



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TESIS DE GRADO

El juego como herramienta de aprendizaje para niñas y niños de I
nivel del CDI Alfareritos de Condega

Aguilar, S; Torres, M; Vindell, N.

Tutora

Lic. Lucielá Suyen Corea Castellón

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE ESTELÍ

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional de Estelí

CUR-ESTELÍ

Recinto Universitario Francisco Rivera “El Zorro”

Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

El juego como herramienta de aprendizaje para niñas y niños de I
nivel del CDI Alfareritos de Condega

Trabajo de investigación para optar al grado de
Licenciadas en Educación con mención en Educación Infantil

Autoras

Sofía Alejandra Aguilar Rodríguez
Mayela Vanessa Torres Velásquez
Neyseth Layeska Vindell Bermúdez

Tutora

Lic. Lucielia Suyen Corea Castellón

Noviembre 2025



Dedicatoria

A nuestros padres por su apoyo incondicional; a los maestros por su invaluable guía, su paciencia, sus conocimientos y su constante motivación y a la UNAN- MANAGUA por habernos brindado la oportunidad por habernos formados como profesionales.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por darnos sabiduría y fortaleza para afrontar cada obstáculo y a nuestros padres por brindarnos el apoyo e inculcarnos valores que nos han permitido llegar hasta aquí, su sacrificio ha sido nuestra mayor inspiración, nuestro talento y apoyo mutuo fueron fundamentales para el desarrollo y culminación de este trabajo.



CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, ESTELÍ
“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en victorias”
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

Carta Aval de la Tutora

Por este medio se hace constar que las estudiantes, **Sofía Alejandra Aguilar Rodríguez, Mayela Vanessa Torres Velásquez y Neyseth Layeska Vindell Bermúdez**, en cumplimiento a los requerimientos científicos, técnicos y metodológicos estipulados en la normativa correspondiente a los estudios de grado de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN – Managua, y para optar al título de Licenciadas en Educación Infantil, han elaborado trabajo de investigación titulado:

El juego como herramienta de aprendizaje para niñas y niños de I nivel del CDI Alfareritos de Condega

Por lo anterior, se autoriza a las estudiantes antes mencionadas, realicen la presentación y defensa pública de tesis ante el tribunal examinador que se estime conveniente.

Se extiende la presente en la ciudad de Estelí, a los 29 días del mes de noviembre del año dos mil veinticinco.

Atentamente,

Lic. Lucielia Suyen Corea Castellón
Docente tutora
UNAN-Managua/CUR - Estelí
Orcid: 0009-0009-1299-3752

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!
Barrio 14 de abril, contiguo a la subestación de ENATREL, Tel 27137734, Ext 7424
dceh.curesteli@unan.edu.ni

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo promover el juego como herramienta de aprendizaje educativo en niñas y niños del primer nivel, su enfoque es cualitativo y tipo descriptivo. Reconociendo la importancia del juego durante los primeros años de vida con fines educativos y pedagógicos. La población conformada por 23 niños matricula actual del CDI, y dos docentes encargada de los grupos. A partir de esta población se selecciono una muestra de 10 niños (4 niñas y 6 niños) elegida por ser el primer nivel inicial. La recolección de datos se realizó mediante observación, entrevista y grupo focal. Los resultados describen que el juego se establece como una estrategia metodológica efectiva que fomenta el aprendizaje significativo, el trabajo colaborativo, el cual genera una motivación natural en los niños haciendo que el aprendizaje no se sienta como una obligación realizándolo de una manera divertida y competitiva donde crean una experiencia satisfactoria construyendo recuerdos inolvidables que le servirán a lo largo de su vida. Así mismo los maestros son la guía fundamental que actúan como facilitador para crear juegos. Se concluye que cada uno de los juegos realizados influyeron de manera positiva en su desarrollo cognitivo, física, social y emocional, por lo tanto, se evidenció la importancia del juego como herramienta para el aprendizaje. Como estudiantes de educación infantil se fortaleció el área de juegos educativos donde fue de suma relevancia este tema porque se vio la necesidad en el centro educativo y así como proponer diferentes juegos estratégicos que fomenten el aprendizaje.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, herramienta, desarrollo, habilidades.

Abstract

This research aimed to promote play as an educational learning tool for first-grade children, employing a qualitative and descriptive approach. It recognizes the importance of play during the early years of life for educational and pedagogical purposes. The population consisted of 23 children currently enrolled at the Early Childhood Development Center (CDI), as well as two teachers in charge of the groups. From this population, a sample of 10 children (4 girls and 6 boys) was selected, chosen because it was the first grade of preschool. Data collection was carried out through observation, interviews, and focus groups. The results describe how play has become an effective methodological strategy that fosters meaningful learning and collaborative work. It generates natural motivation in children, making learning feel less like an obligation and more like a fun and competitive activity. This creates a satisfying experience, building unforgettable memories that will serve them throughout their lives. Teachers are fundamental guides who act as facilitators in creating games. It is concluded that each of the games played positively influenced children's cognitive, physical, social, and emotional development, thus demonstrating the importance of play as a learning tool. As early childhood education students, we strengthened our understanding of educational games, a topic of great relevance because we identified a need within the school and proposed different strategic games that promote learning.

Keywords: Play, learning, tool, development, skills.

Índice

1.	Introducción	1
2.	Antecedentes	2
2.1	A nivel Internacional	2
2.2	A nivel Nacional	3
2.3	A nivel Local	4
3.	Planteamiento del problema	5
3.1	Caracterización general del problema	5
4.	Justificación	6
5.	Objetivos de investigación: General y Específicos	7
5.1	Objetivo general	7
5.2	Objetivos específicos	7
6.	Limitaciones del estudio	8
7.	Supuestos básicos	9
8.	Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación	10
9.	Preguntas de investigación	12
9.1	Pregunta general	12
9.2	Preguntas específicas	12
10.	Marco teórico (Perspectiva teórica asumida)	13
10.1	Concepto del juego	13
10.2	Importancia del juego dentro del plan de clases	13
10.3	El juego en las etapas de desarrollo	14
10.4	Características del juego	14
10.5	Dimensiones del juego	15
10.6	El juego como estrategia de aprendizaje	18
10.7	Beneficios que proporciona el juego en los niños	18
10.8	El rol del maestro en el juego infantil	19
10.9	El papel de padres de familia en el juego del niño	20
10.10	Tipos de juegos	20
10.11	Teoría del juego según actores	22
10.12	El aprendizaje a través del juego	23

10.13	El juego es esencial para el aprendizaje y la enseñanza	23
10.14	Contribuciones del juego en educación inicial.....	24
11.	Diseño metodológico.....	25
11.1	Enfoque cualitativo asumido.....	25
11.2	Tipo de investigación	25
11.3	Muestra teórica y sujetos del estudio	25
11.4	Métodos y técnicas e instrumentos de recopilación de datos	26
11.5	Criterios de calidad aplicados.....	27
	Área de estudio	27
12.	Análisis y discusión de resultados	30
14.	Recomendaciones.....	44
15.	Referencias bibliográficas	45
16.	ANEXOS.....	49

Índice de Tabla

Tabla 1 Categorías	10
Tabla 2 Plan de acción	34
Tabla 3 Cronograma de actividades	50
Tabla 4 Matriz de reducción de la información- Entrevista a docente	56
Tabla 5 Matriz de reducción de la información- Grupo focal.....	57
Tabla 6 Matriz de reducción de la información- Entrevista a padres de familia.....	58

Índice de Imagen

Imagen 1. Aplicación de juegos, el médico.....	60
Imagen 2. Aplicación de juegos, construcción.....	60
Imagen 3. Aplicación de juegos, ordeñar la vaca	60
Imagen 4. Aplicación de juegos, armar legos	61
Imagen 5. Aplicación de juegos, torre de colores	61
Imagen 6. Aplicación de juegos, rompecabezas	61
Imagen 7. Aplicación de juegos, encostalado por color	62
Imagen 8. Aplicación de juegos, lleva la pelota al cesto	62
Imagen 9. Aplicación de juegos, dejando huellas.....	62
Imagen 10. Aplicación de juegos, caja de arena	63
Imagen 11. Aplicación de juegos, ir de pesca	63
Imagen 12. Aplicación de juegos, instrumentos musicales	63
Imagen 13. Actividades iniciales, canto de presentación	64
Imagen 14. Actividades finales, canto de despedida y abrazo de oso	64

1. Introducción

El estudio investigativo muestra que el juego es una herramienta fundamental en sus primeros años de vida, el uso del juego en el ámbito educativo es su capacidad para estimular la motivación y el interés de los estudiantes. Este trabajo tiene como objetivo principal promover el juego como herramienta para el aprendizaje educativo. Es por esto, que cuando se incorpora el juego en el aula se crea un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. La falta de estimulación a través del juego en los niños puede traer consecuencias en el desarrollo integral puesto que si un niño no juega lo suficiente se pueden observar problemas en varias áreas de su desarrollo.

El juego como herramienta de aprendizaje en niñas y niños del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, Departamento de Estelí es importante porque a través del juego los niños aprenden, permiten el desarrollo integral, fomentando habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales de manera efectiva, los maestros pueden utilizar el juego para enseñar cualquier concepto o tema, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada niña y niño.

El contenido de este documento refleja recopilación de datos, aplicación de diferentes instrumentos guía de observación, entrevista, grupo focal e investigaciones bibliográficas el cual nos proporcione información necesaria para conocer las necesidades que hay dentro del aula de clases. A continuación, se detallan los capítulos que contiene este documento:

En primer lugar, introducción donde se presenta el tema central y el principal objetivo, con el propósito de la investigación, antecedentes con información sobre el tema, planteamiento del problema donde caracteriza la problemática, la justificación se explica la importancia de nuestro tema, demuestra a quienes beneficia la investigación (niñas, niños, docente y padres de familia), se realiza los objetivos de la investigación los cuales orientan la información, la fundamentación teórica sustenta el tema de la investigación con teorías, estudios y aportes de diferentes autores. El diseño metodológico se utilizó las técnicas e instrumentos para recolección de datos, bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo. El análisis de resultado presenta los datos obtenidos en relación a los objetivos propuestos para llegar a una conclusión. En la conclusión corresponde a la etapa final donde destaca los aportes de la investigación, se reúne todo el trabajo realizado aportando ideas y destacando su importancia. Las recomendaciones son propuestas dadas dirigidas a la docente y padres de familia para fomentar la aplicación efectiva.

2. Antecedentes

Para la elaboración de los antecedentes de la investigación se realizaron estudios previos sobre el tema para sustentar la investigación actual, a continuación:

2.1 A nivel Internacional

(Delgado, 2023) realizó el estudio el juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. El objetivo de esta investigación consiste en analizar, interpretar y develar antecedentes que contribuyan a la reproducción de prácticas educativas en base al juego, la investigación es de enfoque, el método utilizado consiste en un análisis de contenidos publicados en la literatura científica, normativa y de divulgación científica para la profundización teórica de las diferentes miradas del juego como herramienta pedagógica, la muestra. Se concluye que el juego es un elemento importante dentro del proceso educativo dada sus características y su impacto en los estudiantes en la motivación y en la facilitación de nuevos aprendizajes. El juego es un elemento importante dentro del proceso educativo que es una herramienta fundamental en los estudiantes mejora la motivación y en la facilitación de nuevos aprendizajes. El juego nos brinda diferentes beneficios como método para facilitar el aprendizaje de los estudiantes aprendiendo en la escuela y el hogar de una manera más innata. Así mismo el juego es una herramienta que potencia nuevos conocimientos y habilidades.

(Ormazábal et al., 2023) Estudio realizado “El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior”. El objetivo de este trabajo fue evaluar si la utilización de juegos mejora la gestión del aprendizaje de los estudiantes. La muestra se conformó por 156 universitarios chilenos, quienes participaron en tres modalidades de juego (Kahoot!, Pasa palabras y Juego de cartas); se evaluó la percepción de los estudiantes sobre estrategias utilizadas. Los resultados revelaron una valoración positiva del juego como estrategia didáctica de aprendizaje. En conclusión, la utilización de juegos es una herramienta de aprendizaje que permite integrar habilidades y motivar al estudiante de forma dinámica y creativa. Desde el punto de vista de los autores el juego se incorpora en la educación para construir conocimientos, en el cual ponen en práctica su imaginación para jugar. El docente es un facilitador para el aprendizaje en el cual adapta la metodología para el aprendizaje y la edad del niño, creando experiencias para adquirir un aprendizaje significativo. Desde el punto de vista psicológico y pedagógico el juego posibilita situaciones y adaptación en su vida cotidiana, es esencial reconocer donde se desarrolla el juego porque este influye en el razonamiento y darle sentido al mundo.

