



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE
ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE
PREPARATORIA”**

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial

AUTORA:

Shirley Scarleth Gallo Paca

TUTORA:

Ph.D. Anita Azucena Chancusi Herrera

PUJILÍ- ECUADOR

MARZO 2026

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Gallo Paca Shirley Scarleth, con cédula de ciudadanía N° 0503782146 declaro ser autora del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA”**, siendo la PhD. Anita Azucena Chancusi Herrera, tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, 21 de febrero de 2026



.....
Gallo Paca Shirley Scarleth

C.C.: 0503782146

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA”, de Gallo Paca Shirley Scarleth, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Extensión Pujilí, de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, 11 de marzo de 2026

La Tutora

Firma



Ph.D. Anita Azucena Chancusi Herrera.

Cédula: 0501793277

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, la postulante: **GALLO PACA SHIRLEY SCARLETH** con el título de Proyecto de Investigación: **“JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA”** ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

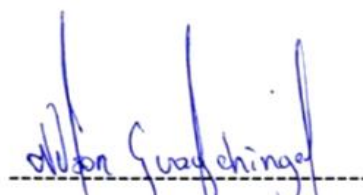
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar el CD correspondiente, según las normativas institucionales

Pujilí, 12 de marzo de 2026

Para constancia firman:



Ms.C Tania Margarita Borja Padilla
C.I. 1002149282
Lector 1 (Presidente)



Ms.C Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza
C.I. 0503246415
Lector 2



Ms.C Yolanda Paola Defaz Gallardo
C.I. 0502632219
Lector 3 (Secretario)

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme, sabiduría y constancia a lo largo de este proceso académico. A mi familia, por ser mi mayor impulso, mi fortaleza y la inspiración que me ha permitido convertirme en la persona que ahora soy. A mis docentes por compartir no solo conocimientos, sino también valores y vocación. De manera especial, expreso mi gratitud a mi tutora, PhD. Anita Chancusi, por su acompañamiento y orientación profesional.

Scarleth Gallo.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a la memoria de dos seres profundamente amados que hoy descansan en el cielo, cuya huella permanece viva. A mis padres y mi hermana, por creer en mí incluso cuando yo dudé, por repetirme siempre que sí puedo. A mi pareja, por su comprensión y por recordarme mi valor en los momentos difíciles y a mi querida Cielito mi compañera peluda por acompañarme en mis desveladas y por darme calma en el silencio.

Scarleth Gallo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA”

Autora:

Gallo Paca Shirley Scarleth

RESUMEN

El juego simbólico en el nivel de preparatoria no es sólo una actividad de diversión, más bien es una herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales. La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” perteneciente a la provincia de Cotopaxi - ciudad de Latacunga. La problemática radica en el escaso uso de estrategias metodológicas para el desarrollo del juego simbólico como estrategia de enseñanza debido a la limitada capacitación permanente por parte de la docente. El objetivo general fue diagnosticar las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria. Se empleó un enfoque de investigación cualitativo. Las técnicas aplicadas fueron la entrevista y la observación; los instrumentos empleados corresponden a la guía de preguntas dirigida a la docente del nivel de preparatoria de la institución y la lista de cotejo dirigida a los niños. Los resultados evidenciaron que la docente posee un dominio teórico acerca del juego simbólico como estrategia de enseñanza, pero no lo aplica de manera práctica en las actividades propuestas en su planificación microcurricular. En conclusión, el juego simbólico como estrategia de enseñanza contribuye de manera significativa al desarrollo de los niños, no obstante su aplicación en el aula es esporádica debido a que la docente conoce la teoría pero existe una falta de implementación de esta estrategia en el aula por lo que se recomienda la integración en el proceso de enseñanza, garantizando que sea utilizada de manera intencionada.

Palabras clave: Juego simbólico, enseñanza, estrategia, planificación microcurricular

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

PUJILÍ CAMPUS

**THEME: " SYMBOLIC PLAY AS A TEACHING STRATEGY IN PREPARATORY
LEVEL CHILDREN "**

Author:

Gallo Paca Shirley Scarleth

ABSTRACT

Symbolic play at the preparatory level is not only an activity for fun; rather, it is a tool for the development of cognitive, linguistic, social, and emotional skills. This research was conducted at the "Francesco Bernardone" Educational Unit belonging to the Province of Cotopaxi – City of Latacunga. The problem lies in the limited use of methodological strategies for the development of symbolic play as a teaching strategy due to the teacher's limited permanent training. The general objective of this research was to diagnose the strategies applied by teachers for the development of symbolic play in preparatory-level children. A qualitative research approach was used. The techniques applied were interviews and observation; the instruments used correspond to the question guide addressed to the preparatory-level teacher of the institution and the checklist addressed to the children. The results showed that the teacher has theoretical knowledge about symbolic play as a teaching strategy, but does not apply it practically in the activities proposed in her micro-curricular planning. In conclusion, symbolic play as a teaching strategy contributes significantly to children's development, However, its application in the classroom is sporadic because the teacher knows the theory but there is a lack of implementation of this strategy in the classroom so it is recommended to integrate into the teaching process, ensuring that it is used intentionally.

Keywords: Symbolic play, teaching, strategy, micro-curricular planning

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

Educación Inicial

Shirley Scarleth Gallo Paca

AVAL DE TRADUCCIÓN- Profesional Externo

María Elena Toapanta Cando con cédula de identidad número: 050326630-6 Licenciada en: Ciencias de la Educación Mención Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1020-11-1041069; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma Inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: “**JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA**” de: **Shirley Scarleth Gallo Paca** egresada de la carrera de **Educación Inicial** perteneciente a la Extensión Pujilí.

En virtud de lo expuesto y para constancia de lo mismo se registra la firma respectiva.

Latacunga, febrero, 2026


Lic.: María Elena Toapanta Cando

CI: 050326630-6

CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el tema “Juego simbólico como estrategia de enseñanza en niños del nivel de preparatoria”, de Gallo Paca Shirley Scarleth, de la carrera de Educación Inicial, remito la captura de la pantalla del reporte del sistema de reconocimiento de texto Turnitin, con un porcentaje de coincidencia del 3 %; y, expreso una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

Shirley Scarleth Gallo Paca

JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN NIÑOS DEL NIVEL DE PREPARATORIA

Quick Submit



Página 2 de 63 Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: 1110411_2456786355

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes suscritas, para el...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 147 palabras)

Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizarán un documento en profundidad para detectar inconsistencias que permitan el diagnóstico de una copia normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarse. Una alerta de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Si lo entiendo, recomendamos que preste atención y lo revise.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Pujilí, 11 de marzo de 2026.

Ph.D. Anita Azucena Chancusi Herrera.

C.C.: 0501793277

TUTOR

ÍNDICE DE CONTENIDO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DE TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	viii
CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
INFORMACIÓN GENERAL	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
Contextualización del problema.....	2
Formulación del problema.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	4
OBJETIVOS	5
General	5
Específicos	5
ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS	6
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	7
Enfoque pedagógico.....	8
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
JUEGO SIMBÓLICO	9
Definición de juego	9
El juego en la primera infancia	10
El juego en el proceso educativo.....	11
Metodología juego - trabajo en la primera infancia.....	11

Áreas de intervención del juego	12
<i>La motricidad</i>	12
<i>La inteligencia</i>	12
<i>La creatividad</i>	12
<i>La sociabilidad</i>	13
Características del juego infantil.....	13
Clasificación de los juegos.....	14
Juego simbólico en la primera infancia	15
Tipos de juego simbólico	16
Etapas del juego simbólico.....	16
<i>Etapas de juego simbólico simple</i>	16
<i>Etapas de juego simbólico intermedio</i>	17
<i>Etapas de juego simbólico avanzado</i>	17
Dimensiones del juego simbólico	17
Características del juego simbólico.....	18
Importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil.....	19
Beneficios del juego simbólico	19
Estrategia.....	20
Definición de estrategias de enseñanza	21
Objetivos de las estrategias de enseñanza	21
Tipos de estrategias	22
Estrategias de enseñanza.....	23
El Juego como estrategia de enseñanza	24
El juego simbólico como estrategia de enseñanza en la primera infancia.....	24
MARCO METODOLÓGICO	26
Enfoque de la Investigación	26
Diseño de la Investigación	26
Diseño no experimental	26
Tipo de Investigación	26
Bibliográfico	26
De Campo	27
Técnicas e instrumentos de recolección	27
Técnica de la observación	27

Técnica de la entrevista	28
Instrumentos	28
Lista de cotejo	28
Guía de preguntas	28
Población	29
Análisis e interpretación de la información recolectada	30
RESULTADOS	31
Resultado de la entrevista	37
Resultados de la lista de cotejo	42
CONCLUSIONES	42
RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Actividades y sistemas de tareas.....	6
Tabla 2 Estrategias de Enseñanza	23
Tabla 3 Datos de la población	29
Tabla 4 Matriz de procesamiento de la información de la entrevista	31
Tabla 5 Matriz de procesamiento de la información "Lista de Cotejo"	38

INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto:

El juego simbólico como estrategia de enseñanza en niños del nivel de preparatoria.

