que cumple el juego en el desarrollo de la independencia y la autonomía, ya que jugando el niño aprende a tomar iniciativas, a socializar y a trabajar de manera cooperativa con los demás.

Esta investigación se realizó mediante un enfoque cualitativo, con el desarrollo de un tipo de investigación documental o bibliográfica, se dirigió bajo la pregunta científica ¿Cuál es la función del juego como técnica didáctica y de qué manera contribuye en el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje en la educación inicial? Como resultados principales se lograron asimilar que el juego es una de las herramientas educativas, más útiles para enseñar de manera significativa al niño, y que es necesario que en los centros de educación inicial se lleven a cabo procesos lúdicos como recursos metodológicos que contribuyan al desarrollo y formación integral del niño como ser humano y a su vez, se entendió al juego como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas.

PALABRAS CLAVES: Juego, Enseñanza, Aprendizaje, Educación Inicial



Summary.

In the process of research carried out at the Montevideo educational tax institution in the Canton Good Faith, the study and analysis was carried out through the collection of information in person, through a field study applying the participating observation and field journal for data collection, of the main teaching strategies applied to the Teaching and Learning Process in a group of students of Initial Education, supported by the generation of game-focused pedagogical strategies to establish the impact they have as means of support for achieving meaningful learning.

Recognizing further that the game is a fundamental part of children's lives, it has proceeded to investigate the essential characteristics of the game and its application to initial education and the discovery of the multiple physical, psychic and social skills it develops in the infant. It has been possible to recognize through this research the role that the game plays in the development of independence and autonomy, since by playing the child learns to take initiatives, to socialize and to work cooperatively with others

This research was carried out through a qualitative approach, with the development of a type of documentary or bibliographic research, addressed under the scientific question What is the role of the game as a teaching technique and how does it contribute to the development of the Learning Teaching Process in initial education? As main results, it was possible to assimilate that the game is one of the most useful educational tools to teach the child in a meaningful way, and that it is necessary that in the initial education centers playful processes are carried out as methodological resources that contribute to the integral development and training of the child as a human being and in turn, the game was understood as an educational tool that the teacher should use in his educational practices.

KEY WORDS: Game, Teaching, Learning, Initial Education.



Índice.

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I.....	7
Marco Metodológico.....	7
1.1 Definición del tema caso de estudio.....	7
1.2 Planteamiento del problema	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4 OBJETIVOS.....	9
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	9
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
Concepto de juego.....	10
Que es el aprendizaje	10
Relación entre el juego y el aprendizaje	11
Procesos del Aprendizaje	11
Técnicas de aprendizaje o didácticas	11
Educación inicial subnivel 2	11
1.6 Hipótesis.....	12
1.1. Metodología de la investigación.....	12
Investigación Cualitativa	12
Investigación Bibliográfica.	12
Investigación de Campo.	13



CAPÍTULO II.....	14
Resultados de la investigación.....	14
2.1. Desarrollo del caso	14
2.2. Situaciones detectadas (hallazgo).....	14
2.3. Soluciones planteadas.....	15
Tipos de juego como técnicas de enseñanza para el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial.	15
Juego de construcción	15
Juego funcional.....	15
Juego simbólico	16
Juego de reglas	16
2.4. Conclusiones	18
2.5. Recomendaciones (propuesta para mejorar el caso)	18
BIBLIOGRAFÍA.....	19
ANEXOS.....	21



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN





INTRODUCCIÓN.

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño, el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad.

Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso en la etapa adulta. El aprendizaje es para toda la vida, los años correspondientes a la educación preescolar y los juegos constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta.

La finalidad de esta investigación radica en establecer juegos como procesos de aprendizajes en la cual existirán cambios en los procesos educativos, mismos que tendrán como resultado nuevos modelos pedagógicos que sean innovadores dentro del aprendizaje, y sea el niño quien cree su actividad didáctica como forma participativa y colaborativa a través de los juegos.



CAPÍTULO I

Marco Metodológico.

1.1 Definición del tema caso de estudio

Juego como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial de la escuela Montevideo del cantón Buena Fé, del año 2021

1.2 Planteamiento del problema

A lo largo de mi experiencia como estudiante universitaria tuve la oportunidad de realizar mis prácticas pre profesionales en la escuela Montevideo del cantón Buena Fé, en la que pude constatar como problemática que varios grupos de alumnos de edades comprendidas entre los 4 a 5 años de edad en etapa estudiantil inicial no cuentan con los rincones lúdicos como son: el rincón de construcción y de lectura entre otros, en el cual todo está centrado en el juego ya que el aprendizaje se adquiere a través de él, los alumnos no tienen el espacio y el tiempo dentro del aula, es decir donde el niño y niña comienza a hacer representaciones del mundo que lo rodea y con el cual ellos se identifican; en la jornada escolar siempre tiene que haber un tiempo dedicado al juego, tanto al juego libre por rincones, como al juego dirigido.