(Murillo, 2009) realizó el estudio el juego como herramienta de aprendizaje, el juego es uno de intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo, y por tanto con posibilidad del ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. Como objetivo daremos una visión acerca de la importancia del juego en la educación y ofreceremos algunas experiencias. Murillo (2009) nos explica que el juego es una actividad propia y espontánea de cada individuo donde aprenden a formar vínculos y relacionarse con las demás personas que los rodean, se reconoce que el juego es fundamental para el proceso de aprendizaje, el juego es fundamental en el desarrollo infantil y en el desarrollo integral de los niños, de esta manera se ha superado esa antigua concepción (perdida de tiempo) puesto que el juego tiene mucho valor pedagógico desde la primera infancia de los niños, estimula la creatividad, imaginación y fortalece las habilidades sociales, emocionales, físicas y cognitiva, la exploración del medio que lo rodea.

2.2 A nivel Nacional

(Chavarría et al., 2019) realizaron el estudio “El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas”. El objetivo es aplicar el juego como metodología para el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas, su enfoque es cualitativo de carácter descriptivo y explicativo, tomo una muestra de 24 niños que asisten al aula de tercer nivel, tiene como resultado proporcionar estrategias que faciliten el trabajo de las maestras y maestros del preescolar, se propone aplicar el juego como metodología para el desarrollo socio- afectivo de los niños y niñas, desarrollando un plan de estrategias lúdicas pedagógicas para fortalecer la dimensión socio-afectiva de niños y niñas con la participación de toda la comunidad educativa. Estudios recientes señalan que el juego contribuye al desarrollo intelectual, socio-afectivo de niñas y niños, desarrollando un plan de estrategias para fortalecer sus habilidades. Se promueve que los participantes establezcan vínculos, con un ambiente de confianza para interrelacionarse entre ellos mismo de manera afectiva. Proponen la realización de juegos con diferentes metodologías pedagógicas donde niñas y niños tengan una participación activa, fortaleciendo relaciones interpersonales durante y después del proceso educativo.

(Cruz et al., 2020) En su seminario de graduación abordan “El juego como estrategia didáctica” esta investigación tiene como objetivo “ Aplicar estrategias didácticas mediante el juego para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en la asignatura de Matemática en los estudiantes de tercer grado “B” del turno matutino del colegio Público

“Nueva Vida” en el municipio de Ciudad Sandino del departamento de Managua en el Segundo semestre 2020”. Implementando el paradigma cualitativo y cuantitativo. Se puede afirmar que poniendo en práctica el juego como estrategia didáctica es de mucha ayuda para mejorar y fortalecer el proceso educativo de la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar en la educación primaria. Esta investigación afirma que el juego es importante para el ser humano, porque los niños se concentran, se motivan y así tienen un aprendizaje educativo y significativo. Se considera que sea utilizado de manera dinámica y creativa evitando una simple rutina intengrandolo de forma flexive de acorde a la edad del niño y según la acción didáctica del día. El juego se desarrolla de manera que los niños esten atentos puesto que se estimula su área cognitiva para mejorar su atención en cada una de las actividades que se dan dentro del aula de clase.

2.3 A nivel Local

(Zapata et al., 2019) Estudio realizado titulado, "Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas". Los juegos tradicionales son los juegos clásicos que se transmiten de generación en generación, se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo. Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a ser creativos ya que para desarrollar estos juegos no es necesario incurrir en gastos de materiales o juguetes, sino que se puede utilizar únicamente el cuerpo o material del medio. Es necesario que en los centros de educación inicial se practiquen los juegos tradicionales; traen diversión, es parte de la identidad cultural permite el desarrollo de habilidades de la motora gruesa además de lo afectivo, social, cognitivo, estos juegos tradicionales fortalecen los músculos grandes de los niños y niñas y son juegos que se pueden llevar en práctica en cualquier lugar ya sea en casa, en el barrio o la escuela. Este estudio se realizó con enfoque cualitativo, por su propósito se trata de una investigación aplicada, ya que se hace uso de fuentes de información primaria y secundaria. En respuesta a la necesidad identificada se aplicó juegos tradicionales como estrategia para desarrollo de la motora gruesa con niños y niñas del preescolar. Es de suma importancia que en los centros educativos se incluyan juegos tradicionales puesto que esto brinda diversión, que el aprendizaje sea activo y efectivo para los niños, de igual manera se conextan con la cultura de su comunidad donde permite desarrollar diferentes habilidades motoras y donde se pueden implementar en cualquier momento o lugar.

3. Planteamiento del problema

En primer nivel, el juego es una actividad natural del ser humano y muy significativa para las niñas y los niños, mediante el cual exploran su entorno, desarrollan su lenguaje, socializan, comparten, desarrollan su imaginación.

Sin embargo, aún reconociendo la importancia del juego en los centros educativos no lo implementan con un objetivo pedagógico. Los juegos tienen limitaciones por la falta de recursos y materiales del centro, donde se utilizan por recreación y según la imaginación del niño.

Esto genera consecuencias donde los niños no logran desarrollar sus habilidades motoras, cognitivas, lenguaje, socialización, por que no utilizan el juego como herramienta para el aprendizaje.

Ante esta problemática se observa la necesidad, de aplicar juegos para el aprendizaje educativo de los niños, según su edad, y el ritmo de aprendizaje, logrando que los juegos sean positivos en su desarrollo integral.

3.1 Caracterización general del problema

En los últimos años, se reconoce que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, física, social y emocional para el aprendizaje de niñas y niños. El juego es una actividad natural y espontánea, libera a los niños de tensiones emocionales, es por eso que se debe ser conscientes de que el juego tiene un gran significado para el sano desarrollo. Sin embargo en muchas instituciones no aplican juegos con fines educativos y pedagógicos, por falta de materiales y motivación, esto limita el desarrollo integral de los estudiantes. Esto puede traer consecuencias en los niños como falta de trabajo en equipo, la socialización, la independencia, la comunicación, o autoregular sus emociones.

Es así como surge la necesidad de aplicar juegos con fines educativos. El cual es fundamental permitir el juego para que los niños conozcan su entorno, crezcan, maduren, potencialicen su imaginación y habilidades a través de la exploración, que tengan un sano equilibrio al saber ganar y perder, ya que el juego es indispensable en la infancia. A través de la observación en el centro se logró identificar que el juego es una herramienta fundamental para que los niños logren un buen aprendizaje, socializan, sean seguros de sí mismo e independientes, desarrollen sus áreas cognitiva, física, social y emocional.

4. Justificación

Con la presente investigación se pretende promover el juego como herramienta educativa, el cual es primordial en la educación inicial. A través de los juegos las niñas y niños logren hacer un buen uso de su imaginación, que exploren sanamente el medio que les rodea, para que logren desarrollar y descubrir cada una de sus habilidades y capacidades.

Cuando se incorpora el juego no solo beneficia a los niños, si no a padres de familia, docentes, donde el juego se convierte en un recurso pedagógico y didáctico, donde permite adaptar según las necesidades de las niñas y niños, su uso planificado hace una educación más inclusiva, enriquecedora para el aprendizaje significativo de los niños.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Simbaña et al., 2022)

Las capacidades que desarrollan las niñas y niños, como: sensoriales, motrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales del desarrollo de los estudiantes, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, permitiéndoles percibir y organizar lo que perciben de su entorno.

El juego es una herramienta imprescindible para el desarrollo integral de niñas y niños, porque a través de él exploran, crecen y se expresan de una manera significativa.

Esta investigación se realiza, a través de un diagnóstico pedagógico y didáctico surge como una idea para contribuir al aprendizaje a través del juego en niñas y niños del CDI-Alfareritos para promover juegos para estimular las dimensiones, así aprenderán a la vez y tendrán un aprendizaje significativo.

El juego es fundamental para el buen desarrollo de niñas y niños, de esto depende un buen aprendizaje, jugar es explorar, aprender el mundo, de sí mismo, de otros, y sobre todo para la vida.

5. Objetivos de investigación: General y Específicos

Objetivo general

Promover el juego como herramienta para el aprendizaje educativo en niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí en el año 2025.

Objetivos específicos

Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

Describir juegos que fomenten el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

Aplicar juegos que aporten al aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

6. Limitaciones del estudio

Difícil acceso de materiales y recursos, para la elaboración de estrategias con juegos educativos.

Poca participación de padres de familia, en las actividades escolares.

Tiempo limitado para la aplicación de los juegos.

7. Supuestos básicos

En los centros de educación infantil el juego como herramienta para el aprendizaje es esencial en las actividades diarias. Sin embargo, la escasez de materiales que requiere para su aplicación y la actitud del docente en la planificación y tiempo, ha limitado en el aprendizaje de niños y niñas. Por tal razón, se reconoce que el juego favorece el desarrollo de habilidades y valores en los niños, como: la expresión oral, seguridad, autoestima, responsabilidad, trabajo de equipo; fundamentales para su desarrollo integral, las cuales deben promoverse desde su educación inicial.

Los padres de familia reconocen la importancia del juego como herramienta educativa, aunque no todos apoyan en las diversas actividades que realizan las docentes.

8. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación

Tabla 1 Categorías

Objetivos	Categoría	Definición conceptual	Subcategoría	Técnicas e instrumentos	Fuentes de información	Procedimiento de análisis
Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños	Juegos que se aplican para el aprendizaje niñas y niños.	El juego es la actividad principal del niño, que se realiza de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y influye en el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. (Jtimon, 2024)	Juegos de imitación Juegos al aire libre Juguetes Juego de rondas	Observación Guía de observación	Niñas, niños y Docente.	Matriz de reducción de datos.
Describir juegos que fomenten el aprendizaje de niñas y niños	Juegos que fomenten el aprendizaje	El docente con creatividad y dinamismo proporciona juegos que se ajusten a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan motivación a	Juegos de construcción, didácticos, simbólicos y juegos motores.	Observación directa Guía de observación	Niñas, niños y Docente.	Matriz de reducción de datos.

		su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples y sencillos, donde la motricidad se priorize, como son los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa. (Carrión et al., 2020)				
Aplicar juegos que aporten al aprendizaje de niñas y niños	Aplicación de juegos que aportan en el aprendizaje	El juego como herramienta de aprendizaje brinda a los niños la oportunidad de diversificar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad e inteligencia, así como conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración del entorno que lo rodea. (Torres & Torres, 2007)	Simulación de constructor Ordeñar la vaca El médico Armar legos Torre de colores Rompecabezas Encostalado por color Lleva la pelota al cesto Dejando huellas (manos y pies) Caja de arena Ir de pesca Instrumentos musicales	Observación Diario de campo	Equipo de investigación, Niños y Niñas	Matriz de reducción de datos.

9. Preguntas de investigación

Pregunta general

¿De qué manera se promueve el juego como herramienta para el aprendizaje en niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfarerito del municipio de Condega, departamento de Estelí del año lectivo 2025?

Preguntas específicas

¿Qué juegos se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfarerito del municipio de Condega, departamento de Estelí del año lectivo 2025?

¿Qué beneficios generan los juegos en primer nivel del CDI-Alfarerito del municipio de Condega, departamento de Estelí del año lectivo 2025?

¿Cómo contribuye la aplicación de juegos en el aprendizaje en niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfarerito del municipio de Condega, departamento de Estelí del año lectivo 2025?

10. Marco teórico (Perspectiva teórica asumida)

10.1 Concepto del juego

El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. (Jtimon, 2024)

El juego es la actividad recreativa principal en la vida de los niños, que a través de su participación aprenden a desarrollar sus habilidades y capacidades, una manera de entrenamiento y diversión donde conocen el entorno que les rodea.

10.2 Importancia del juego dentro del plan de clases

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. La mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas diversas. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica.