Fecha de inicio: Octubre 2025

Fecha de finalización: Marzo 2026

Lugar de ejecución: Unidad Educativa “Francesco Bernardone”

Carrera que auspicia: Carrera de Educación Inicial.

Equipo de trabajo:

Tutor: Ph.D. Anita Azucena Chancusi Herrera.

Investigadora: Shirley Scarleth Gallo Paca.

Área de conocimiento:

Educación.

Línea de investigación: Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Extensión: Prácticas pedagógico, didácticas, curriculares e inclusiva en las áreas del conocimiento.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Contextualización del problema

Se ha realizado diversos estudios que señalan que el juego simbólico es una estrategia educativa muy efectiva para fomentar el crecimiento holístico de los niños del nivel de Preparatoria, de tal forma, se señala que a nivel educativo en los países de Colombia y Perú abarcan información acerca de la temática abordada.

En Colombia, en el ámbito de educación se ha presentado diversos problemas en cuanto a las estrategias empleadas por los docentes, al respecto (Araujo, 2023) menciona que “debido a la falta de planificación y métodos en el aula, los niños y niñas muestran apatía, falta de interés y pasividad, llevando así un bajo rendimiento académico, ya que se distraen fácilmente durante las actividades, provocando en sus compañeros también la indisciplina.” (p. 9)

De igual manera, en Perú, (Carrasco De la cruz, 2024) indica que “existen infantes que no intervienen en algún juego y no mantienen una interacción con otros niños, debido a que solo quieren quedarse sentados y no realizar actividades que incluya, saltar, correr y desplazarse de un lado a otro” (p.10)

Del mismo modo, tomando en cuenta que, en Ecuador en el nivel de preparatoria las estrategias de enseñanza deben centrarse en crear experiencias de aprendizaje motivadoras y pertinentes, que respeten la realidad del entorno y cumplan con los estándares de aprendizaje (Tene, 2020) manifiesta que “las educadoras tienen inexactitudes en cuanto a la utilización de las actividades basadas en el juego como una metodología de enseñanza – aprendizaje”, asimismo menciona que “los niños y niñas no logran desarrollar al máximo la imaginación para crear nuevas ideas y relacionarlas con la abstracción de situaciones de vida cotidiana”. (p.20)

En este sentido, (Cocha, 2023) expone que “no existe interés por parte de ciertos docentes y autoridades para aplicar en el salón de clases esta estrategia metodológica que ayuda y beneficia de manera positiva el desarrollo de los niños”. (p.16)

En el contexto educativo de Colombia, Perú y Ecuador, se evidencian preocupantes desafíos en cuanto al uso del juego simbólico como estrategia de

enseñanza para contribuir al desarrollo integral de los niños del nivel de preparatoria. Las investigaciones realizadas en Colombia y Perú destacan que la falta de planificación y métodos adecuados en el aula provoca apatía y pasividad en los estudiantes limitando la interacción dando como resultado un bajo rendimiento académico y problemas de indisciplina. Mientras que, en Ecuador, la mayoría de los docentes carecen de interés y habilidades necesarias para implementar actividades basadas en el juego, lo que limita la capacidad de los niños para desarrollar su imaginación y relacionar experiencias con la vida diaria. En conjunto, estas problemáticas resaltan la necesidad urgente de mejorar las prácticas educativas en estos países tomando en cuenta el desarrollo integral de cada niño.

En esta situación, luego de tener en cuenta los problemas que se presentan a nivel internacional y nacional, se indagó lo que sucedía en la ciudad de Latacunga con relación al tema de investigación, determinando que el bajo interés por parte de los docentes acerca del juego simbólico como estrategia de enseñanza en niños del nivel de preparatoria es un tema que crea un nivel de preocupación entre las diferentes instituciones educativas.

En la Unidad Educativa Francesco Bernardone, específicamente en niños del nivel de preparatoria, se ha observado que en el desarrollo de las actividades dirigidas se presenta un escaso uso de estrategias metodológicas debido a la poca capacitación permanente acerca del juego simbólico como estrategia de enseñanza, lo que ocasiona que los estudiantes presenten dificultades para expresar ideas, asumir roles y resolver situaciones, lo que influye negativamente en su desarrollo integral.

Formulación del problema

¿Cuáles son las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria?

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación es de vital importancia debido a que el juego simbólico permite que los niños puedan representar situaciones de la vida real o imaginarias, asumir roles, resolver problemas y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales mientras juegan con otros, en tal sentido utilizarlo como estrategia de enseñanza permitirá despertar el interés en los niños por aprender haciendo que el proceso de enseñanza sea más activo y motivador.

Principalmente el proyecto contribuye con conocimientos sobre las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico debido a que coloca al juego como el eje principal destacando su papel fundamental en el aprendizaje. A nivel práctico ofrece información útil que servirá para investigaciones posteriores relacionadas al tema tratado.

De tal manera, los beneficiarios directos serán los estudiantes y la docente de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” del nivel de preparatoria ya que recibirán de manera directa los aportes de la presente investigación, contribuyendo al diagnóstico de las estrategias que aplican la docente para el desarrollo del juego simbólico.

El proyecto de investigación es factible dado que las autoridades de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” han demostrado gran interés en cuanto a la realización del presente proyecto de investigación debido a que anteriormente no se han realizado investigaciones acerca del tema abordado respondiendo así a una de las problemáticas presentes en la institución educativa.

En este sentido, es viable dado que se dispone de los recursos humanos, materiales y metodológicos necesarios para su desarrollo, además, se ajusta al tiempo establecido para su ejecución y se dispone de un sustento teórico pertinente acerca del juego simbólico como estrategia de enseñanza permitiendo cumplir con los objetivos planteados.

OBJETIVOS

General

Diagnosticar las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria.

Específicos

- Analizar los contenidos teóricos en los que se enmarca el juego simbólico como estrategia de enseñanza.
- Identificar las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria.
- Elaborar el informe de los resultados destacando conclusiones y recomendaciones.

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS

Tabla 1 Actividades y sistemas de tareas

Objetivos específicos	Actividades	Resultado de la actividad	Evidencias
Analizar los contenidos teóricos en los que se enmarca el juego simbólico como estrategia de enseñanza.	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar información en fuentes confiables acerca del juego simbólico y estrategia de enseñanza. - Sintetizar la información obtenida. - Redactar los contenidos teóricos y conceptuales obtenidos. 	Compilación bibliográfica.	Marco teórico.
Identificar las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria.	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar los instrumentos para la recolección de la información. - Validar los instrumentos. - Aplicar los instrumentos. - Recopilar la información. 	Instrumentos de recolección de información.	Guía de preguntas. Ficha de Observación.
Elaborar el informe de los resultados destacando conclusiones y recomendaciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Procesar la información. - Analizar la información. - Redactar conclusiones y recomendaciones. 	Resultados.	Informe de investigación.

Nota: Elaboración de actividades.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Antecedente investigativo

A partir del análisis exhaustivo en diferentes fuentes bibliográficas se encontró investigaciones relacionadas al tema de investigación. Uno de ellos fue el realizado por (Ascencio & Maldonado, 2024) en su tesis titulada “Juego simbólico en el aprendizaje significativo en niños de 5 años de una institución educativa de Huancayo”. El problema que evidenciaron fue que el 18% de los niños enfrentaron dificultades al aprender representaciones, ya que no lograron asignar significados a ciertos símbolos arbitrarios relacionados con sus referentes (como objetos, eventos o conceptos). El objetivo general fue determinar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje significativo en niños de 5 años de la Institución Educativa 30012 Víctor Alberto Gil Mallma 2024, los resultados de la tesis realizada arrojaron que el 89% de los niños adquirieron conocimientos de manera práctica, aplicándolos posteriormente en situaciones diversas, especialmente cuando conectaron la nueva información con lo que ya sabían.