En virtud a todo lo que se ha determinado en la presente investigación nos da como problema el ¿Como las técnicas de juego inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de educación inicial? Pregunta que me permitió plantearme el tema y propósito de esta investigación “Juegos como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial” con el fin de mejorar los procesos de enseñanzas en la actualidad, es así como una vez identificada la problemática que afecta a los niños del nivel preescolar inicial me



permite tomar las acciones formativas de las docentes Parvularios y así reconocen las problemáticas que aquejan la educación de los estudiantes, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula para proponer acciones de mejora educativa innovadora puesto que ellas son las responsables en gran parte del conocimiento en los niños y así fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Dentro de la problemática de aprendizaje de los niños, el juego facilita los medios para que él vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa, dado que permite desplegar el conjunto de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motor, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo.

Metodológicamente el juego como instrumento de aprendizaje, conlleva a que se interioricen y transfieran los conocimientos para hacerlos significativos, el juego es la excusa a través de la cual el niño experimenta, prueba, investiga, es el protagonista, crea y recrea. En esta metodología el docente abandona su rol protagónico en el proceso de enseñanza y permite al niño que sea el quien reconstruya su aprendizaje a partir de la realidad que lo circunda, haciendo del aula un espacio en el cual el niño a más de divertirse también aprenda.

Con ello, esta investigación documental está justificada en su intención de crear una opción a través de la cual se reconozca y valore la implementación del juego como instrumento educativo de referencia para cambiar los actuales sistemas que se emplean para desarrollar aprendizajes significativos por experiencia en los niños y niñas en etapa de educación inicial. Ya no basta con lograr que el infante aprenda a leer, a escribir, a dibujar y a expresarse, hoy la tarea docente está dirigida al logro de las destrezas, habilidades, actitudes, aptitudes y conocimientos del niño para así poder decir que se ha logrado en él un desarrollo integral.



Con ello, el proyecto pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, y así los únicos beneficiados serían tanto los alumnos como los docentes, facilitando estrategias que conjugan juego y aprendizaje.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Establecer las técnicas de juego y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial de la escuela Montevideo del cantón Buena Fe.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Investigar las técnicas de juego que inciden en los niños de educación inicial.
2. Desarrollar habilidades y destrezas para lograr el desarrollo integral del niño de educación inicial.
3. Implementar el juego como instrumento educativo para desarrollar aprendizaje significativo en los niños.

1.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

➤ **Concepto de juego**

El juego es una actividad necesaria para el niño, a través de ella el niño ve transcurrir sus horas lo que le permite además liberar esa carga de energía que lo desborda, de alguna manera el juego le permite al infante aprender a relacionarse en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve, la familia, la sociedad y la cultura.

El juego, como como aspecto fundamental dentro de las estrategias facilita el aprendizaje, lo hace de manera agradable, corta, divertida, establece reglas y fortalece los valores en la conducta del niño, así como el respeto, la tolerancia grupal e intergrupal, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza, la seguridad, el amor por el prójimo, además de realizar una tremenda contribución a la promoción del compañerismo y la cooperación (León, 2019).

➤ **Que es el aprendizaje**

Los psicólogos se refieren al aprendizaje, como procesos en virtud de los cuales nuestra conducta varía y se modifica a lo largo del tiempo, adaptándose a los cambios que se producen en el entorno. El aprendizaje es el mayor proceso de adaptación humana (Gloria, 2003).

El aprendizaje consiste en un proceso acumulativo de conocimientos, basado fundamentalmente en la capacidad de manejar un conjunto de representaciones enriquecedoras; estas representaciones pueden ser una combinación de algo escrito en papel, de algo existente en forma de objeto físico y de un arreglo cuidadosamente construido de una idea en la mente, para denotar que las representaciones deben ser consideradas como una combinación de tres componentes: símbolos escritos, objetos reales e imágenes mentales y donde los rasgos verbales o del lenguaje son igualmente predominantes debido a que son los nexos entre estos tres componentes (Janvier, 1987).