El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias. El juego es una necesidad, vital que contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. (Carrión et al., 2020)

El juego se considera fundamental en el aula de clase porque aporta aprendizajes significativos, permite incluir a los niños según sus gustos y preferencias donde expresa sus sentimientos y maneja sus emociones. El docente es el principal facilitador de los juegos donde adapta según la edad, necesidad e intereses de los niños, el que permite mantener el aula limpia y creativa.

En sus primeros años se recomienda juegos simples y sencillos adaptando a la capacidad motriz, cognitiva y social uno de ellos mencionados según el autor los juegos de imitación que son los principales en sus primeros años, juegos de cacería y persecución que promueve actividad física y coordinación motriz. El juego es vital y necesario que no tiene una edad específica para realizarse puesto que permite crear experiencias significativas.

10.3 El juego en las etapas de desarrollo

Las principales etapas del desarrollo según Piaget que considera típico en cada edad:

Estadio sensoriomotor (0-2 años): Juego de ejercicios; consiste en repetir una y otra vez una acción, aprenden a través de sus sentidos, tocando y haciendo, por el puro placer de obtener un resultado inmediato.

Estadio preoperacional (2-6 años): Consiste en simular situaciones, objetos, personajes que no están presentes en el momento del juego. (Rodríguez, 2013)

Según Piaget (2013) considera dos etapas importantes en el desarrollo de los niños en la edad de 0-2 el niño aprende a través del mundo comprendiendo objetos de su entorno realizando movimientos motores (manos y pies) y en la edad de 2-6 años los niños desarrollan su pensamiento simbólico donde lo representa con objetos simulando cosas de la vida real. Realizan simulaciones, desarrolla el lenguaje que es muy característico en esta etapa.

10.4 Características del juego

El juego es una actividad placentera, divertida que generalmente impulsa entusiasmo, hace aparecer emociones de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla un inicio, un desarrollo y un final.

El juego tiene un espacio particular para su desarrollo, lo que no quiere decir que dependa o tenga que constituir un objeto material necesariamente para su realización, puesto que la imaginación puede en la mayoría de las ocasiones superar la carencia primera.

El juego está conectado con la realidad. El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a niñas y niños un mejor conocimiento del entorno que le rodea y favorece su integración con los demás.

El juego implica acción. Niñas y niños que juegan, se mueven, corren, se desplazan, ejecutan acciones, que están envueltas de las características ya señaladas, razones por las cuales están en constante actividad física y mental. (Ruiz, 2009)

Según Ruíz (2009) nos comenta que el juego es una actividad divertida y placentera que no tiene exactamente un lugar o un horario, sino que puede ocurrir en cualquier momento donde los niños pueden sustituir cualquier objeto para jugar simplemente ellos utilizan su imaginación para transformarlo, ejemplo: un lapicero lo pueden sustituir por un avión, las cajas de cartón pueden convertirlas en casas o carros y simplemente utilizar su cuerpo para realizar una imitación de un super héroe o animales.

El juego favorece al desarrollo de habilidades, donde no necesitan reglas, explicaciones sobre cómo jugar, es una actividad espontánea y creativa que está conectada con la realidad, donde les permite desarrollar sus habilidades motoras al momento de correr, moverse o ejecutar cualquier acción donde les permite explorar el entorno que les rodea, poder interactuar con los demás, fomentando de igual manera la confianza en sí mismo y el autoestima para un aprendizaje significativo a lo largo de su vida.

10.5 Dimensiones del juego

Dimensión cognitiva: Estimulación para el cerebro

Los juegos manipulativos favorecen, el desarrollo del pensamiento y la imaginación. El niño aprende que ciertos objetos encajan con otros, que cuando se caen suenan, que unas cosas pueden ponerse sobre otras sin que se caigan y que podemos traspasar líquidos de un recipiente a otro al igual puede insertar según su forma. El niño aprende de igual manera a diferenciar colores, formas y texturas. (Linares, 2011)

Según Linares (2011) nos menciona que las dimensiones cognitivas del juego se refieren como gimnasia para el cerebro donde permite desarrollar ejercicios para fortalecer la memoria, la concentración, mejorar la coordinación donde los niños aprenden a razonar, resolver problemas y enfocar su atención en actividades específicas.

El juego simbólico favorece la empatía es decir la capacidad del niño para situarse en el lugar del otro, permitiendo al niño por un momento dado o en una situación determinada ser una persona diferente y actuar como tal.

El juego simbólico permite que los niños imaginen y recreen el mundo que les rodea, una actividad espontánea donde se realiza un ambiente para entrenamiento, por ejemplo se

puede observar como los niños convierten una escoba en un caballo y de igual manera ellos lo representan con situaciones de actividades cotidianas fingir que son doctores, son padres de familia entre otros.

El juego contribuye el proceso de concentración del pensamiento, es decir la creación de representaciones mentales que facilita el aprendizaje. Forma en que la mente almacena y organiza la información sobre la realidad, ya sea mediante imágenes (visuales, auditivas, etc.), símbolos o conceptos abstractos. Los niños aprende a tener en cuenta los objetos y personas que nos están presentes. Ser capaz de recordar lo que falta en un conjunto de objetos o personas.

Otro aspecto cognitivo que sucede en el juego es el dominio del lenguaje que permite a niños expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas.

Dimensión física:

Desde bebés, los niños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, al mismo tiempo que los estímulos que le rodean le facilitan la integración sensorial. Los movimientos serán cada vez más coordinados y complejos. El juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros.

La dimensión física permite que los niños desarrollen sus habilidades motoras gruesas y fina, mediante el juego es una herramienta esencial porque los niños corren, saltan, manipulan diferentes objetos poniendo en práctica el movimiento de todo su cuerpo para realizar actividades en su vida diaria, esto ayuda a que los niños puedan crear una mayor fuerza en sus músculos y sea de gran ayuda para su aprendizaje y puedan vestirse solos, escribir, colorear entre otros.

Dimensión social: La integración, adaptación, igualdad y convivencia.

El juego suele ser el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con los demás. Conforme el niño se va relacionando con otros aprenden a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar los turnos; y aprenden también a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad.

A nivel social el juego es básico porque resulta ser un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás.

El desarrollo social es uno de los principales medios para relacionarse con los demás. Es la capacidad que los niños crean para mantener relaciones significativas con la familia, compañeros de clases, amigos y su maestra donde pueden expresarse de manera libre y aprender a compartir, cooperar, expresar sus emociones fomentando su desarrollo personal.

Los juegos proporcionan diferentes oportunidades para que niñas y niños desarrollen sus habilidades sociales como la empatía, comunicación asertiva y la escucha.

Dimensión emocional: La expresión y control emocional

El afecto es primordial para un desarrollo estable de las personas. Esto es cierto durante toda nuestra vida pero muy especialmente durante nuestros primeros años, ya que unas carencias afectivas en nuestra primera infancia pueden marcarnos para siempre.

El juego es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación, desarrollo de diferentes habilidades.

Enseña al niño controlar la ansiedad y sus emociones (un enfado con sus padres, la pérdida de un juguete o no poder salir porque hace un mal día)

Los niños a través del juego expresan sus emociones y sentimientos.

El juego estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño.

La dimensión emocional es la forma de expresión y control, es una pieza clave para los primeros años para el bienestar de niñas y niños, donde aprenden a reconocer, entender sus emociones. Hablar con los niños desde pequeños preguntándole que les pasa, como les fue en sus clases, como se sintieron el día de hoy todas estas preguntas por más sencillas permitiría que los niños creen diferentes emociones afectivas.

A través del juego los niños exploran su entorno, socializan con otros niños, es una actividad de diversión donde expresan sus emociones, fomentan la empatía y la capacidad de resolver problemas.

10.6 El juego como estrategia de aprendizaje

El juego es una herramienta que facilita el aprendizaje le permite a los niños la oportunidad de diversificar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea de manera significativa. También proporciona el juego, la oportunidad de adquirir y diferentes conocimientos ya que no es posible que la persona refleje lo que desconoce, pero que observe y interprete lo observado.

El juego es una actividad valiosa en la vida de niñas, niños y del adolescente puesto que influye notablemente en su desarrollo cognitivo, físico, mental, emocional y social. Significa la aplicación de esfuerzos y adquisición y formación de cualidades que contribuyen con el desarrollo integral del individuo. (Torres & Torres, 2007)

Torres (2007) comenta que el juego como estrategia de aprendizaje constituye unas de las formas más importantes en los niños donde desarrollan sus competencias. El juego favorece el aprendizaje, la exploración y la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos. El juego es una actividad muy fundamental en la vida de los niños y adolescentes que permite el desarrollo de sus habilidades: cognitiva, física, social y emocional donde cada uno expresa diferentes maneras de comunicar ideas y entender a los demás, construir aprendizajes significativos para su vida.

10.7 Beneficios que proporciona el juego en los niños

La afectividad

En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad recibe un papel clave, ya que en ese momento es cuando comienza a aprender de la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía e independencia. A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las relaciones afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones.

La motricidad

El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños deben jugar. El poder del juego sirve como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza fundamental para el desarrollo físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda. Gracias al

juego los niños van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación.

La inteligencia:

El desarrollo sensoriomotor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas.

La creatividad

El juego educativo produce incrementos en el pensamiento creativo favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. El juego en sí mismo constituye un modo de expresión de la creatividad de modo espontáneo y natural, a través de él, el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.

La sociabilidad

Los juegos colectivos implican comunicación. Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía. (García, 2019)

Los juegos son una herramienta esencial para niñas, niños, adolescente e incluso para adultos, es muy beneficioso que desde nuestros primeros años de vida juguemos puesto que se desarrollan diferentes habilidades y competencias a lo largo de nuestra vida.

García (2019) nos habla sobre los beneficios que proporciona el juego en los niños, puesto que todo influye en cada etapa de desarrollo ayuda a despertar el interés por el aprendizaje, a incrementar la imaginación y creatividad, contribuir al desarrollo emocional, físico, social y cognitivo, la memoria, la capacidad de atención y sobre todo mejorar la autoestima y la confianza en sí mismo.

10.8 El rol del maestro en el juego infantil

El rol del maestro es muy importante, pues estos son los encargados del cuidado y enseñanza de grupos de niños hasta los 6 años. Durante este tiempo el maestro tiene un sin fin de responsabilidades que debe cumplir con el paso del tiempo con el fin de satisfacer las necesidades de cada uno de sus estudiantes. El maestro debe ofrecer un ambiente

seguro, de estimulación, creativo y cuidado de los niños. El rol del maestro en el juego va desde conservar un ambiente limpio u organizado, planificar y preparar diferentes actividades basadas en juegos o actividades dinámicas que sean apropiadas para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social para los niños. (Coloma, 2022)

El rol del maestro es de suma importancia puesto que es el apoyo esencial en la participación de cada niño para fomentar su aprendizaje. El maestro tiene la responsabilidad de realizar diferentes actividades (juegos) que se adapten a la edad y al ritmo de aprendizaje de cada niño donde puedan desarrollar sus habilidades, de tener un ambiente limpio, organizado y creativo, de ser una maestra motivadora, empática que inspire confianza a sus niños, que tenga entrega por su profesión y ejercer un hermoso trabajo.

10.9 El papel de padres de familia en el juego del niño

Los padres tenemos un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. El juego es una forma muy importante para dedicarles el tiempo que necesitan donde podemos transmitirles nuestros conocimientos, afectividad mediante el cual nos ayuda a comprenderlos mejor. También sirve para educarlos en como funciona la sociedad ya que la familia es el primer grupo social del niño y su principal educador. Este tiempo de juego le dará seguridad, fortalecerá su autoestima y contribuirá a su felicidad. (Hacer familia, 2017)

El papel de la familia desempeña un papel muy fundamental en ayudar a los niños a disfrutar de diferentes actividades, demostrar a los niños elogios, utilizar una voz positiva que impulse al niño a disfrutar y de igual manera a involucrarse en el juego de sus hijos puesto que los niños aprenden de diferentes maneras: observando, escuchando y impulsando a realizar actividades que están a su alrededor. Es importante que los padres tengan conocimiento de lo que se vive en casa tenga conexión con lo que se fomenta en la escuela para brindar apoyo y orientación, ser un guía que inspire y motive sus hijos.