Asimismo, (Paliza et al., 2025) en un estudio titulado “El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano” identificaron que existe una insuficiente implementación del juego simbólico en la educación inicial peruana, a pesar de su reconocido valor pedagógico para el desarrollo integral de los niños, por lo que su objetivo fue examinar la incidencia del juego simbólico en el aprendizaje temprano, abordando múltiples dimensiones del desarrollo infantil, para recolectar la información se utilizaron guías de observación dirigidas a 120 niños de 3 a 5 años provenientes de una institución educativa pública del nivel inicial en Lima que evaluaron el impacto del juego simbólico en las habilidades cognitivas, motoras, socioemocionales y lingüísticas de los niños. Los datos obtenidos fueron analizados mediante pruebas estadísticas, permitiendo identificar correlaciones y diferencias significativas entre los grupos de estudio, asegurando así la validez y confiabilidad de los resultados, mostrando que el juego simbólico ejerce una influencia significativa en el desarrollo integral de los niños de educación inicial, abarcando las dimensiones cognitiva, socioemocional, lingüística y motriz.

Por otro lado, (Ayala & Dantas, 2021) en su trabajo de suficiencia profesional titulado “Juego Simbólico en niños de 5 años - Colegio Cristiano Ecologista Kairos - Iquitos 2019” observo que existen inconvenientes en el juego simbólico, que de seguir así tendrían problemas en sus aprendizajes de áreas fundamentales ya que despilfarran una gran

oportunidad de mejorar sus dones, ante este problema, se planteó el siguiente objetivo determinar de qué manera se desarrolla el Juego Simbólico en niños de 5 años –Colegio Cristiano Ecologista Kairos – Iquitos 2019, para recolectar información utilizó como instrumento la ficha de observación dirigida a los estudiantes, es decir 20 niños de 5 años, los resultados obtenidos fueron que el Juego Simbólico es regular en niños de 5 años del Colegio Cristiano Ecologista Kairos del distrito de Iquitos durante el año 2019.

En el libro de (Bañeres et al., 2008) titulado “El juego como estrategia didáctica” mencionan que “a través del juego simbólico podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se mueve entre la realidad de la lógica y la irrealidad de la fantasía y cómo el juego de hacer «como si» tiende puentes entre ambas formas de pensamiento” (p. 68) Es decir, mantener el equilibrio en esa convivencia es un indicativo importante de la madurez emocional y cognoscitiva del niño, que tiene que vivir con claridad qué es ficción y qué es realidad. Los autores ejemplifican esto cuando dicen que los niños pequeños (3 años) o los mayores emocionalmente «inmaduros» se quejan de que su compañero «lobo» ha dicho que se lo va a «comer», confundiendo el acto simbólico con la realidad.

Enfoque pedagógico

Para el desarrollo de la presente investigación se ha establecido el enfoque pedagógico constructivista, debido a que promueve el aprendizaje a través de la acción y la experiencia directa, tal como lo menciona (Piaget 1964), el conocimiento “no es una reproducción pasiva de la realidad, sino que requiere que la persona actúe sobre el objeto para cambiarlo” (p. 15). Desde este punto de vista, el enfoque constructivista en el aula de clase no debe enfocarse en repetir ideas, sino en ofrecer experiencias que permitan al niño crear sus propias estructuras mentales a través de la acción y la utilización de diversos materiales donde los niños estén motivados a aprender y buscar información que despeje sus dudas mediante el uso de recursos o herramientas que el docente le proporcione. De este modo, la clase magistral se cambia por una clase más activa, en la que el estudiante abandona su pupitre para construir su conocimiento y el aula se transforma en un lugar para aprender, en un lugar donde los alumnos hacen sentido de lo que enseñan y el aprendizaje se vuelve más significativo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

JUEGO SIMBÓLICO

Definición de juego

El juego, como una actividad libre y placentera, es el camino idóneo para el desarrollo integral en la primera infancia, no obstante, el término juego no tiene una definición clara y única, debido a que esta definición depende de diversos factores como la cultura, época, el contexto, el enfoque, entre otras entonces no tiene una definición universal. Sin embargo, abordaremos las definiciones más acertadas y que ayudan a entender la relevancia que este posee en los niños.

Para Veschi (2020) el término juego se refleja en el verbo latino iocari, interpretado como bromear, asociado a iocus, al respecto de pasatiempo o broma, con raíz en el indoeuropeo *yek-, por decir o hablar. Es un fundamento en entorno a la recreación, para distraerse y alejarse de los problemas, pero también se transforma en una herramienta didáctica aplicada en la educación, en aras de transmitir saberes a los niños de una manera dinámica.

Por otra parte, Gavira (2017) define el juego como una actividad inherente al ser humano, que bien encaminada, y desarrollada estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, de la inteligencia, la imaginación y la creatividad. El autor también define a los juegos como actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, en el caso de los niños el juego se da en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo, más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

De acuerdo a la información revisada el juego se define como una actividad esencial en la vida del niño, cuyo valor trasciende la simple recreación y se vincula directamente con el desarrollo integral durante la primera infancia., se reconoce que el juego constituye una

experiencia natural, espontánea y placentera que favorece el crecimiento físico, cognitivo, social y emocional de los niños, en el ámbito infantil el juego evoluciona junto con el desarrollo del niño, pasando de actividades libres y espontáneas a formas más estructuradas, lo que evidencia su potencial como herramienta pedagógica dentro del proceso educativo en los primeros años de vida.

El juego en la primera infancia

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2014) considera el juego como un eje de aprendizaje y lo establece como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea, al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Por su parte, el Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (2013) también señala que el juego en la etapa infantil se considera con frecuencia un elemento no esencial y frente a ello enfatiza que esta actividad corresponde a una dimensión fundamental y vital del placer de la primera infancia, así como un componente indispensable e irremplazable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual de la población infantil. En este sentido, Brooker (2013), reafirma lo dicho asegurando que el juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil porque les ayuda a adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas lo que deriva en un desarrollo íntegro en los primeros años de vida.

Desde una mirada integral, la información recopilada permite reconocer que el juego no es una actividad aislada ni complementaria en la educación infantil, sino constituye un elemento de trascendencia para el desarrollo pleno de los niños, los argumentos de índole nacional e internacional coinciden en que el juego posibilita que los niños aprendan de forma natural, segura y significativa, involucrando no solo aspectos cognitivos, sino también emocionales, sociales y físicos, con esta visión se reafirma la necesidad de asignar el valor adecuado al juego dentro del aula como un derecho y una herramienta pedagógica indispensable, especialmente en los primeros años.

El juego en el proceso educativo

Es apropiado explicar el rol del juego en el desarrollo de los niños pequeños, en este sentido la UNICEF asegura que el juego sienta las bases para el aprendizaje de los niños, porque les otorga importantes habilidades y conocimientos, pues al interactuar, explorar, manipular y observar el entorno que los rodea, el estudiante es capaz de adquirir y fortalecer sus diversos objetivos (UNICEF, 2019). Por otra parte, Calderón (2021) afirma que el juego es fundamental en la educación primaria por su carácter estimulante, participativo y vivencial, la dinámica del juego hace que el aprendizaje sea significativo y eficaz para los niños.

La información anterior permite comprender que el juego no es únicamente una actividad recreativa, sino un elemento esencial en el desarrollo y el aprendizaje infantil. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en un medio natural mediante el cual los niños construyen conocimientos, desarrollan habilidades y fortalecen competencias de manera activa y significativa. Al interactuar con su entorno mediante el juego, los niños no solo exploran y experimentan, sino que también participan emocional y socialmente en su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo la comprensión de los contenidos.

Metodología juego - trabajo en la primera infancia

El juego representa una actividad de suma importancia en la primera infancia, debido a que, a través del juego los niños aprenden, disfrutan, se comunican y fortalecen sus capacidades motrices, cognitivas y socioafectivas, al ser una acción natural e innata, se convierte en una estrategia lúdica que estimula la creatividad, la imaginación así como la interacción con sus pares, con los adultos y con el entorno inmediato del niño, mediante el juego los niños desarrollan la capacidad de escuchar al seguir instrucciones, fortalecen su autoconfianza y avanzan en la construcción de su personalidad, contribuyendo de manera significativa a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, el Ministerio de Educación (2022) señala que el currículo del subnivel de Preparatoria se articula con el enfoque metodológico del nivel de Educación Inicial, destacando la metodología de juego-trabajo como una estrategia clave en los procesos de enseñanza – aprendizaje en esta etapa. Según el órgano rector esta metodología se basa en la organización de espacios o ambientes de aprendizaje, conocidos como rincones, en los que los niños participan en actividades grupales acordes a su etapa evolutiva, transformando el

aprendizaje en una experiencia dinámica, creativa y motivadora, permitiendo que los niños aprendan de manera activa y significativa mientras disfrutan del proceso educativo.