➤ **Relación entre el juego y el aprendizaje**

El juego y el aprendizaje son procesos esenciales en el desarrollo del niño; ambos procesos se encuentran presentes en la vida del infante, como herramienta que le permite al niño la expresión de emociones y la alimentación de su imaginación. La actividad lúdica convierte al niño progresivamente en un experimentador de sus propias experiencias (García, 2016).

➤ **Procesos del Aprendizaje**

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, éste debe reunir varios procesos, la nueva información debe relacionarse de modo motivador y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y ejercicio) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.

➤ **Técnicas de aprendizaje o didácticas**

Son maneras, procedimientos o medios sistematizados que sirven para organizar y desarrollar la actividad de un grupo sobre la base de conocimientos suministrados por la teoría de la dinámica de grupos (Ayala, 2004)

➤ **Educación inicial subnivel 2**

La educación escolarizada en el Ecuador comprende tres niveles de educación: Inicial, Básica y Bachillerato. Dentro del primer nivel se encuentran dos subniveles: educación inicial I y Educación Inicial II. En este nivel de educación el objetivo es el de potenciar y promover el desarrollo integral del niño, poniendo como prioridad la garantía de su bienestar a través de proveerle espacios y acciones educativas que lo motiven de manera significativa (Leon, 2019).

(Castillejo, 2018), dice que la Educación Inicial es “la educación primera y temprana que requiere de un tratamiento específico, porque estos primeros años son decisivos y porque el niño es sencillamente eso, un niño en proceso de maduración, de desarrollo y no un hombre pequeño”

1.6 Hipótesis

Con el establecimiento de juegos como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza, se mejorará el aprendizaje actualmente en los niños de la escuela Montevideo del cantón Buena Fe.

1.7 Metodología de la investigación.

La metodología que se utilizó de acuerdo a los objetivos planteados en este proyecto y al enfoque que tiene como finalidad implementar juegos como técnica de aprendizaje y su incidencia en el proceso de enseñanza en los niños de educación inicial corresponden a:

➤ Investigación Cualitativa

Esta modalidad investigativa está orientada por lo cualitativo porque nos permitió realizar un diagnóstico y solucionar problemas en la práctica pedagógica.

➤ Investigación Bibliográfica.

Se utilizó referencias bibliográficas para obtener los datos siendo estas fuentes de carácter documental, libros, tesis, consultas de internet como medios de investigación.



➤ Investigación de Campo.

Se constató mediante observación directa en el establecimiento educativo la problemática que en efecto actualmente se desarrolla con los niños de educación inicial: por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objetivo.

CAPÍTULO II

Resultados de la investigación

2.1. Desarrollo del caso

En el presente proyecto de investigación se desarrollaron varias series de estrategias didácticas en cuanto a técnicas de enseñanza y aprendizaje que fortalecerán el proceso educativo de los niños de educación inicial en la Escuela Montevideo del cantón Buena Fe, el objetivo de establecer juegos como técnica de aprendizaje tuvo como finalidad desempeñar un rol y proceso de aprendizaje actualizado, donde el alumno tiene mayor protagonismo dentro de sus actividades lúdicas en el salón de clases.

2.2. Situaciones detectadas (hallazgo)

Dentro de la institución me he podido dar cuenta que los docentes especialmente del primer año de educación inicial básica casi nunca realizan actividades lúdicas de carácter educativo puesto que estas actividades son vistas solo como una actividad de recreación, sin saber que con el simple hecho de poner en práctica juegos educativos podemos hacer más significativo el aprendizaje y por ende obtener estudiantes más participativos a la hora de impartir un contenido.

La mayoría de los docentes consideran que las actividades lúdicas son simplemente juegos que desencadena descontrol en el aula y que es motivo de un desbarajuste entre los estudiantes, puesto que esta práctica es vista como una causa para fomentar el desorden y la indisciplina, muy notoria debido a que los docentes no realizan juegos educativos que les ayude a ser sus clases más interactivas y por ende incentiven el desarrollo del pensamiento crítico- reflexivo de los niños.

Esto nos quiere decir que los estudiantes necesitan actividades lúdicas para el desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo, para el óptimo desarrollo del estudiante.

2.3. Soluciones planteadas

Tipos de juego como técnicas de enseñanza para el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial.

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil, reconociendo que dentro del ámbito educativo el juego es un elemento esencial para llevar a cabo procesos lúdicos de formación y educación en la etapa de la primera infancia.

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y más adelante cuando despierta su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores, etc.

(Piaget, 2010) describió los principales tipos de juego de acuerdo al desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme éste va creciendo:

➤ **Juego de construcción**

Algunas actividades que representan este tipo de juegos son:

- apilar objetos del mismo color
- alinear objetos para formar caminos
- armar rompecabezas

A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial.