10.10 Tipos de juegos

Juegos Simbólicos: El juego simbólico nos motiva a repensar como aprender a ser y comprender el espacio de la vida, mediante el juego. Representa experiencias de la vida desde la fantasía que se trasladan en la vida diaria. (Ruíz et al., 2011)

El juego simbólico donde se imitan situaciones de la vida real, usando la imaginación el niño puede utilizar un palo de escoba y usarlo como caballo, al igual utilizar una caja de cartón y convertirla en carro, estos juegos son esenciales para el aprendizaje significativo de los

niños puesto que desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales, desarrollo lingüístico.

Juegos motores: El juego motor es sobre todo el desarrollo físico y sensorial, en la medida de que el ejercicio es acción puede incorporarse a cualquier manifestación de tipo de interacción social y la expresión individual. El juego de ejercicio, funcional, sensoriomotor, es un tipo de manifestación que ha sido interpretada de dos maneras: vinculada únicamente a la actividad motriz y unida a otra capacidad superior. (Madrona y Adelantado, 2004)

El juego motor es una actividad que implica correr, saltar, caminar, manipular objetos hasta juegos mas complejos con reglas, potencian la concentración, la convivencia con los demás, respetar o esperar turnos y son fundamentales para el desarrollo infantil porque mejoran sus habilidades motrices.

Juegos de construcción: Es el tipo de juego que ejecuta el niño al manipular diversos objetos, formas o piezas con la finalidad de construir o crear alguna figura. Apilar, comparar, diseñar, medir, construir, desmontar son algunas de las acciones que se producen en el momento de juego de construcción que tiene lugar dentro del inmenso universo de exploración y creatividad del niño, que se inicia en el primer año de edad y se mantiene durante los años posteriores. (Bersabé, S/F)

Estos juegos permiten explorar diferentes piezas de colores, ayudan a comprender conceptos como equilibrio, fortaleciendo la memoria, la motora fina, la creatividad, imaginación, la atención, coordinación ojo-mano, y el trabajo en equipo al realizar la construcción de diferentes formas.

Juegos didácticos: Es el método de enseñanza que se implementa para fomentar el conocimiento de manera lúdica y educativa, desarrollando diferentes habilidades. Deben ser juegos sencillos, de acuerdo a la edad del niño, con tamaño correcto para los niños. (Formainfancia, 2019)

Se explica que es un método de enseñanza con propósito pedagógico, educativo que ayuda a estimular el aprendizaje de manera significativa, comprendiendo mejor los temas educativos. Estos juegos fomentan el conocimiento de manera lúdica adaptandose a la edad de los niños para estimular su atención, autoestima y memoria.

10.11 Teoría del juego según actores

Para Jean Piaget, el juego forma parte del desarrollo y la inteligencia del niño, porque constituye la asimilación funcional de la realidad según cada etapa evolutiva del niño. Piaget menciona tres estructuras del juego: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. (WordPress, 2012)

Según Piaget (2012) el juego debe ir según la edad de cada niño, el niño adapta el juego según la forma de ver su entorno, tomando iniciativas, demostrando su independencia.

Para Lev Semyónovich Vygotsky (2012), el juego surge como necesidad de reproducir y socializar el contacto con los demás. También se ocupa principalmente del juego simbólico y como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación.

Para Vygotsky, los niños aprenden reglas, desarrollan su imaginación donde asumen roles, utilizando un lenguaje más complejo, en donde los niños transforman un objeto según el entorno de cada uno, como algo simple a transformarlo con la vida real.

Friedrich Froebel introdujo el concepto del juego como elemento central en el proceso de aprendizaje de los niños. Para Froebel los niños aprenden mejor a través del juego y las experiencias prácticas, donde las habilidades únicas de cada niño se cultivan mediante la exploración y el descubrimiento guiado. Destacó la importancia de la naturaleza y juegos al aire libre, la creatividad y el juego simbólico. (Janelle, 2024)

Para Froebel, el juego para los niños es la principal forma de aprendizaje de los niños, a través de su entorno los niños exploran y desarrollan la comprensión del mismo. Las contribuciones de Froebel a la educación infantil van más allá de la creación del jardín de infancia. Introdujo el uso de materiales educativos conocidos como los Dones de Froebel, una serie de objetos de juego diseñados para enseñar conceptos básicos mediante la exploración práctica. Para Froebel los docentes debían observar los intereses de los niños y guiar su desarrollo mediante actividades cuidadosamente planificadas.

Bruner explica que el juego es una proyección de la vida de los niños hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual comprendemos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos, el juego en el niño expresa su personalidad integral. (Mireira y Ríos, S/F)

Para Bruner el aprendizaje debe ser a través del descubrimiento, donde los niños deben explorar, para obtener nuevas experiencias. El juego guiado por un adulto tiene un desarrollo más completo, permitiendo compartir ideas unos con otros.

10.12 El aprendizaje a través del juego

Los primeros años son importantes

Desde el vientre materno hasta los 2 años; con la estimulación adecuada el cerebro del niño forma conexiones neuronales a un ritmo de al menos 1.000 por segundo, estas conexiones se ven potenciadas por entornos, en su contexto de prestación receptiva y lúdica que potencien lazos de unión y vínculo, contribuyendo a su desarrollo emocional positivo. (Lopez, 2018)

Los bebés con estimulación prenatal suelen nacer más relajados, mejora el vínculo con sus padres, mejora la recepción de sonidos y escucha.

De los 3 a los 5 años; esta etapa es conocida como periodo preescolar, desarrollo de diferentes competencias como: el lenguaje, social, emocional, físico y cognitivo donde los niños viven un rápido desarrollo integral. Durante este período es importante la estimulación y el aprendizaje a través de juegos, cantos, en donde permite explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de desarrollar su imaginación y creatividad.

En esta etapa es muy importante porque experimentan y desarrollan habilidades cognitivas, físicas, sociales, emocionales, desarrollan la capacidad de jugar e interactuar con otros niños.

De los 6 a los 8 años: El aprendizaje que es basado en el juego sigue siendo importante, pero se descuidan debido a enfoques educativos centrados en otros aprendizajes. Sin embargo, en este período el juego puede transformar las experiencias educativas.

En esta etapa el niño mejora su capacidad de lectura, escritura, mejora su forma lógica y de razonamiento, pero el juego es de suma importancia porque a medida que crecen se vuelven más curiosos, se interesan por explorar su entorno.

10.13 El juego es esencial para el aprendizaje y la enseñanza

El aprendizaje a través del juego en educación inicial: Las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar, mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias permite socializar y ser más independiente. (Lopez, 2018)

El aprendizaje a través del juego en el hogar: A la hora de integrar el juego en todos los aspectos en educación inicial garantiza una práctica adecuada del desarrollo. El entorno familiar son los lugares donde los niños pasan una gran parte de su tiempo, estas interacciones ejercen una influencia significativa donde experimentan el entorno que les rodea.

Lo que significa que el aprendizaje a través del juego potencia habilidades cognitivas, físicas, sociales, emocionales, permite conectar entre niños y el entorno. Al igual que en el hogar aprenden de manera nativa como comunicarse, manejar emociones, permite la exploración de la naturaleza y el mundo que les rodea.

10.14 Contribuciones del juego en educación inicial

Contribuciones físicas

Les permite diferentes movimientos que ejercitan a los niños, estimulando y mejorando su coordinación motriz, esto les permite dormir mejor en la noche y disminuir el riesgo de retraso en su desarrollo.

Desarrollo sensorial

Esto les permite a los niños estimular los sentidos, al igual aprender diferentes formas, tamaños, colores, olores y texturas.

Contribuciones afectivas

Les permite establecer relaciones sociales, experimentar, reconocer y gestionar emociones: como alegría, tristeza, enojo, miedo.

Creatividad e imaginación

Propician la interacción entre adultos, propicia vínculos afectivos que propician la cooperación, la empatía y seguridad de los niños. (Pérez, 2025)

Ofrecerle a un niño la oportunidad de jugar es una de las mejores formas para ayudarlo a crecer y que despierte la curiosidad, imaginación, creatividad y se convierta en un adulto sano y feliz. Es una herramienta fundamental para que construyan aprendizajes significativos, donde pueden expresarse de manera más libre, desarrollando su lenguaje contando historias y jugando.

11. Diseño metodológico

11.1 Enfoque cualitativo asumido

Según (Ordoñez & Fornos, S/F) el enfoque cualitativo utiliza la observación, la recopilación de datos sin medición numérico para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

El estudio de esta investigación se considera cualitativo porque se realizará a través de experiencias en el aula de clase, como la observación, entrevista a docente, padres de familia y grupo focal.

11.2 Tipo de investigación

Según su propósito:

Nuestra investigación es aplicada porque se enfoca en resolver problemas concretos y prácticos, utilizando conocimientos teóricos para brindar soluciones donde se logró conocer las necesidades que hay dentro del primer nivel.

Según la profundidad de estudio:

En primer lugar, en cuanto al tipo de investigación según, (Arias, 2006) la investigación es descriptiva cuando su objetivo es caracterizar un hecho, fenómeno, individuo o grupo, para establecer su estructura o comportamiento.

La investigación es de carácter descriptivo, puesto que, permitirá describir los hechos que intervienen en la realización de juegos educativos para la mejora del aprendizaje de niñas y niños.

Según el tiempo:

La investigación es de corte transversal, porque el estudio se trabajo en el segundo semestre del año dos mil veinticinco.

11.3 Muestra teórica y sujetos del estudio

Población

Se define población como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (Arias, 2006)

El CDI Alfareritos cuenta con un personal conformado por dos maestras, una cocinera, la matrícula actual está conformada por 23 niñas y niños, distribuidos desde infantes hasta segundo nivel, atendidos en turno matutino y vespertino.

Muestra

Una muestra es un subconjunto o parte del universo o población sobre el cual se llevará a cabo la investigación, se encuentran procedimientos para seleccionar la calidad de los componentes de la muestra, como fórmula, lógica y otros que se verán más adelante. La muestra es una parte representativa de la población. (Lopez et al., 1997-2004)

En primer nivel hay un grupo de 10 niñas y niños, una docente principal en el aula de clase, 20 padres y madres de familia con un total de población de 30.

Muestreo

Es el método utilizado fue por conveniencia, el grupo focal está conformado por 10 niñas y niños de los cuales hay 4 niñas y 6 niños, se realizará una entrevista general por lo tanto cada uno dará su respuesta de manera libre, la maestra que es la principal en el aula de clase facilitará entrevista a 5 padres de familia, que participarán en la recolección de datos.

11.4 Métodos y técnicas e instrumentos de recopilación de datos

Observación

La observación por sí misma representa una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer, consiste en utilizar los sentidos ya sea para describir, analizar, o explicar desde una perspectiva científica, válida y confiable algún hecho, objeto o fenómeno desde una forma participante, no participante, estructurada o no estructurada; de esta forma se plantea la necesidad de que el observador cuente con habilidades y destrezas que le permitan desarrollar este proceso con calidad. (Campos, 2012)

El método utilizado fue la guía de observación que se aplicó a niñas y niños de primer nivel y a la docente del CDI Alfarerito.

Entrevista

El tema de la entrevista ocupa un lugar muy destacado dentro de las técnicas aplicadas de recogida de datos ya que es una de las más utilizadas en las investigaciones, después de

la técnica de la encuesta, técnica cuantitativa, la entrevista se diferencia de la encuesta en que es una técnica cualitativa. (Peláez, 2013)

El método utilizado fue la realización de entrevista a grupo focal, docente, padres y madres de familia del CDI Alfarerito.

Grupo focal

El grupo focal se caracteriza por ser un grupo de discusión que posibilita el diálogo sobre un asunto en especial, vivido y compartido mediante experiencias comunes, a partir de estímulos específicos para el debate que reciben los participantes. (Silveira et al., 2015)

El método utilizado que se aplicó fue entrevista al grupo focal de 10 niños.

11.5 Criterios de calidad aplicados

- Matrícula de niñas y niños de primer nivel 2025
- Niñas y niños de edades de 3 años
- Participación activa de los padres de familia
- Disponibilidad de la docente
- Ubicación en zona urbana

11.6 Métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información

Para el análisis de la información, se utilizó la matriz de reducción de resultados para su procesamiento de la información, para analizar de manera detallada las situaciones en la aplicación de los juegos como herramientas de aprendizaje y se logró identificar las necesidades más sentidas en el CDI.