Áreas de intervención del juego

Los múltiples beneficios del juego saltan a simple vista, desde desarrollar en los niños el uso de su creatividad, el desarrollo de su imaginación y las habilidades, hasta intervenir y potenciar destrezas físicas, cognitivas y emocionales (Ginsburg, 2007). Pero es imperante establecer una clasificación de estos beneficios en función de las áreas de desarrollo infantil, en este sentido, López (2010) establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego.

La motricidad

El juego tiene un aporte esencial en el desarrollo físico infantil, favorece el movimiento, la coordinación y el equilibrio, fortalecen su cuerpo y desarrollan hábitos saludables, diferenciándose del entretenimiento pasivo que limita la acción corporal consolidándose como una experiencia clave para el bienestar físico, social y emocional del niño (Meneses y Monge, 2001; Ginsburg, 2007; Miller y Almon, 2009).

La inteligencia

El desarrollo de la inteligencia en la etapa infantil se encuentra estrechamente vinculado al juego y al movimiento, con la exploración sensoriomotora, los niños estimulan su pensamiento, la memoria, la percepción y el lenguaje, es decir el niño avanza desde formas de inteligencia práctica hacia procesos de pensamiento más abstractos, al tiempo que favorece el desarrollo psicológico y social (Meneses y Monge, 2001; Damián, 2007).

La creatividad

En cuanto a la creatividad, el juego se presenta como una vía natural para desarrollar la expresión creativa del niño, ya que fomenta la imaginación, la originalidad y la flexibilidad del pensamiento. A través de experiencias basadas en el juego, los niños desarrollan la capacidad de crear, innovar y expresar sus ideas de manera espontánea, así se potencia el pensamiento creativo y la resolución de problemas (Chávez et al., 2009; Jiménez y Muñoz, 2018).

La sociabilidad

Cuando los juegos son colectivos ofrecen valiosas oportunidades para establecer una adecuada socialización, permitiendo a los niños comunicarse, cooperar y aprender a respetar turnos y reglas. Por medio del juego, los niños desarrollan habilidades sociales como la empatía, la negociación y la resolución de conflictos, además de asumir roles y enfrentar situaciones propias de su edad, fortaleciendo así su proceso de socialización (Hassinger-Das et al., 2017; Meneses y Monge, 2001).

Cada una de estas dimensiones nos permite comprender que el juego no es simplemente una actividad de recreación y ocio, al contrario, simboliza un eje estructural entorno al desarrollo infantil. En este sentido, el juego se consolida como un recurso educativo indispensable, capaz de articular el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del niño, y de sentar las bases para aprendizajes posteriores de mayor complejidad.

Características del juego infantil

En varias investigaciones se plantean una serie de características al juego, estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en la primera infancia, a continuación, se abordan las más significativas:

Para Brown (2010), el juego goza de algunas características: hace sentir bien internamente, tiene potencial de improvisación, genera un deseo de continuidad, es una actividad motivada intrínsecamente por el individuo, además de placentera, gratificante y divertida. De igual forma, Mora et al. (2016) menciona que el juego cuenta con un sin número de características esto depende de lo que se busque con el juego, sin embargo, casi siempre es una actividad ligada a situaciones imaginarias, una actividad libre, es una actividad que debe potenciar la lógica y conocer la realidad, representa una oportunidad de aprendizaje, entre otras. Se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo; es imaginario, es una experiencia cultural en la cual se realizan descubrimientos y se establecen normas. (p.140)

Las características del juego infantil evidencian que esta actividad va mucho más allá del entretenimiento, en conjunto estas características permiten entender que el juego infantil constituye una experiencia profundamente natural y significativa en la que el niño aprende al involucrarse activamente con su entorno, en los momentos de juego los niños fusionan

cuerpo, mente y emociones, lo que favorece un aprendizaje equilibrado y duradero. El juego les permite explorar el mundo, socializar, expresar sentimientos y desarrollar hitos importantes para la vida diaria, las características mencionadas anteriormente consolidan y posicionan al juego como un recurso pedagógico irremplazable de la etapa infantil.

Clasificación de los juegos

Según Requena (2003) se pueden hacer distintas clasificaciones del juego en base a los distintos criterios que se elijan para hacerla, así pues, si pensamos en el espacio donde se realizan los juegos, se pueden clasificar en juegos de interior y exterior, en cambio, si tomamos como criterio el papel que toma el profesor en el juego los juegos pueden clasificarse en libres, dirigidos o presenciados, si se toma en cuenta el número de participantes se pueden clasificar en individuales, de pareja o de grupo (dividiéndose los juegos de grupo en juegos asociativos, competitivos o cooperativos). Por otro lado, al tomar como criterio la actividad que promueve en el niño se clasifican en juego sensorial, motor, manipulativo, de imitación, simbólico, verbal, de razonamiento lógico, de relaciones espaciales, de relaciones temporales, de memoria y de fantasía. Por último, el criterio el momento en que se encuentra el grupo, se obtiene juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos y de distensión (Requena, 2003).

Piaget (1979 citado por Sáez y Montes, 1994) los ha clasificado desde la psicología evolutiva en función a su Teoría de las estructuras del pensamiento, en la que considera que las estructuras cognitivas y las actividades lúdicas evolucionan de una forma paralela, la clasificación es la siguiente:

1. Juegos de ejercicio, que suponen simples actuaciones. Estos juegos se sitúan en el periodo sensorio-motor y buscan el placer por la acción.
2. **Juegos simbólicos**, son propios de la etapa preconceptual. Aquí comienza la ficción y unos objetos simbolizan ser otros.
3. Juegos de reglas, situados en la etapa de las operaciones concretas según este autor es el estadio más maduro ya que es característico del ser socializado.
4. Juegos de construcción, no suponen un estadio o etapa, sino que los considera una mediación entre la actividad lúdica y la no lúdica.

Bantula (2000, citado en Ortí, 2004) establece una clasificación de los juegos en base al grado de intervención del profesor:

1. Juego libre: se trata del juego sin intervención alguna por parte del profesor.
2. Juego dirigido: consiste en el tipo de juego basado en sencillas reglas establecidas por el profesor y conocidas por todos los participantes. Éste se subdivide en: juego dirigido, formas jugadas (actividades presentadas como actividades lúdicas) y predeportivo (intermediario entre juego y deporte).

Juego simbólico en la primera infancia

Para Herrera y Paredes (2025) el juego simbólico es una forma de aprendizaje que aparece en la infancia, especialmente entre la edad de los 2 y 7 años, que permite a los niños representar situaciones reales a través de la imaginación y la creatividad. A través de esta actividad, se fomentan capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas, además de crear nuevas conexiones neuronales, al mismo tiempo es una herramienta motivadora que permite la asimilación de conocimientos y el perfeccionamiento de habilidades en la primera infancia

En el periodo preconceptual de 2 a 4 años el niño empieza a representar una cosa a través de otra, también aparece la función simbólica o semiótica, se puede observar la representación de objetos o acontecimientos, estas conductas se conocen como juego simbólico, en este periodo el niño ya reconoce la organización y el reconocimiento de una secuencia temporal, logrando coordinar los significados al ejecutar acciones representativas de los adultos (Álvarez y Orellano, 1979).

El juego simbólico es la capacidad de crear situaciones mentales y combinar hechos con hechos imaginativos, según Duchí (2015) este tipo de juego consiste en crear situaciones reales o imaginarias, imitando a personajes que no están dentro del juego, este tipo de juego desarrolla el lenguaje, ayuda a descubrir y aprender palabras nuevas e introducirlas en su lenguaje, para así desarrollar su comunicación. En consonancia con lo expuesto, Green (2018) define al juego simbólico como aquel que ocurre cuando los niños usan su imaginación o el juego de roles para poder transformarse a sí mismo a objetos en elementos de juego, un ejemplo claro sería que una hoja de papel se convierta en una galleta.