➤ **Juego funcional**

Algunos juegos representativos que podemos emplear son:



- Dejar caer objetos
- Encontrar un objeto que está escondido
- Alcanzar algún objeto apoyándose de otro
- Correr, saltar
- Encender un juguete presionando un botón

Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.

➤ **Juego simbólico**

Podemos emplear:

- Lectura de un cuento
- Teatro con títeres
- Mimos

A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

➤ **Juego de reglas**

Algunos juegos que podemos emplear son:

- El lobo
- Las escondidillas
- Lotería
- Boliche entre otros

Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto.

Establecidos ya los juegos antes mencionados se incentivó a los maestros como deberían involucrarse más afectivamente con cada estudiante del aula para así saber que método lúdico poder aplicar referente a la deficiencia de aprendizaje pedagógico



e intelectual, brindar una enseñanza personalizada para cada estudiante, la manera más práctica y cómoda es mediante el juego.

El maestro, por tanto, al ser más participativo con los alumnos en lo que se refiere a integrarse a las actividades lúdicas dentro del aula harán que las clases no sean monótonas y tediosas, porque el docente tomara la iniciativa para hacer que los estudiantes asimilen mejor los contenidos y estimulen al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de sus estudiantes, provocando que los niños no sean apáticos al aprendizaje.



2.4. Conclusiones

- A través del proceso de identificación mediante revisión bibliográfica, se logró determinar actividades que ayudaran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que fortalecieran al desarrollo de los procesos básicos a nivel de educación inicial de la Institución Educativa Montevideo del cantón Buena fe.
- concluyo que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación inicial, por ende, los docentes reconocieron la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su estrategia académica y profesional.
- La implementación de la forma lúdica que se enseñó a los niños fue muy satisfactoria, teniendo en cuenta que se puede aprender mientras se juega, contribuyendo así al desarrollo cognitivo del niño

2.5. Recomendaciones (propuesta para mejorar el caso)

- Mi recomendación para la escuela Montevideo del cantón Buena Fe es que se innoven espacios donde los niños puedan jugar y aprender de manera activa desarrollando sus habilidades y destrezas propias de su edad, lo que contribuye al conocimiento de los conceptos básicos en el preescolar.
- Al realizar los juegos establecidos en el proceso de investigación de la educación infantil, conlleva a los docentes a reconocer que dentro del contexto educativo son múltiples los agentes que deben asumir un rol protagónico para la transformación de la práctica pedagógica en favor de los niños.
- La necesidad de innovar permanentemente hace al docente entender que la búsqueda de estrategias a través del juego, facilita el aprendizaje al estudiante y su ambiente en el aula será más enriquecedor y motivador, el cual lograra un mayor nivel en su desarrollo intelectual.

BIBLIOGRAFÍA

- Ayala, P (2004). *Influencia de las Técnicas didácticas*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1706/TD%20CE%201803%20V1%20-%20Vasquez%20Gonzales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- León, B (2019). *Concepto de juego*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4937/2/INCIDENCIA%20DEL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DIDACTICA%20EN%20EL%20PEA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%202%20PDF.pdf>
- Castillejo, (2018). *Educación inicial*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4937/2/INCIDENCIA%20DEL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DIDACTICA%20EN%20EL%20PEA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%202%20PDF.pdf>
- García, L (2016). *Relación entre el juego y el aprendizaje*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4937/2/INCIDENCIA%20DEL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DIDACTICA%20EN%20EL%20PEA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%202%20PDF.pdf>
- Gloria, E (2003). *Que es el aprendizaje*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: http://redi.ufasta.edu.ar:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1490/2009_P_007.pdf?sequence=1#:~:text=Los%20psic%C3%B3logos%20se%20refieren%20al,mayor%20proceso%20de%20adaptaci%C3%B3n%20humana.
- Janvier. (1987). *Proceso de Aprendizaje*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/86/Alonzo-Rosmery.pdf>



- León, M (2019). *Educación inicial subnivel 2*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4937/2/INCIDENCIA%20DEL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DIDACTICA%20EN%20EL%20PEA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20EDUCACION%20INICIAL%202020PDF.pdf>
- Piaget, J. (2010). *Tipos de juego*, [en línea]. Recuperado el 09 de marzo del 2021. Disponible en: <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

ANEXOS

TIPOS DE JUEGOS



Juego

de construcción (Recuperado en línea)

de



Juego

funcional (Recuperado en línea)



Juego

simbólico (Recuperado en línea)



Juego de

reglas

(Recuperado en línea)