Área de estudio

Según la clasificación internacional Normalizada de Educación (CINE) 13, esta investigación corresponde al campo amplio 01 Educación, campo específico 011 Educación, campo detallado 0111 Ciencias de la Educación.

Líneas y Sublíneas UNAN/Managua

Área: 2. Ciencias de la Educación,

Línea CED-1: Educación Para El Desarrollo y Sub Línea CED-1.3: Gestión y calidad en la Educación.

Área geográfica

El Centro de Desarrollo Infantil (CDI) “Alfareritos” se ubica en el municipio de Condega, departamento de Estelí, Nicaragua. Este municipio se caracteriza por ser una zona de tradición artesanal, especialmente en la elaboración de cerámica, así como su entorno rural y semiurbano. El CDI está situado en el barrio canta gallo del municipio de Condega, accesible a las familias de la localidad, lo que permite la atención a niñas y niños de diferentes sectores del municipio.

Debido a su relevante población de nivel inicial en contexto urbano de Nicaragua. Esta institución cuenta con una matrícula de 23 niñas, niños y un equipo de docentes capacitados, lo que permitirá analizar de manera directa las estrategias de aprendizaje implementadas para estimular el juego como herramienta de aprendizaje.

Etapas de la investigación

Fase inicial

En esta fase se realizó el acercamiento a las autoridades municipales de Condega para optar con un permiso para el centro de desarrollo infantil “Alfareritos”, seguidamente se le comunicó a la docente responsable de primer nivel el permiso que se obtuvo para realizar las visitas durante la semana. Con el propósito de presentar nuestro estudio investigativo y crear un vínculo de confianza con la maestra y los niños, con el fin de conocer dificultades del aula mediante la observación, y de igual manera crear una guía entrevista directa a ella y facilitarnos padres de familia para aplicar la entrevista para que participaran en la recolección de datos para conocer las dificultades presentadas en el aula.

Fase de planificación

En esta fase se definió el tema gracias a las respuestas que obtuvimos mediante la recolección de datos (Observación, entrevista y grupo focal) con el objetivo de promover el juego para el aprendizaje de niñas y niños de primer nivel, donde desarrollamos y seleccionamos diferentes juegos adecuados a la edad y el aprendizaje de los niños para alcanzar nuestro objetivo propuesto mediante el plan de acción donde se llevarán a cabo

cada una de las actividades y su metodología. Se elaboró el cronograma de actividades para asegurar el cumplimiento de las tareas establecidas en tiempo y forma.

Fase final

Esta fase permitió analizar los resultados del plan de acción evidenciando como el juego favorece al desarrollo cognitivo, social, físico y emocional. Obtuvimos aceptación por la maestra y los niños lo cual permitio satisfacción profesional por cada una de nosotras. Esta investigación manifesto transparencia que sera útil para futuras generaciones educativas o estudios relacionados.

12. Análisis y discusión de resultados

Objetivo N°1: Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí

A partir de la observación realizada en el CDI Alfareritos con niñas y niños de primer nivel, se pudo identificar cuáles son los juegos que se aplican con mayor frecuencia dentro de las actividades cotidianas. Se observó que la mayoría de los juegos se desarrollan en el patio, al igual que los niños realizan juegos según su imaginación o la docente les brinda juguetes que tiene en el aula de clase, de igual manera los cantos de rondas y el juego de “Caminemos por el bosque mientras el lobo no está” son los más utilizados. Este tipo de juegos permite que los niños exploren su entorno, se muevan libremente y utilicen su imaginación. Además, contribuye a que los niños socialicen entre sí, aprendan a esperar turnos, a compartir y a relacionarse de manera positiva con sus compañeras y compañeros.

Sin embargo, también se pudo notar que existe una variedad limitada en los juegos que se aplican. Por ejemplo, los juegos de construcción, simbólicos, didácticos y algunos de motricidad fina y gruesa se utilizan muy poco. Esto representa un aspecto importante a considerar, ya que estos juegos son fundamentales para desarrollar otras habilidades en los niños.

Por ejemplo, los juegos de construcción desempeña en el niño manipular diversos objetos o piezas con la finalidad de construir o crear alguna figura. (Bersabé, S/F). Permiten que los niños ejerciten la coordinación de sus manos, aprendan a planificar y a resolver problemas mientras construyen diferentes estructuras según su imaginación y creatividad.

Los juegos simbólicos nos motivan a repensar como aprender a ser y comprender el entorno de la vida, a través del juego. Representa experiencias de la vida desde la fantasía que se trasladan en la vida diaria. (Ruíz et al., 2011). Estos juegos fomentan la creatividad, la imaginación y la capacidad de representar situaciones de la vida cotidiana, lo que contribuye a su desarrollo emocional y social.

Los juegos didácticos son un método de enseñanza que se implementan para fomentar el conocimiento de manera lúdica y educativa, desarrollando diferentes habilidades. Deben ser juegos sencillos, de acuerdo a la edad del niño, con tamaño correcto para los niños. (Formainfancia, 2019)

Estos juegos ayudan a fortalecer el aprendizaje de los niños con un fin pedagógico fomentando la concentración, la memoria, el equilibrio, la coordinación y el trabajo en equipo. A través de los juegos didácticos se realizan aprendizajes con fines educativos, donde el niño aprende haciendo, explorando, relacionándose y participando en grupos.

A partir de estas observaciones, se puede afirmar que el objetivo planteado se cumplió, ya que se logró identificar claramente los juegos que se aplican con mayor frecuencia y se evidenció cómo estos influyen en el aprendizaje de los niños. Los juegos al aire libre cumplen un papel importante en el desarrollo de la socialización, el movimiento físico, la imaginación y la creatividad, pero también se evidencia que, al no incluir una mayor variedad de juegos, se limita el desarrollo de otras habilidades necesarias para un aprendizaje integral.

Además, esta observación permite reflexionar sobre la importancia de identificar los juegos dentro del CDI para incluir con mayor frecuencia juegos de construcción, simbólicos, didácticos y motores porque ayuda a los niños a desarrollar diferentes capacidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas.

Esto no solo enriquece el aprendizaje, sino que también hace que los momentos de interacción en el aula de clase sean más atractivos, menos rutinarias y motivadoras para los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje más completo y adaptados a su edad, según su propio ritmo.

En conclusión, la aplicación de los diferentes juegos que se identificaron algunos de ellos fomenta la creatividad, la exploración y la socialización. Sin embargo, es importante que se integren en la planificación diaria más juegos que desarrollen otras habilidades, para asegurar que los niños puedan crecer y aprender de manera más completa, logrando un desarrollo integral que abarque todas las áreas de su aprendizaje.

Objetivo N°2: Describir juegos que fomenten el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí

Al analizar los juegos desarrollados con las niñas y los niños del primer nivel del CDI “Alfareritos”, se pudo observar que los juegos utilizados durante las sesiones influyen directamente en la forma en que ellos aprenden, participan y se relacionan. En general, los resultados muestran que la mayoría de los juegos aplicados permiten que los pequeños se mantengan activos, curiosos y atentos.

Uno de los principales hallazgos es que los juegos que implican movimiento como rondas, juegos de imitación, juegos libres y uso de pantalla generan un ambiente rutinario para los niños. La mayoría responde de manera positiva cuando los juegos permiten correr, saltar, imitar sonidos o representar personajes.

Este tipo de juegos no solo los divierte, sino que también les ayuda a desarrollar la expresión corporal, la atención y la memoria, porque cada dinámica les exige seguir instrucciones sencillas, esperar turnos y mantenerse concentrados.

Juegos de rondas: La docente sale al patio para realizar el juego de rondas con los niños como: juguemos en el bosque mientras el lobo no esta. Los juegos de imitación y diferentes cantos los realiza con apoyo de pantalla por ejemplo: soy una taza, un elefante se balanceaba, bartolito, entre otros.

Se realizan juegos libres con juguetes que estan en el CDI los cuales son poco existentes y en otros momentos juegos según la imaginación del niño. Se observa que al pasar la mayoría del tiempo en el CDI es de mucho cuidado con los niños lo que implementan mucho el uso de pantalla para la mayoría de las actividades que se realizan y en otros casos juegos mas complejos dependiendo la acción didáctica.

Se identifica la importancia de disminuir el uso de pantalla promoviendo juegos con fines educativos para obtener un desarrollo cognitivo, social, físico y emocional. De esta manera mejoran el desarrollo del lenguaje, la socialización porque a través de los juegos se relacionan, interactúan, exploran su entorno teniendo así un aprendizaje significativo. Esto permite la comunicación entre ellos, pedir ayuda a su docente o compañeros, compartir materiales y resolver pequeñas diferencias. Esto aporta de manera significativa al desarrollo de habilidades sociales, especialmente para quienes son más tímidos o les cuesta integrarse al grupo.

La mayoría de los niños se muestra más dispuesta a participar cuando la actividad tiene ritmo o melodía. Además, cuando se implementan juegos permite la repetición de palabras, la pronunciación y la ampliación del vocabulario, porque los niños repiten lo que escuchan sin sentir que están “estudiando”.

Finalmente, se constató que cuando la docente utiliza juegos relacionados con los temas del día (por ejemplo, animales, colores, partes del cuerpo o emociones), el aprendizaje se vuelve más significativo. Los niños relacionan con facilidad lo que hacen en el juego con lo que se está enseñando. Esto demuestra que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta que realmente fortalece la comprensión de los contenidos educativos.

En conclusión, los resultados evidencian que no se realizan muchos juegos en el primer nivel del CDI “Alfareritos” puesto que hay mas uso de pantalla que juegos educativos, generalmente un cuidado y no cuentan con material didáctico. Si la docente fortalece los juegos los niños aprenden de una manera más natural, activa y motivada, lo que confirma que el juego es esencial en la educación inicial.

Tabla 2 Plan de Acción

N.º	Actividades	Resultados esperados	¿Qué vamos a hacer?	Recursos	Responsables	Evidencias
1	<p>Juegos simbólicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción (simulación de constructor): • ordeñar la vaca • El médico 	<p>Que las niñas y niños logren coordinar movimientos, se expresen libremente y representen diferentes roles de la vida diaria.</p>	<p>Construcción: Se reunirán las niñas y niños en grupos pequeños en el piso, se les entregarán bloques y se les animará a construir torres, casas según su imaginación, trabajando la paciencia y la coordinación.</p> <p>Ordeñar la vaca: se preparo un guante con orificios y agua adentro (simulación de la leche), representando una ubre. Los niños apretarán el guante para imitar el ordeño y observarán cómo cae el agua dentro de la pana.</p> <p>El médico: los niños usarán estetoscopios y materiales de juguete para jugar a revisar a sus compañeros, simulando una consulta médica. Se les motivará a expresar lo que hacen (“te voy a poner la vacuna”, “te reviso el corazón”), favoreciendo la comunicación.</p>	<p>Bloques de madera</p> <p>Agua, guante, pana, trapo, dibujo de una vaca</p> <p>Estetoscopio, materiales de juguete, guantes, gorros de plástico.</p>	<p>Equipo de investigación</p>	
2	<p>Juegos de construcción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armar legos 	<p>Que las niñas y niños unan piezas, reconozcan</p>	<p>Armar legos: se entregarán piezas de lego y se motivará a los niños a crear figuras libres o siguiendo un modelo.</p>	<p>Legos,</p>	<p>Equipo de investigación</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Torre de colores • Rompecabezas 	<p>colores y sigan modelos sencillos.</p>	<p>Torre de colores: se les pedirá formar torres ordenando los colores (rojo, azul, amarillo), observando el tamaño y el equilibrio.</p> <p>Rompecabezas: cada niño armará un rompecabezas de diferente figuras (animales y frutas), fomentando la concentración, la observación y el trabajo en conjunto.</p>	<p>Tuvos de colores, pintura, pincel, carton, hojas de colores y blancas.</p> <p>Rompecabezas hechos de carton, impresiones y sellador.</p>		
3	<p>Juegos motores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encostalado por color • Lleva la pelota al cesto • Dejando huellas (manos y pies) 	<p>Que las niñas y niños coordinen movimientos, mantengan el equilibrio y sigan instrucciones</p>	<p>Encostalado por color: se formarán en fila, cada niño con una bolsa de color negro con un círculo en medio del color de su grupo y deberán saltar atrapando globos según el color de su bolsa.</p> <p>Lleva la pelota al cesto: los niños llevarán una pana sobre su cabeza atrapando pelotas que están en el piso y colocarla en la pana una por una.</p>	<p>Bolsa negra, globos, hojas de color</p> <p>pelotas, panas.</p> <p>Carton, impresiones de pies y</p>	Equipo de investigación	