Por lo tanto, el juego simbólico se manifiesta como una forma natural de expresión de la niñez, se recrean situaciones reales o imaginarias y se otorgan significados a través de la imaginación y el juego de roles, estimulando no solo su creatividad, sino que también se fortalece el lenguaje, su vocabulario se amplía y mejoran su capacidad de comunicación, este tipo de juego permite a la población infantil expresar sus emociones, comprender su entorno y relacionarse con los demás de manera significativa, convirtiéndose en una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral en el nivel de preparatoria.

Tipos de juego simbólico

Según Cruz et al., (2020) el juego simbólico se divide en dos grupos, el juego dramático y el juego de roles, en el juego dramático, los niños asumen una variedad de funciones y tareas cotidianas que se asocian a la vida adulta, como cocinar o conducir, este tipo de juego fomenta la imitación y la imaginación. En cuanto al juego de roles los niños deben asumir un solo rol, como de médico, maestro, policía, enfermera, etc. e interactuar con sus pares que asumen roles complementarios de pacientes o estudiantes.

Ambos tipos de juego simbólico desempeñan funciones importantes en cuanto a la adquisición y desarrollo de habilidades en los niños, permitiéndoles practicar y aprender a regular sus propias emociones mientras interpretan las señales emocionales de los demás. Promueven el desarrollo de la empatía y las habilidades de comunicación, la negociación como estrategia necesaria para acordar cómo se desarrollará la actividad. Esencialmente, esta es una valiosa oportunidad para practicar habilidades sociales en un entorno de fantasía antes de interactuar en situaciones de la vida real (Espinoza et al., 2018).

Etapas del juego simbólico

Existen opiniones divididas en cuanto a las etapas del juego simbólico, no obstante, plantearemos las más acertadas y que se alinean a nuestra temática. Moreno (2025) plantea una propuesta que recoge de forma generalizada las etapas principales, el autor menciona también que cada etapa se presentara de una manera distinta ya que cada infante tiene su propio ritmo de desarrollo.

Etapas de juego simbólico simple

Según Moreno (2025) alrededor de los 2 años el juego simbólico inicia con imitaciones de acciones del día a día (dar de comer a sus muñecos, o simular una llamada

telefónica, etc). Poco a la etapa avanza hasta que el niño empieza a utilizar objetos en representación de otros (una caja como cohete) e imitan roles “sencillos” o del día a día (progenitores, médicos, etc.).

Etapa de juego simbólico intermedio

Según Moreno (2025) esta fase se da entre los 3 y 5 años de edad, se observa un juego más complejo en el que los roles que se asumen también lo son, las historias son más elaboradas incluso escenarios imaginados. Además, en este punto ya se aprecia la interacción y cooperación con sus pares con el objetivo de crear dichas escenas y pueden también usar disfraces en sus representaciones.

Etapa de juego simbólico avanzado

Moreno (2025) considera que esta fase se presenta a los 5 años aproximadamente, las historias son más complejas y largas, se puede una mezclar de la realidad con la fantasía en sus recreaciones y aparecen aspectos como la negociación de las reglas en el juego. En definitiva, los juegos tienden a ser más estructurados, con normas internas y mayor cooperación grupal.

Dimensiones del juego simbólico

El Juego Simbólico, se sustenta en el modelo teórico de Talavera (2023), el cual desglosa cuatro dimensiones esenciales implícitas dentro del juego simbólico; Descentración, Sustitución de Objetos, Integración y Planificación.

1. Descentración. – Implica dirigir las acciones hacia otros personajes u objetos, al respecto Chugá et al. (2024), afirma que la descentración corresponde a un proceso cognitivo que posibilita al niño considerar de manera simultánea diversos aspectos de una situación, superando el egocentrismo al permitir la inclusión de otros participantes en el juego, ya sean personas reales o figuras imaginarias.
2. Sustitución. - Los materiales cotidianos adquieren nuevos significados, es un proceso lúdico mediante el cual los niños asignan nuevas funciones a un objeto para representar otro dentro del juego simbólico utilizándolos para representar otros distintos a su función original, esta capacidad requiere experiencias sociales y el uso de materiales variados que potencien la transformación creativa. De este modo, al

nombrar y usar el objeto según su nuevo significado, también se fortalece la comprensión simbólica y se sientan las bases del pensamiento abstracto (González, 2021).

3. Integración. - Es el proceso mediante el cual se enriquece el juego con escenas más complejas, se articulan elementos diversos en un todo coherente, favoreciendo la interacción y la participación activa que permite unir experiencias, recursos y contextos para garantizar igualdad de oportunidades y aprendizajes significativos. Implica reconocer la diversidad, eliminar barreras y fortalecer la cohesión social (Chisag et al., 2024).
4. Planificación. – Esta etapa permite organizar y anticipar acciones para dar coherencia a la representación, el niño es capaz de anticipar mentalmente el desarrollo del juego antes de iniciarlo, organizando roles, acciones y situaciones junto a sus compañeros, refleja un mayor nivel de madurez, ya que el niño no solo actúa de manera espontánea, sino que también prevé y estructura su participación en el juego. (Carriazo et al., 2020)

En conjunto, estas dimensiones contribuyen a la comprensión del juego simbólico como una actividad compleja y significativa que va más allá del entretenimiento y la diversión, su análisis brinda aportes relevantes para el ámbito educativo, estilos de crianza y la intervención temprana, ya que favorece la creación de experiencias de juego que potencien el desarrollo integral del niño en sus dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas.

Características del juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de actividad lúdica en el que los niños asumen roles y acciones propias del mundo adulto, los niños describen situaciones de la vida cotidiana, como ir de compras, cocinar, ser médicos, profesores, entre otras. Para Valles y Ríos (2022) la característica más relevante es que permite a los niños expresar sus sentimientos, necesidades y conflictos de forma segura, regulada y controlada, asumir diferentes roles permitiendo explorar diferentes aspectos de tu personalidad y ver cómo puedes resolver problemas. En cambio, Cordero y Cobos (2018) menciona que otra característica es que, a diferencia del juego con reglas establecidas, el juego simbólico es flexible permitiendo a los niños crear sus propias reglas e historias, son libres de elegir qué personaje interpretar, qué accesorio utilizar

y cómo se desarrollará la trama, esta flexibilidad y espontaneidad a su vez estimula la creatividad, la imaginación y las habilidades lingüísticas de los niños.

Importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil

El juego simbólico asume una función clave en la vida del niño, dado que interviene y favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social a través de experiencias significativas y cercanas a su realidad, con la representación de personas, situaciones y acontecimientos del diario vivir, los infantes logran entender de mejor manera el mundo que los rodea y expresar sus ideas con mayor claridad. Su importancia también radica en el fortalecimiento natural del lenguaje, pues al asumir distintos roles, dialogar con sus compañeros y construir historias improvisadas, los niños potencian y amplían su vocabulario, incluso adquieren nuevos conceptos que les permiten comunicar pensamientos cada vez más complejos (Liberio, 2019).

De igual manera, el juego simbólico es de gran importancia porque propicia la creación de relatos espontáneos que fortalecen las habilidades narrativas y por añadidura estimulan la creatividad y la imaginación, con respecto al plano socioemocional, este tipo de juego ofrece un espacio donde los niños pueden explorar y expresar emociones, incluso aquellas que, en ocasiones difíciles de manifestar en otros contextos, favoreciendo así su bienestar emocional (Bolaños y Stuart, 2019).

Finalmente, el juego simbólico permite que los niños practiquen posibles respuestas y soluciones frente a diversas situaciones que pudiesen enfrentar en la vida real, de esta forma se contribuye al desarrollo de la autorregulación y la estabilidad emocional (Cañas, 2021).

Beneficios del juego simbólico

Según Montañez (2022), el juego simbólico ofrece diversos beneficios que influyen de manera positiva en el desarrollo integral del niño. A continuación, se detallan los principales aportes del juego simbólico en el ámbito cognitivo, social, emocional y comunicativo.:

1. Favorece al mejoramiento de sus habilidades lingüísticas.
2. Establece vínculos entre padres e hijos.
3. Desarrolla la creatividad e imaginación.
4. Ofrece oportunidades para la comprensión del mundo que los rodea.

5. Facilita la resolución de problemas.
6. Desarrolla habilidades sociales al momento que juega.

Los beneficios expuestos permiten evidenciar que el juego simbólico constituye una herramienta clave para el desarrollo integral del niño, los aportes señalados evidencian que el juego simbólico actúa como un espacio integrador donde el niño articula pensamiento, emoción y acción de manera natural, no se trata únicamente de adquirir destrezas aisladas, sino de un proceso continuo en el que el niño construye significado a partir de sus experiencias, fortalece su autonomía y consolida su identidad personal y social.

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Estrategia

Diferentes investigadores han explicado qué son y qué supone la utilización de las estrategias, pero para comprender de mejor manera es necesario analizarlas a profundidad, por ello es importante definir las desde la perspectiva de diversos autores. De manera general, Coll (1986), define al término estrategia como un procedimiento para el aprendizaje o un conjunto de acciones ordenadas dirigidas a la consecución de una meta, en este mismo contexto Nisbet y Shucksmith (1987) plantean que son las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de información o conocimiento.

De igual manera, Monereo (1999), define a las estrategias como “una guía de las acciones que hay que seguir”, en otras palabras, son procedimientos que sirven como medio para realizar una actividad y permiten a las personas lograr determinada meta, empleadas de manera consciente, pues de lo contrario se pierde el efecto esperado.

En función de todo lo antes expuesto, las estrategias son consideradas formas específicas de organizar los recursos (tiempo, pensamientos, habilidades, sentimientos, acciones) para obtener resultados consistentes al realizar algún trabajo y siempre persiguen el logro de una meta.

Definición de estrategias de enseñanza

Para Mora (2009), las estrategias de enseñanza se definen como el conjunto de decisiones que toma el docente o facilitador para orientar la enseñanza con el objetivo de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se presentan como orientaciones generales acerca de cómo enseñar el contenido de la lectura, considerando qué se quiere que los alumnos comprendan. Según Díaz (2002) las estrategias de enseñanza son el procedimiento que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos. Siguiendo la misma línea, citamos a Díaz (2002) quien menciona que son procedimientos o conjunto de pasos que el docente emplea en forma consciente, controlada e intencional, es también un instrumento que flexibiliza el proceso de enseñanza - aprendizaje con el fin de que el estudiante aprenda significativamente y solucione problemas.

Según Martínez y Zea (2004) las estrategias son recursos y actividades que implementa el docente para promover el aprendizaje en el alumnado, de igual manera se definen las estrategias de enseñanza como los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje, para complementar citamos a Díaz y Hernández (2004) quienes plantean que: “Las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica” (p. 141), son el medio y no el fin de los procesos de aprendizaje.

Dicho de otra manera, las estrategias de enseñanza son los procedimientos intelectuales y emocionales que el docente debe utilizar de modo inteligente y adaptativo, para ayudar a los estudiantes de educación primaria a construir aprendizajes significativos y lograr los objetivos de aprendizaje propuestos en cada clase dada.

Objetivos de las estrategias de enseñanza

Para Cooper et al. (1990), y Shuell (1993) los objetivos de las estrategias de enseñanza son los siguientes

1. Actuar como elementos orientadores de los procesos de atención y de aprendizaje.
2. Servir como criterios para poder discriminar los aspectos relevantes de los contenidos curriculares (sea por vía oral o escrita), sobre los que hay que realizar un mayor esfuerzo y procesamiento cognitivo.

3. Permitir generar expectativas apropiadas acerca de lo que se va a aprender.
4. Permitir a los alumnos formar un criterio sobre qué se esperará de ellos al término de una clase, episodio o curso.
5. Mejorar considerablemente el aprendizaje intencional; el aprendizaje es más exitoso si el aprendiz es consciente del objetivo.
6. Proporcionar al aprendiz los elementos indispensables para orientar sus actividades de automonitoreo y de autoevaluación.

Tipos de estrategias

Para Díaz y Hernández (2004), las estrategias de enseñanza se dividen en tres grupos, las estrategias preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales, las cuales orientan de sistemática la práctica docente y permiten estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas se aplican antes, durante y después de las actividades de forma intencionada y significativa.

1. Estrategias preinstruccionales. – Se utilizan al inicio de la clase para introducir al estudiante en el tema, generar expectativas, aclarar propósitos y activar la atención del educando.
2. Estrategias coinstruccionales. - Estas se usan durante el desarrollo de las actividades, le permiten al estudiante mantener la atención, para codificar y comprender de manera adecuada.
3. Estrategias postinstruccionales. - Se utilizan finalizando la sesión de clase para realizar una síntesis o integración de lo aprendido.

Aunque las estrategias planteadas por Díaz y Hernández (2004) siguen siendo un pilar en los procesos de enseñanza, resulta necesario adaptarlas y renovarlas para responder a las necesidades educativas actuales. Estas estrategias tradicionales sirven como base para desarrollar acciones más creativas e innovadoras, con el fin de visualizar de manera clara esta relación entre las estrategias clásicas y sus posibles mejoras, se elaborará un cuadro en el que se expondrán las tipologías propuestas por los autores y cómo estas pueden ser replanteadas

en versiones más actualizadas y enriquecidas, facilitando así la comprensión y aplicación de estas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estrategias de enseñanza

Tabla 2 Estrategias de Enseñanza

Tipo de estrategias		Estrategias
Preinstruccionales (introducción al tema)	Tradicionales	El planteamiento de objetivos, la activación de conocimientos previos, los ejemplos, la relación con la cotidianidad.
	Innovadoras	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)
Coinstruccionales (desarrollo y comprensión del tema)	Tradicionales	Mapas mentales, mapas semánticos, resolución de problemas, relación con la cotidianidad, las ilustraciones, la socialización.
	Innovadoras	Los grupos interactivos, los murales, proyecto de aula, la enseñanza recíproca, el microcuento, las dramatizaciones, las TIC, el juego, el juego digital
Postinstruccionales (síntesis e integración de los conceptos aprendidos)	Tradicionales	La socialización, los mapas semánticos y mapas mentales.
	Innovadoras	Las TIC.

Fuente: Díaz y Hernández (2014).

Estas estrategias se clasifican como tradicionales o innovadoras; no obstante, el análisis revela que muchas de esas estrategias innovadoras están precedidas por las tradicionales, es decir que son una versión mejorada; en primera instancia, de acuerdo con los recursos que se utilizan, como es el caso de las ilustraciones, el planteamiento de objetivos, los ejemplos, las preguntas, los mapas, los juegos, etc., aplicados a los recursos tecnológicos u otros material concreto que le brinde novedad, lo cual le da dinamismo y cambio, haciéndolas más atractivas por el apoyo kinestésico, visual o auditivo que brindan; de igual manera, a la forma de enseñanza que el educador implemente, con la que el estudiante construye su

aprendizaje a partir de las estrategias y actividades que organiza y planea el docente como es el caso de los murales, los grupos interactivos, los proyectos de aula, *el juego*, experimentos, dramatizaciones, etc.

El Juego como estrategia de enseñanza

El juego se caracteriza por generar aprendizajes significativos de una forma práctica y divertida, y también favorece la interacción de los integrantes del grupo (Araujo, Gómez, Fonseca y Molano, 2013; Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016; Marín y Mejía, 2015; Moreno, 2016). No obstante, si bien esta estrategia consta en el cuadro anterior no se categoriza como tradicional o innovadora, puesto que, por su fundamentación en intencionalidad permite facilitar la comprensión y asimilación de todo tipo de contenido al movilizar procesos cognitivos y estructuras de pensamiento, la dinamización depende del docente, de la planeación y la caracterización del grupo de estudiantes que acompaña.

Para Marín (2018) "La estrategia lúdica se define como un conjunto de acciones planificadas y orientadas a la consecución de objetivos educativos a través del juego, donde este se convierte en un recurso didáctico fundamental para promover el aprendizaje significativo, la motivación intrínseca y el desarrollo integral del alumnado" (p. 23).

En esta misma dinámica, Espinosa y Arteaga (2023) indican que, desde el enfoque pedagógico, el juego se considera una estrategia metodológica activa que respeta el ritmo natural de aprendizaje de los niños. María Montessori, por ejemplo, promovía el uso de materiales lúdicos y ambientes preparados para que los niños aprendieran de forma autónoma y significativa, como lo citan (Bedón y Cedeño, 2023). La pedagogía Montessori como lo definen (Cano & Quintero, 2022) resalta la importancia de la exploración y la libre elección en el proceso educativo, elementos presentes en el juego.