			Dejando huellas: Ubicados en una hilera cada niños pasara por la plantilla que esta en el piso donde tienen imagenes de pies y manos, imitando lo que se le presenta en la imagen ya sea sus pies o sus manos.	masmos, hojas blancas y sellador.		
4	<p>Juegos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caja de arena • Ir de pesca • Instrumentos musicales 	Que las niñas y niños se concentren, exploren y aprendan jugando de forma activa.	<p>Caja de arena: Sentados en las sillas junto a la mesa se les brinda una bandeja llena de arena para realizar el tazo según la tarjeta que se le presenta.</p> <p>Ir de pesca: Sentados en circulo las niñas y niños se les brindara peces en el piso y los niños los pescarán con cañas, reforzando la precisión y la paciencia.</p> <p>Instrumentos musicales: los niños explorarán sonidos con tambores, panderetas o maracas, formando pequeños grupos para seguir ritmos y cantar juntos.</p>	<p>Arena, tarjetas con trazos, bandeja</p> <p>peces de limpia pipa, cañas de limpia pipa, recipiente</p> <p>instrumentos musicales de juguete.</p>	Equipo de investigación	

Objetivo N°3: Aplicar juegos que aporten al aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí

Al desarrollar el plan de acción propuesto, se pudo observar muchos avances importantes en las niñas y niños, tanto a nivel motriz como en su forma de expresarse y relacionarse con los demás. Desde el primer momento se notó el entusiasmo que mostraban al escuchar que íbamos a jugar, porque para ellos el juego no solo representa diversión, sino una manera natural de aprender y descubrir el mundo que los rodea. Al iniciar el primer momento de interacción se realizó un saludo general para orientar y explicarles los juegos que se iban a desarrollar, entre ellos:

Juegos simbólicos

El juego simbólico nos permite reflexionar de como aprender a ser y comprender el espacio de la vida, a través del juego. Representa experiencias de la vida desde la fantasía que se trasladan en la vida diaria. (Ruíz et al., 2011)

Los juegos simbólicos las niñas y niños imitan situaciones de la vida real, donde realizan diferentes roles como personajes conocidos, profesiones que mas les gustaria ser de grandes simulando como si fueran adultos. Este juegos permite que los niños desarrollen su creatividad e imaginación, fortaleciendo su lenguaje y comprender su entorno que le rodea. Durante las actividades como: construcción, ordeñar la vaca y el médico los niños demostraron mucha motivación y entusiasmo.

En el juego de construcción (simulación de constructor): Al realizar esta actividad se obtuvo la participación activa de los niños donde se interesaron más los niños al construir casas, torres, ellos decían que eran constructores. Se trabajó mucho la coordinación y la paciencia. Algunos al inicio se frustraban cuando las torres se caían, pero poco a poco fueron entendiendo que, si las armaban con calma y cuidado, lograban mejores resultados. Lo más bonito fue ver cómo se ayudaban entre ellos, diciendo frases como “yo te ayudo a ponerlo aquí” o “hagámosla más alta”. Esa cooperación espontánea reflejó un aprendizaje significativo.

En la actividad de ordeñar la vaca, se notó que disfrutaron mucho la experiencia de simular una tarea del campo. Al apretar el guante para sacar el agua (simulación de la leche), reían y se emocionaban al ver cómo caía dentro de la pana. Esta dinámica ayudó a fortalecer su motricidad y también a vincularse con tradiciones rurales, lo cual es importante porque

varios niños viven en comunidades donde estas actividades forman parte de su entorno familiar.

Por último, el médico fue una de las actividades que más les gustó, se integro el cien por ciento de los niños donde se evidenció que todos querian ser doctores, el entusiasmo de cada uno vistiendose con cada pieza de doctor (gorro, guantes, lentes) al momento de inyectarse, sentir los latidos del corazón de sus compañeros se trabajó mucho la imaginación, interacción, coordinación y la paciencia.

Se mostraban muy participativos, turnándose para ser pacientes y doctores. Algunos decían frases como “te voy a poner una inyección” o “te voy a revisar el corazón”, demostrando que estaban comprendiendo los roles sociales y expresando sus pensamientos con mayor claridad. Esta actividad permitió trabajar tanto el lenguaje oral como la empatía, ya que aprendieron a cuidar y respetar al otro dentro del juego.

Juegos de construcción

Los juegos de construcción es el tipo de juego que desempeña el niño al manipular diversos objetos o piezas con la finalidad de construir o crear alguna figura. (Bersabé, S/F). Estos juegos se basan en unir piezas, seguir modelos o crear figuras libres. Son excelentes para estimular la motricidad fina, la concentración y la observación. En este plan realizamos actividades como armar legos, torre de colores y rompecabezas.

Armar legos: Este juego las niñas y niños se mostraron más tranquilos y concentrados. Recibieron las piezas de lego con emoción y comenzaron a construir diferentes figuras: torres, casas, animales y autos. Algunas niñas y algunos niños trabajaron de forma individual, mientras que otros decidieron compartir piezas y construir en grupo.

Durante la realización se pudo notar cómo desarrollaban su creatividad, imaginación y coordinación manual. La docente fomento el orden, la cooperación y el respeto, recordando compartir los materiales. Esta actividad permitió que las niñas y niños demostraran autonomía al decidir qué construir, además de fortalecer la convivencia y el trabajo en equipo.

En torre de colores, la intención era que clasificaran las piezas según el color. Obtuvo mucha aceptación esta actividad porque conocían los colores y se les facilito el orden de la torre, se apoyaban entre ellos mismos. Esta actividad fortaleció el razonamiento lógico y la coordinación visomotora.

El rompecabezas fue una de las experiencias más significativas. Trabajaron en pequeños grupos, y lo que más llamó la atención fue cómo se comunicaban para ponerse de acuerdo sobre dónde colocar cada pieza. Algunos decían “esta va aquí”, les llamo mucha la atención los animales, las frutas y comentaban el nombre de cada figura del rompecabeza, lo cual demuestra el desarrollo del lenguaje, la colaboración y la paciencia.

Juegos motores

El juego motor es sobre todo el desarrollo físico y sensorial, en la medida de que el ejercicio es acción puede incorporarse a cualquier manifestación de tipo simbólico y social. El juego de ejercicio, funcional, sensoriomotor, es un tipo de manifestación que ha sido interpretada de dos maneras: vinculada únicamente a la actividad motriz y unida a otra capacidad superior. (Madrona y Adelantado, 2004)

Los juegos motores tienen como propósito desarrollar la motricidad gruesa, es decir, los movimientos grandes del cuerpo como correr, saltar, mantener el equilibrio o coordinar distintas partes. En este juego realizamos encostalado por color, llevar la pelota al cesto y dejando huellas (manos y pies).

En encostalado por color, los niños se emocionaron mucho, conocían los colores, se reían, fueron muy ágiles otros lograban llegar a la meta saltando sin caerse agarrando el globo del color que les correspondía. Fue un momento muy alegre, donde se fomentó el trabajo en equipo y la coordinación. También se notó una mejora en su equilibrio y control corporal.

En lleva la pelota al cesto, la mayoría se esforzó mucho para no dejar caer la pelota de la pana. Algunos lo lograron rápidamente, otros necesitaron más intentos, pero todos participaron activamente. Este juego ayudó a fortalecer los músculos de brazos y piernas, así como la concentración.

En dejando huellas, los niños disfrutaron tocar con sus manos y pies sobre la plantilla donde seguían las huellas según se indicaba. Se rieron al ver las formas que debían tocar para poner sus manos, no equivocarse y comentaban entre ellos cosas como “mira, aquí puse mi pie”. Fue una experiencia muy significativa, que permitió trabajar la expresión corporal y sensorial al mismo tiempo con el ritmo de su cuerpo.

Juegos didácticos

El método de enseñanza que se implementa para fomentar el conocimiento de manera lúdica y educativa, desarrollando diferentes habilidades. Deben ser juegos sencillos, de acuerdo a la edad del niño, con tamaño correcto para los niños. (Formainfancia, 2019)

Facilita el aprendizaje de forma divertida, creativa, mejora la comprensión de conceptos, transforman el aprendizaje de manera significativa. Los juegos deben adaptarse según el ritmo y la edad de los niños, al igual que los juegos permitan desarrollar las habilidades cognitivas, sociales, cognitivas, y emocionales de los niños.

Caja de arena: Esta actividad llamó mucho la atención de las niñas y niños. Al observar la arena, mostraron curiosidad y alegría por tocarla con sus manos. La mayoría siguió con atención las indicaciones de las docentes y realizó los trazos que aparecían en las tarjetas. Algunas niñas y niños necesitaron un poco de apoyo para mantener el trazo correcto, pero se notó su esfuerzo y deseo de hacerlo bien.

Durante la realización, practicaron movimientos finos con los dedos, fortaleciendo la coordinación y el control de la mano. También se observó concentración y calma mientras dibujaban. Al finalizar, varios comenzaron a hacer figuras libres, como círculos o líneas, demostrando su creatividad. Fue una experiencia sensorial agradable y útil para reforzar la motricidad fina y la atención.

Ir de pesca: Esta fue una de las actividades más dinámicas y divertidas del día. Las niñas y niños se sentaron en círculo y participaron con mucho entusiasmo. Cada uno esperaba su turno para pescar, mostrando paciencia y respeto por sus compañeras y compañeros. Al inicio, algunos tuvieron dificultad para enganchar los pececitos, pero con el apoyo de las docentes lo lograron.

Se observó que la actividad ayudó a mejorar la coordinación ojo-mano, el control de los movimientos y la concentración. Además, se fomentó el compañerismo, ya que aplaudían y se animaban entre sí. Hubo mucha emoción y risas, lo que demuestra que la propuesta fue muy atractiva para las niñas y niños. Esta actividad fortaleció tanto la motricidad como la socialización y el trabajo en grupo.

Instrumentos musicales: Durante esta actividad se percibió un ambiente de mucha alegría. Las niñas y niños eligieron libremente el instrumento que más les gustaba: maracas, tambores, panderetas o triángulos. Al escuchar los cantos infantiles en el reproductor,

comenzaron a seguir el ritmo con los instrumentos y a cantar con entusiasmo. Las docentes los animaban y acompañaban el canto, logrando que todas y todos participaran.

Esta actividad ayudó al desarrollo del sentido rítmico, la audición y la expresión oral. Las niñas y niños disfrutaron de la música, se movieron con libertad y se mostraron atentos para seguir el ritmo. También se notó que algunas niñas y algunos niños más tímidos se animaron a participar al ver el entusiasmo del grupo. Fue una experiencia muy positiva que fortaleció la confianza, la expresión corporal y la integración grupal.

En general, las actividades planificadas se desarrollaron con éxito y cumplieron con los objetivos propuestos. Las niñas y niños participaron de manera activa, alegre y respetuosa. Cada dinámica favoreció diferentes áreas del desarrollo infantil: la motricidad fina y gruesa, la coordinación, la atención, la creatividad y la socialización.

Las docentes mantuvieron un ambiente de confianza, afecto y motivación, lo que permitió que las niñas y niños se sintieran seguros y disfrutaran de cada momento. Se evidenció que las estrategias empleadas fueron adecuadas a su edad, ya que combinaron el juego, la música y la exploración sensorial.

Al finalizar la jornada, las niñas y niños expresaron sentirse felices y comentaron cuál había sido su actividad favorita. Esto demuestra que las experiencias propuestas lograron despertar su interés, fortalecer su aprendizaje y promover la convivencia positiva dentro del aula.

13. Conclusiones

Los juegos utilizados en el CDI se observó que es una herramienta primordial para el aprendizaje de niñas y niños, mediante los juegos se desarrollan habilidades cognitivas, físicas, social y emocionales. Los juegos aplicados en el aula de clase permiten reconocer el valor pedagógico aplicando los juegos adecuados según su edad de desarrollo potenciando sus diferentes competencias.