El juego simbólico como estrategia de enseñanza en la primera infancia

Aranda y Zagalaz (2015), señalan que el juego simbólico se convierte en una herramienta educativa que promueve el aprendizaje significativo, al vincular los conocimientos con las experiencias y emociones del niño”, es decir, los niños que aprenden cuando se involucran emocionalmente en el juego, están más receptivos al contenido académico que este conlleva. Además, este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje oral y escrito, ya que los niños dialogan y narran historias dentro de los escenarios imaginarios.

Para Reyes y Guerrero (2025) el juego simbólico se establece como estrategia pedagógica esencial en la educación primaria, porque capacita a los niños para representar a través de la imaginación objetos, roles y acciones, este tipo de actividad lúdica desempeña un papel determinante en el desarrollo del de todas las áreas en la primera infancia.

El juego simbólico constituye una actividad clave durante la primera infancia, dado que posibilita que los niños desarrollen destrezas cognitivas, socioemocionales, lingüísticas y motrices mediante la recreación imaginativa de roles, escenarios y objetos. Esta práctica lúdica se distingue por la capacidad infantil para emplear símbolos, como elementos materiales o palabras, con el fin de representar la realidad, lo que facilita la construcción de aprendizajes significativos (Abad & Ruiz, 2012; Álvarez et al., 2020; Cáceres et al., 2024; Jiménez & Salazar, 2010).

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Cuáles son los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca el juego simbólico como estrategia de enseñanza en niños del nivel de preparatoria?

¿Qué instrumentos de investigación permitirán identificar las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria.?

¿Cuáles serán los resultados y conclusiones que se obtendrán tras la aplicación de los instrumentos de recolección de información?

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque de la Investigación

La presente investigación se encuentra dentro de un enfoque cualitativo, debido a que este enfoque de investigación interpreta la realidad a partir de los criterios de las personas.

Según (Hernández et al., 2014) el enfoque cualitativo “puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (p. 9).

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo debido a que permitió el análisis a profundidad de las estrategias que aplica la docente para el desarrollo del juego simbólico y la manera en que los niños actúan durante el juego simbólico.

Diseño de la Investigación

Diseño no experimental

La presente investigación tiene un diseño no experimental debido a que se llevó a cabo en un entorno natural, donde de acuerdo con (Hernández et al., 2014) “en la investigación no experimental las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir en ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos” (p. 152)

El diseño no experimental fue fundamental para el desarrollo de la presente investigación debido a que permitió diagnosticar las estrategias que aplica la docente del nivel de preparatoria para el desarrollo del juego simbólico sin intervenir en el desarrollo de las actividades propuestas, este diseño se centró únicamente en describir la práctica docente tal como ocurría en el aula sin implementar propuestas de mejora.

Tipo de Investigación

Bibliográfico

Para, (Gómez et al., 2014) el tipo de investigación bibliográfico “se aplica en la investigación para determinar la relevancia e importancia de este asegurando originalidad

debe contar con material informativo como libros, revistas de investigación científica, sitios web, permite a otros investigadores continuar el trabajo realizado”. (p. 45).

La investigación es de tipo bibliográfico debido a que se recopiló y organizó los contenidos disponibles en sitios web, por lo que la revisión de diferentes fuentes confiables relacionadas al juego simbólico como estrategia de enseñanza brindó una base sólida para la elaboración de la fundamentación científica.

De Campo

De acuerdo con (Escárcega, 2023) “la investigación de campo implica la recolección de datos de manera directa y la observación de estos en el sitio en donde se produce el estudio”. (p. 2).

En este sentido, la investigación de campo resultó favorable por el rol de investigadora como docente practicante dentro de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” lo que facilitó una inmersión directa en el aula, permitiendo una interacción natural y constante con los niños del nivel de preparatoria gracias al tiempo de permanencia en la institución no se alteró la dinámica habitual del aula durante el proceso investigativo lo que permitió obtener información auténtica de las estrategias que aplica la docente para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria.

Técnicas e instrumentos de recolección

Técnica de la observación

Según (Hernández et al., 2014) la observación cualitativa “implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente.” (p. 299).

Se utilizó esta técnica ya que permitió captar de manera profunda y contextualizada los comportamientos y situaciones dentro del entorno natural sin alterar las acciones de los niños, permitiendo observar cómo los niños se desenvolvían durante el desarrollo del juego simbólico propuesto por la docente, registrando lo que ocurre, esto permitió evidenciar que los niños presentan dificultades para iniciar y mantener el juego simbólico.

Técnica de la entrevista

Para (Hernández et al., 2014) la entrevista como técnica de recolección de información “se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 403).

Esta técnica facilitó un intercambio de experiencias con la docente, permitiendo constatar de manera verbal su perspectiva acerca del juego simbólico como estrategia de enseñanza, durante la entrevista la docente manifestó tener un dominio teórico de la estrategia y afirmó su implementación dentro de la planificación microcurricular. Sin embargo, al contrastar esta información con los datos obtenidos en observación se identificó una marcada discrepancia, por lo que la entrevista no solo sirvió para recopilar datos informativos sino que funcionó como un punto de comparación entre lo teórico y lo práctico.

Instrumentos

Lista de cotejo

De acuerdo con (Tamayo, 2021) la lista de cotejo “es un instrumento estructurado dentro de la técnica de la observación, que tiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, en los que se aprecia la presencia o ausencia a través de la escala dicotómica, en otros términos, solo se coloca dos alternativas: si o no; lo logra o no lo logra, presente o ausente, y otros.” (p. 18).

Este instrumento se estructuró con criterios claros mismos que garantizaron que la información obtenida acerca del desempeño de los niños frente a indicadores específicos se registrará en ese momento de manera objetiva, por lo que la aplicación de este instrumento permitió identificar el limitado uso del juego simbólico como estrategia de enseñanza transformando las situaciones observadas en datos concretos que demuestran que, ante el limitado uso de esta estrategia los niños no saben cómo actuar limitándose a seguir instrucciones directas.

Guía de preguntas

Para la presente investigación se utilizó una guía de preguntas, que permitió dirigir la conversación hacia temas esenciales como las estrategias aplicadas para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de Preparatoria, al ser un instrumento semiestructurado, ofreció la flexibilidad necesaria para profundizar en las respuestas de la docente sin perder el

objetivo de la investigación. Cabe destacar que la aplicación de este instrumento resultó favorable por el rol como docente practicante en la institución, esta cercanía generó un clima de confianza y apertura que permitió que la entrevista fluyera de manera natural.

Población

La población con la que se llevó a cabo esta investigación fueron los niños y niñas pertenecientes al Nivel de Preparatoria de la Unidad Educativa Francesco Bernardone, en la siguiente tabla se detalla la población de estudio.

Población

Tabla 3 Datos de la población

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Niños	3
Niñas	4
Maestra	1
Total	8

Fuente: Docente de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”

Recopilación y procesamiento de la información

Una vez elaborados los instrumentos de recolección de información, se llevó a cabo la validación por diferentes expertos para determinar que el contenido sea auténtico, ya que como lo menciona (Medina et al., 2023) “la validez de un instrumento de investigación es una medida de su precisión y confiabilidad. La validez se refiere a la aptitud que tiene un instrumento para medir lo que se supone que mide y producir resultados precisos y confiables” (p.14).

Para la validación de los instrumentos elaborados se socializo con 3 expertos externos de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama.

Se aplicó la Lista de Cotejo a los niños del nivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” por medio de diferentes actividades que fueron enfocadas en el juego simbólico.

La entrevista se aplicó a la docente tutora del nivel de Preparatoria de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, con la finalidad de recopilar información acerca de las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico.

Análisis e interpretación de la información recolectada

El análisis de los datos obtenidos mediante la lista de cotejo y la entrevista permitió identificar la magnitud de la influencia del juego simbólico como estrategia de enseñanza en los niños de preparatoria, a su vez, se evidenció que, aunque la docente la considera una estrategia esencial para la asimilación de la realidad, existe una marcada falta de implementación en el aula limitando la autonomía y capacidad de simbolización en los niños.

RESULTADOS

OBJETIVO: Recopilar información acerca de las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico como estrategia de enseñanza en niños del nivel de preparatoria.

INFORMANTES: Mgs. Germania de las Mercedes Cerna Sandoval.