Los juegos creativos se comprobó la participación activa de las niñas y niños, el entusiasmo que se obtuvo al realizar cada actividad, se evidenció la importancia para el desarrollo integral de los niños, el lenguaje, la socialización, desarrollo de su imaginación y creatividad, independencia, autonomía, trabajo en equipo puesto que estos aspectos son fundamentales en la educación inicial.

Los juegos que se aplican en el primer nivel del CDI-Alfareritos, se pudo reconocer que no se trata de actividades improvisadas, sino de dinámicas que las docentes seleccionan con un propósito claro. Cada juego está vinculado al desarrollo de habilidades básicas, y esto se refleja en la manera en que las niñas y los niños participan con atención, entusiasmo y curiosidad. Esta revisión permitió comprender mejor qué tipos de juegos están sosteniendo el aprendizaje dentro del aula y cómo se integran en la rutina diaria.

Los juegos más utilizados son aquellos que combinan movimiento, manipulación de objetos y participación grupal, lo cual confirma que a esta edad las niñas y los niños aprenden mejor cuando están activos y pueden experimentar con su propio cuerpo. Se observó que los juegos tradicionales siguen cumpliendo un papel importante, ya que responden a la cultura del entorno y favorecen la adaptación de las niñas y los niños al ambiente educativo. A partir de esta identificación, se evidenció que el CDI cuenta con una base lúdica sólida; sin embargo, algunos juegos se repiten con frecuencia, lo que limita su efecto motivador, dejando abierta la necesidad de incorporar mayor variedad.

En el proceso de describir los juegos que fomentan el aprendizaje, se logró constatar que muchas de estas actividades fortalecen varias áreas del desarrollo al mismo tiempo. No son ejercicios sueltos, sino experiencias donde las niñas y los niños ponen en práctica habilidades cognitivas, motrices y sociales. Esta descripción más detallada permitió valorar la profundidad pedagógica que puede tener un juego bien orientado. Además, se comprendió que cada juego, por simple que parezca, influye directamente en la manera en

que las niñas y los niños aprenden a relacionarse, resuelven problemas, se concentran y se comunican.

Se observó que los juegos que mejor funcionan son los que permiten la exploración libre, siempre con una guía cercana de la docente. Cuando el acompañamiento es oportuno y no interfiere de forma excesiva, el aprendizaje surge de manera espontánea y significativa. Esto reafirma que el impacto del juego no depende únicamente del material o la actividad, sino de la forma en que se acompaña el proceso.

Al aplicar los juego como herramienta de aprendizaje educativa, se comprobó que una mejor organización del tiempo, el espacio y los materiales incrementa notablemente la participación de las niñas y los niños. No se trata solamente de introducir nuevos juegos, sino de integrar con intención pedagógica los que ya existen. Las docentes también lograron reconocer con mayor claridad el valor del juego dentro del proceso educativo y comenzaron a involucrarse de manera más activa, lo que generó un ambiente más dinámico y seguro para la expresión de las niñas y los niños.

Se llegó a la conclusión de que fortalecer el juego en el CDI-Alfareritos es un proceso continuo que requiere seguimiento, pero los avances observados demuestran que es posible mejorar la calidad educativa cuando se trabaja con dedicación y claridad de objetivos. Los resultados obtenidos confirman que el juego no es una actividad complementaria, sino un medio esencial para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de las niñas y los niños en esta etapa.

14. Recomendaciones

A la docente

Continuar implementando en sus planes diarios juegos según el tema abordado, promoviendo a través de ello el desarrollo de habilidades y valores en niñas, niños.

Promover la inclusión a través de juegos, brindando una formación integral en los niños y niñas.

A padres de familias

Promover el juego desde el hogar, para evitar el uso de pantallas.

Proporcionarles objetos del medio, como cajas, pelotas, recipientes o juguetes, para que los niños puedan imaginar, crear y elaborar juegos innovadores.

15. Referencias bibliográficas

- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2025, de Introducción a la metodología científica: <https://abacoenred.org>
- Bersabé. (S/F). *Lúdilo*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de Lúdilo.es: Juegos de construcción para niños y niñas y niñas - Lúdilo <https://share.google/BmzgakwwqMEYgf3C0H>
- Campos, G. &. (2012). *La observación un método para el estudio de la realidad*. Recuperado el 19 de Septiembre de 2025, de <https://dialnet.unirioja.e>
- Carrión et al. (02 de abril-junio de 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of science and Research: Revista ciencia e investigación*, 1. Recuperado el 01 de Noviembre de 2025, de https://scholar.google.com/scholar?hl=es&lr=lang_es&as_sdt=0%2C5&q=importancia+del+juego+durante+educaci%C3%B2n+inicial&btnG=#d=gs_qabs&t=1762021495552&u=%23p%3DcEZdeGLEqO8J
- Chavarría et al. (2019). *El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer nivel de preescolar*. Unan-Managua, Matagalpa, Managua. Recuperado el 23 de Agosto de 2025, de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11689/>
- Coloma, C. Y. (23 de Agosto de 2022). *El rol del educador en el juego*. Recuperado el 03 de Noviembre de 2025, de <https://es.scribd.com/document/588640855/El-rol-del-educador-en-el-juego-Yanitzel-Coloma>
- Cruz et al. (16 de Diciembre de 2020). *Repositorio de UNAM*. Recuperado el 08 de Noviembre de 2025, de El juego como estrategia didáctica: <https://share.google/tYlyCTkRN1gdV3qKy>
- Delgado. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de inclusión educativa y diversidad*. Obtenido de Revista de inclusión educativa y diversidad (RIED): <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258907>

- educativa, R. e. (2023). *El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior*. Tijuana-México. Recuperado el 23 de agosto de 2025, de <https://share.google/c1Jtfl6urUXufXrEH>
- Formainfancia. (03 de Octubre de 2019). *Formainfancia*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de European School: Qué es un juego didáctico y ejemplos - Formainfancia <https://share.google/OXjik1GwQY2diCgGq>
- García, P. S. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Recuperado el 03 de Noviembre de 2025, de Voces de la Educación.: <https://hal.science/hal-02516612/>
- Hacer familia. (10 de Noviembre de 2017). El papel de los padres en el juego de los niños. *Hacer Familia*. Recuperado el 06 de Noviembre de 2025, de <https://www.hacerfamilia.com/familia/papel-padres-juego-ninos-20171110142008.html>
- Janelle. (12 de Agosto de 2024). *MY Teaching* . Obtenido de CUPBOARD: <https://www.myteachingcupboard.com/blog/froebel-theory-of-play>
- Jtimon. (14 de Marzo de 2024). El juego. *Revista educativa*, 20. Recuperado el 06 de Noviembre de 2025, de <https://share.google/KchN2eKVubEkW91Jz>
- Linares. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA. Recuperado el 03 de Noviembre de 2025, de https://books.google.com.ni/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=dimensiones+del+juego+infantil&ots=xHEX2APHc6&sig=ly1Kmm2AwqdW6kQqCNYR_vl4GZ4&redir_esc=y#v=onepage&q=dimensiones%20del%20juego%20infantil&f=false
- Lopez et al. (19 de S/M de 1997-2004). *SciELO Bolivia*. Recuperado el 19 de Septiembre de 2025, de <https://www.scielo.org.bo>
- Lopez, P. (Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de UNICEF: Fuente: UNICEF <https://share.google/Mm4gn0h4omCQISRBO>
- Madrona y Adelantado. (2004). El juego motor en educación infantil. En *El juego motor en educación infantil*. España: Wanceulen SL. Recuperado el 16 de Noviembre de

2025, de

https://books.google.com.ni/books?hl=es&lr=&id=4yjoCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=el+juego+motor&ots=M_oMDm7ZKb&sig=d-dG_R7xrlajwyTal5M5BN_e-qQ&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20motor&f=false

Mireira y Rios. (S/F). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de UNIR:
<https://share.google/h7Yq4E65ktRfMMylq>

Murillo. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2025, de El juego como herramienta de aprendizaje: Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf.

Ordoñez & Fornos. (S/F). Metodología de investigación enfocado en el análisis Cualitativo–Cuantitativo aplicado a los Factores que condicionan la deserción escolar de los alumnos de secundaria Somotillo. (E. A. Sol-Sanchez, Ed.) *Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climático*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de <https://share.google/3ZQpvP6P1rybcMnuh>

Ormazábal et al. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1-11. Recuperado el 11 de Noviembre de 2025, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412023000100128&script=sci_arttext

Peláez, A. R. (30 de Septiembre de 2013). *La entrevista*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2025, de <http://www.uam.es>

Pérez, A. (2025). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de UEES:
<https://share.google/cNEXk0crfpT5aOOCA>

Rodríguez. (2013). *El juego en la etapa de educación infantil (3-6 años): El juego social*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2025, de El juego en la etapa de educación infantil (3-6 años): El juego social: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/3993>

Ruíz et al. (2011). El juego simbólico. En *El juego simbólico* (Vol. 31 de biblioteca de infantil, págs. 1- 231). GRAO. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de El

juego simbólico - Angeles Ruiz de Velasco Galvez, Javier Abad Molina - Google Libros <https://share.google/BrbZsFbFbYkNh4VTq>

Ruiz, C. R. (2009). El juego infantil. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 2-3. Recuperado el 03 de Noviembre de 2025, de Juego: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf

Silveira et al. (2015). *Grupo focal y análisis de contenido en investigación cualitativa*. Recuperado el 19 de Septiembre de 2025, de <https://dx.doi.org>

Simbaña et al. (02 de diciembre de 2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *Digital Publisher*, 3-12. Recuperado el 01 de Noviembre de 2025, de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/download/1148/1344/12494

Torres & Torres. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 03 de Noviembre de 2025, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_aprendizaje.pdf&Expires=1762228013&Signature=Qkbidxj30ZNcyqbw~NQyDRsQ-6UrsMJZVBBCwRiZQ3v5O0qH-PhJHjsHaNwnZ67JIGA

WordPress. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2025, de WordPress.com: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Zapata et al. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia pra el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas de III nivel de preescolar en la escuela Ruben Darío*. Trabajo de seminario de graduación, Facultad Regional Multidisciplinaria Farem-Estelí, Estelí, Estelí. Recuperado el 23 de Agosto de 2025, de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11698/1/20198.pdf>

16. ANEXOS

Anexo A

Tabla 3 Cronograma de Actividades

N°	Actividad	Fecha (s) de realización	Tiempo dedicado (horas)	Responsable
	Fase de planificación	Lunes 11 de agosto 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
1	Elegir la posible temática de investigación. Con base en las líneas de investigación definida por la UNAM-Managua, CUR-Estelí	Sábado 16 de agosto 2025	Tres horas	Equipo de Investigación
2	Planteamiento del problema, justificación y antecedentes	Lunes 18 de agosto 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
3	Redacción de objetivos Elaboración del marco teórico, análisis de información	Lunes 18 de agosto 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
4	Elaboración del diseño metodológico y validación de los instrumentos	Sábado 06 septiembre 2025	Tres horas	Equipo de Investigación
	Fase de ejecución			Equipo de Investigación

1	Aplicación de estrategias	Lunes 13 de octubre 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
2	Recolección y procesamiento de datos	Miércoles 15 de octubre 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
3	Análisis de datos	Sábado 18 de octubre 2025	Tres horas	Equipo de Investigación
	Fase informativa			Equipo de Investigación
1	Redacción y revisión	Domingo 19 de octubre 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
2	Presentación del informe final	Martes 21 de octubre 2025	Cuatro horas	Equipo de Investigación
3	Pre defensa del trabajo de investigación	Sábado 25 de octubre 2025	Seis horas	Equipo de Investigación
4	Defensa de tesis	Sábado 22 de noviembre 2025		Equipo de Investigación

Anexo B.1

Instrumentos de Recolección de Datos

Guía de Observación



I. Datos generales

Municipio: _____

Nombre del Centro: _____

Fecha: _____

II. Introducción: Somos estudiantes de la carrera de Educación Infantil de quinto año, estamos realizando un estudio diagnóstico con el fin de identificar las necesidades presentes en niñas y niños del CDI-Alfareritos, implementado la observación para conocer las necesidades de mayor relevancia en el nivel.

III. Objetivo: Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

N°	Indicador	Si	No	Observación
1	Durante el juego los niños se mueven con libertad			
2	Demuestran coordinación motriz al correr, caminar o saltar			
3	Respetan turnos al participar en grupo			
4	El espacio favorece la exploración			
5	Existen materiales variados			
6	Cuentan con juguetes educativos			
7	El aula tiene rincones de aprendizaje			
8	Las actividades son de acuerdo a su edad			
9	Guardan sus materiales			
10	Atiende a instrucciones de la docente			
11	Se integran con actividades a través de juego			
12	Demuestran interés en el juego			

Resumen: Durante la observación realizada en primer nivel del CDI-Alfareritos, se evidencia la importancia del juego para su aprendizaje educativo. La docente realiza estrategias de exploración favoreciendo su desarrollo integral. Se identifican necesidades pedagógicas como fortalecer la planificación diaria a través de juegos, la motora fina, donde se estimulen todas las habilidades en general de los niños según el desarrollo infantil, reconociendo la importancia del juego en las habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales.

Anexo B.2 Grupo focal

Instrumentos de Recolección de Datos



I. Datos generales

Municipio: _____

Nombre del Centro: _____

Fecha: _____

II. Introducción

Somos estudiantes de UNAN-MANAGUA, CUR-ESTELI de la carrera de Educación Infantil actualmente cursamos nuestro quinto año, estamos realizando un estudio diagnóstico con el fin de identificar las necesidades presentes en los niños y niñas del CDI Alfareritos, implementando entrevistas para encontrar las necesidades de mayor relevancia en el nivel.

III. Objetivo

Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

IV. Guía de preguntas

- ¿Cuál es su juego favorita?
- ¿Como son las actividades que realizan con la maestra?
- ¿Que prefieren jugar en las mesas o fuera del aula?

Anexo B.3 Entrevista al docente

Instrumentos de Recolección de Datos



I. Datos generales

Municipio: _____

Nombre del Centro: _____

Fecha: _____

II. Introducción

Somos estudiantes de UNAN-MANAGUA, CUR-ESTELI de la carrera de Educación Infantil actualmente cursamos nuestro quinto año, estamos realizando un estudio diagnóstico con el fin de identificar las necesidades presentes en los niños y niñas del CDI Alfareritos, implementando entrevistas para encontrar las necesidades de mayor relevancia en el nivel.

III. Objetivo:

Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

IV. Guía de preguntas

- ¿Los niños y niñas son activos en la clase?
- ¿Cuáles son los juegos favoritos de las niñas y niños?
- ¿De que manera se relacionan los niños, entre ellos?
- ¿Qué tipos de juegos implementa con niñas y niños en el aula de clase?
- ¿Qué habilidades desarrollan los niños por medio del juego?
- ¿Con que frecuencia realiza juegos con los niños?
- ¿Cómo favorecen los juegos en el aprendizaje de los niños?
- ¿Qué observa usted en cada niño cuando juega?

Anexo B. 4 Entrevista a padres y madres de familia

Instrumentos de Recolección de Datos

I. Datos generales

Municipio: _____

Nombre del Centro: _____

Fecha: _____

II. Introducción

Somos estudiantes de UNAN-MANAGUA CUR-ESTELI de la carrera de Educación Infantil actualmente cursamos nuestro quinto año, estamos realizando un estudio diagnóstico con el fin de identificar las necesidades presentes en los niños y niñas del CDI Alfareritos, implementando entrevistas para encontrar las necesidades de mayor relevancia en el nivel.

III. Objetivo:

Identificar los juegos que se aplican para el aprendizaje de niñas y niños, de primer nivel del CDI-Alfareritos del municipio de Condega, departamento Estelí.

IV. Guía de preguntas a padres de familia

- ¿Como fue su embarazo?
- ¿Desde su punto de vista como padre le preocupa alguna dificultad?
- ¿Tiene problemas para que el niño asista a clase?
- ¿De qué manera se relaciona su hijo con otros niños y adultos de su familia?
- ¿Qué actividades realiza en casa con su hijo?
- ¿Se considera un padre presente en la educación de su hijo?
- ¿Le gustaría que en el CDI existiera III Nivel?
- ¿De los juegos que realiza la docente cual le gusta más al niño (que le comenta su hijo o hija)?
- ¿Considera que el juego es importante para el desarrollo del niño?
- ¿Siente que su hijo a aprendido en el centro?

Anexo C. No 5

Tabla 4 Matriz de reducción de la información- Entrevista a docente

Preguntas	Expresiones de los informantes	Comentarios
¿Las niñas y niños son activos en la clase?	La mayoría, aunque algunos son tímidos.	La docente expresa que son algo tímidos y requieren de acompañamientos para integrarse.
¿Cuáles son los juegos favoritos de las niñas y niños?	Juegos de pelotas, juegos con cantos y de correr.	La docente explica que les gusta más actividades dinámicas, que combinan diversión con aprendizaje.
¿De qué manera se relacionan las niñas y niños, entre ellos?	De manera positiva, pero a veces juegan en grupos y algunos no se integran.	Los niños se relacionan de manera positiva puesto que pasan la mayoría de su tiempo juntos, algunos presentan timidez o son reservados e interactúan con ayuda.
¿Qué tipos de juegos implementa con niñas y niños en el aula de clase?	El dibujo, colorear, moldear con plastilina, garabateo, juegos de rondas en el patio (juguemos en el bosque mientras el lobo)	La docente expresa que los juegos al aire libre como juego de rondas son actividades que les gusta mas a los niños.
¿Qué habilidades desarrollan los niños por medio del juego?	Se expresan más, mejoran el equilibrio, comparten con los demás niños, tienen mejor razonamiento y ponen en práctica su imaginación.	La docente comenta que los niños desarrollan diferentes habilidades al momento de jugar y esto es beneficioso en la etapa de desarrollo.
¿Con que frecuencia realiza juegos con los niños?	No mucho, por la falta de material porque se hace uso de cuentos a través de la pantalla y algunas otras actividades con lo que está a su alcance.	La docente señala que no cuenta con muchos materiales para realizar varios tipos de juegos.
¿Cómo favorecen los juegos en el aprendizaje de los niños?	Cuando se brinda un tema más complejo lo entienden de una mejor manera a través de juegos dinámicos según el tema que se presenta.	La docente dice que los juegos favorecen de muchas maneras a los niños abarca su desarrollo integral solo con el juego.
¿Qué observa usted en cada niño cuando juega?	Expresan emociones como alegría, enojo, frustración cuando no pueden realizar algo, diversión y de igual manera los niños convierten objetos como una caja en un carro, un palito en una pistola, una ecoba en un caballo según su imaginación.	La docente expresa que los niños tienen diferentes reacciones al momento de jugar y desarrollan su razonamiento estimulando el área cognitiva.

Anexo C. No 6

Tabla 5 Matriz de reducción de la información- Grupo focal

Preguntas	Expresiones de los informantes	Comentario
¿Cuál es su juego favorita?	Jugar en el patio	Se evidenció que les gusta jugar al aire libre.
¿Cómo son las actividades que realizan con la maestra?	Coloreamos, nos cuenta cuentos, vemos videos y jugamos.	Estas actividades permiten que los niños se involucren activamente así desarrollan su creatividad e imaginación.
¿Qué prefieren jugar en las mesas o fuera del aula?	Siempre jugamos en las dos.	Los niños disfrutan tanto actividades en mesa como fuera del aula depende el tipo de juego, se evidencia la importancia de varias los espacios para trabajar.

Anexo C No. 7

Tabla 6 Matriz de reducción de la información- Entrevista a padres de familia

Preguntas	Expresiones de los informantes	Comentarios
¿Cómo fue su embarazo?	Padre 1: Todo bien gracias al señor Padre 2: Durante el embarazo todo bien, pero al momento del parto me costó un poco.	Se evidenció que fue muy positivamente su embarazo.
¿Desde su punto de vista le preocupa alguna dificultad?	Padre 1: Muchas veces no se relacionan con los otros niños y al momento de hablar algunas palabras no le entiendo. Padre 2: A veces se cae mucho y no quiere dejar de usar pañal, ni cambiarse solo.	Algunos padres presentaron inquietudes, pero se evidencia la importancia de mantener comunicación escuela-familia.
¿Tiene problemas para que el niño asista a clases?	Padre 1: A veces no le gusta levantarse para ir a clase. Padre 2: Aunque a veces no quiere ir ya está acostumbrado porque desde pequeño lo lleve al centro.	De acuerdo con las respuestas la mayoría de padres trabaja, pero ya se adaptaron los niños.
¿De qué manera se relaciona su hijo con otros niños y adultos de su familia?	Padre 1: Bastante bien, ella plática con todo el mundo. Padre 2: Muchas veces no le gusta hablar o llora por lo general solo es timidez.	La mayoría expreso que se relacionan de manera positiva, pero algunos niños son reservados y tímidos.
¿Qué actividades realiza en casa con su hijo?	Padre 1: Él tiene su mesita y colorea, realiza algunas actividades que le deja la maestra Padre 2: Le pongo videos y juega con sus primos.	Los padres manifestaron que realizan actividades como las tareas, y juegan con sus familiares.
¿Se considera un padre presente en la educación de su hijo?	Padre 1: Se podría decir que sí, aunque a veces llevo cansada trato dedicarle tiempo y cumplir con lo que orienta la docente. Padre 2: Muchas veces por mi trabajo es difícil y por mis otros hijos, pero mi mamá siempre me apoya y trato de estar presente lo más que puedo.	Algunos padres mencionaron que por su trabajo su tiempo es limitado, pero de alguna manera el familiar que queda a cargo apoya con sus deberes de clase.
¿Le gustaría que el CDI existiera III nivel?	Padre 1: Sí me facilitaría por mi trabajo, me quedaría más tranquila. Padre 2: Sería bonito, aunque me gustaría que se relacionará con otros niños, por su timidez, pero sé que para otras madres sería de gran ayuda.	Se evidencia el interés de los padres así culminarían su educación inicial en un mismo centro

<p>¿De los juegos que realiza la docente cuál le gusta más al niño que le comenté su hija(o)?</p>	<p>Padre 1:Uno de correr que dice (juguemos en el bosque mientras el lobo no está) Padre 2: Le gustan cuando juegan todos juntos, aunque a veces le quitan los juguetes los otros niños.</p>	<p>Según manifiestan los padres les gustan más actividades de juegos y movimientos al aire libre esto permite interactuar entre todos.</p>
<p>¿Considera que el juego es importante para el desarrollo del niño?</p>	<p>Padre 1:Yo considero que sí. Padre 2: Desde mi punto de vista yo digo que sí. porque ellos juegan y aprenden.</p>	<p>El juego es fundamental para el desarrollo de sus hijos ya que a través de ello desarrollan habilidades cognitivas, físicas, sociales y cognitivas.</p>
<p>¿Siente que su hijo a aprendido en el centro?</p>	<p>Padre 1:Sí, ya se cambia solito y le gusta ir a clase. Padre 2: Es más independiente y me pide que lo ponga a colorear.</p>	<p>Los padres reconocen el valor del centro, valorando la labor docente que favorecen el aprendizaje de sus hijos.</p>

Anexo D. Imágenes

Anexo D° 8 Juegos Simbólicos



Imagen 1.
Aplicación de juegos, el médico



Imagen 2.
Aplicación de juegos, construcción



Imagen 3.
Aplicación de juegos, ordeñar la vaca

Anexo D.9 Juegos de construcción



Imagen 4.
Aplicación de juegos, armar legos



Imagen 5.
Aplicación de juegos, torre de colores



Imagen 6.
Aplicación de juegos, rompecabezas

Anexo D.10 Juegos Motores



Imagen 7.
Aplicación de juegos, encostado por color



Imagen 8.
Aplicación de juegos, lleva la pelota al cesto



Imagen 9.
Aplicación de juegos, dejando huellas

Anexo D.11 Juegos Didácticos



Imagen 10.
Aplicación de juegos, caja de arena



Imagen 11.
Aplicación de juegos, ir de pesca



Imagen 12.
Aplicación de juegos, instrumentos musicales

Anexo D.12 Actividades finales



Imagen 13.
Actividades iniciales, canto de presentación



Imagen 14.
Actividades finales, canto de despedida y abrazo de oso





¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