Procesamiento de la información

Tabla 4 Matriz de procesamiento de la información de la entrevista

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
¿Cuáles son las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria?	Juego simbólico	“Es una forma de asimilación de la realidad que aparece en la etapa preoperatoria (2 y 7 años de edad), donde el niño utiliza la imaginación para representar objetos, situaciones o personas que no están presentes. (Piaget, 1961)	Aplicación o utilidad	¿Cuáles son las experiencias que ha tenido trabajando con actividades que implican el juego en el aula?	La experiencia más importante que podríamos decir es la forma en la que aprenden los niños al aplicar el juego en el aula ellos aprenden con diversión, nosotros como docentes tenemos una actividad planificada y sabemos que destreza queremos desarrollar pero ellos lo hacen a	La aplicación del juego simbólico en el aula actúa como un puente entre la planificación curricular y el desarrollo natural del niño, por lo que el aprendizaje de destrezas es más efectivo cuando se presenta de forma lúdica, donde la diversión reduce la resistencia al

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
					partir del juego, a través de la diversión ellos implícitamente van aprendiendo.	aprendizaje.
			Intencionalidad	¿Considera que el acto de los niños de "jugar a ser" tiene un propósito de aprendizaje intencionado? ¿Por qué?	Si, porque todo parte de la destreza que se quiere desarrollar, entonces cuando el niño asume un rol, también está aprendiendo, entonces él se está apersonando de un animalito, de una persona, de un ser, y eso le permite aprender.	El jugar a ser se utiliza cuando el niño se hace cargo de un rol, al crear una personalización el aprendizaje se vuelve más accesible porque permite al niño pasar de lo imaginario a lo real.
¿Cuáles son las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria?	Estrategia de enseñanza	de “Un sistema que integra la investigación, planificación, ejecución y evaluación, orientado a responder a las necesidades	Rol del docente	Dentro de las actividades que usted desarrolla en el aula, ¿inserta el juego simbólico como estrategia de enseñanza? ¿Cómo?	Si, cuando cantamos una canción, hacemos que los niños la vayan interiorizando, a través de señas y del actuar también, si queremos una	La intención pedagógica se evidencia cuando el docente utiliza el juego simbólico como un medio para el logro de determinados objetivos

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
		informativas y cognitivas del entorno actual, especialmente en contextos donde la tecnología y los datos influyen en la construcción del conocimiento” (Sarango et al., 2023)	Estrategias metodológicas	¿Cuáles son las estrategias de enseñanza que usted conoce?	actividad en el patio también la podemos hacer a través del juego con una intensidad por ejemplo que aprendan los colores. Tenemos como la estrategia, la exploración, la observación, el juego-trabajo, el juego en rincones, el juego de roles también, entonces todas esas son las estrategias que nosotros utilizamos con los niños de preparatoria.	curriculares, en donde el niño deja de ser un espectador, y se convierte en un asimilador de conceptos, por medio del aprendizaje activo. Existen diferentes actividades que los docentes utilizan para estimular el aprendizaje, estas estrategias hacen que el juego simbólico no sea un acontecimiento aislado, sino más bien una práctica diversa que permite al niño interactuar y manipular su entorno para comprender la realidad.

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
			Planificación	¿En qué momento de la planificación diaria suele introducir el juego simbólico?	Podemos introducir el juego simbólico en la exploración, ósea hemos hecho el juego, luego la exploración en la lluvia de ideas, con ellos se va conversando y de ahí se va sacando la contextualización, pero todo sale a partir de la experimentación que ellos tienen, en la experimentación y exploración.	El juego simbólico en una planificación diaria es de vital importancia porque actúa como un estimulador en las fases de exploración y experimentación, permitiendo que el niño experimente la realidad de forma activa antes de formalizar los conceptos.
			Recursos	¿Qué tipo de materiales o recursos utiliza dentro de su planificación diaria para facilitar el juego simbólico?	Dependiendo de la actividad podría ser, títeres, a través de una obra de títeres, a través de lo que ellos también imitan, entonces esos podrían ser los materiales y las acciones que se va utilizando en el juego simbólico dependiendo en si	Los recursos utilizados para el desarrollo del juego simbólico no son estáticos, sino que se seleccionan bajo un criterio de pertinencia y flexibilidad con la intención de que los niños transformen

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
					de la actividad que tengamos.	objetos y situaciones.
			Dificultades	¿Qué desafíos ha encontrado al utilizar el juego simbólico como estrategia de enseñanza?	Bueno, el principal desafío es a lo mejor el que el entorno no entienda la importancia del juego simbólico, muy erróneamente nos tienen a nosotros que los niños de preparatoria pasan solo jugando, y eso es nuestro trabajo, hacerles jugar para que ellos aprendan, yo creo que el hacer comprender en este caso a los representantes, a los padres, a las madres de familia, que si todo el día nos pasamos jugando, hubo un aprendizaje como resultado, hacer comprender en el entorno la importancia que	Existe una brecha de comunicación entre la labor profesional del docente, quien diseña el juego con propósitos de aprendizaje y la percepción del entorno, que asocia el juego únicamente con el ocio, esta limitación destaca la necesidad de sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia del juego, reconociéndolo no como una pérdida de tiempo, sino como el medio fundamental para la adquisición de destrezas en la

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	PREGUNTA	RESPUESTA	REFLEXIÓN
			Actualización docente	¿Cómo se mantiene actualizada sobre las tendencias y prácticas efectivas relacionadas con el juego simbólico en la educación?	La facilidad que tenemos ahora de consultar por internet ahora es más fácil encontrar información sobre psicología, procesos de enseñanza y aprendizaje muy actualizados, también la bibliografía anterior puede seguir utilizándose como base, complementando conocimientos actualizados.	tiene el juego en los niños y niñas. La disposición de los docentes para investigar en fuentes actualizadas sobre metodologías lúdicas garantiza que la práctica en el aula no sea estática, sino que evolucione conforme a los nuevos hallazgos permitiendo una mediación pedagógica más efectiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

Nota: Elaborado por el autor.

Resultado de la entrevista

A partir de la entrevista aplicada se determina, que el juego simbólico es la estrategia central para el desarrollo de destrezas en el nivel de preparatoria, permitiendo un aprendizaje implícito y significativo a través de la diversión, la docente utiliza el "jugar a ser" para que los niños asimilen conceptos específicos, metodológicamente, el juego se integra en la planificación diaria desde las fases de exploración y experimentación, utilizando recursos versátiles como títeres, canciones y dramatizaciones, no obstante, la implementación enfrenta una limitación cultural, la falta de comprensión de los padres de familia sobre el valor educativo del juego, lo cual exige que la docente se mantenga en constante actualización.

Lista de cotejo aplicada a los niños de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”

Objetivo: Evaluar las actitudes y comportamientos de los niños del nivel de preparatoria durante el desarrollo del juego simbólico.

Nombre del observador: Scarleth Gallo.

Tabla 5 Matriz de procesamiento de la información "Lista de Cotejo"

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	OPCIONES		RESPUESTA		REFLEXIÓN
¿Cuáles son las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria?	Juego Simbólico	“Es una forma de asimilación de la realidad que aparece en la etapa preoperatoria (2 y 7 años de edad), donde el niño utiliza la imaginación para representar objetos, situaciones o personas que no	Asume diferentes papeles con reglas implícitas	SI	NO	3	4	La mayoría de los niños aún no logran desprenderse de su propia identidad para adoptar roles ajenos, limitando la comprensión de funciones.
			Organiza historias con secuencia: inicio, desarrollo y final	SI	NO	2	5	Se evidenció que los niños en su mayoría no pueden construir una historia por ellos mismos que siga un orden como el que se estableció, lo que dificulta el desarrollo del pensamiento lógico.

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	OPCIONES		RESPUESTA		REFLEXIÓN
		están presentes. (Piaget, 1961)	Utiliza objetos de forma simbólica	SI	NO	2	5	Predomina un pensamiento concreto donde el objeto solo sirve para su función real, lo que retrasa el desarrollo de la abstracción mental, ya que no logran otorgar un significado alterno a los objetos.
			Utiliza el lenguaje verbal para resolver situaciones durante el juego simbólico.	SI	NO	3	4	Existen estudiantes que durante la realización de la clase, se sienten perdidos y solo actúan siguiendo a sus compañeros, lo que ocasiona que la mayoría no recurra al diálogo para resolver conflictos durante el juego, prefiriendo la acción física o la intervención directa de la docente.

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	OPCIONES	RESPUESTA	REFLEXIÓN
			Dialoga con sus pares durante el juego simbólico.	SI NO	3 4	Al no poder utilizar el lenguaje verbal para resolver situaciones, indica que el juego simbólico no está siendo aprovechado para el desarrollo lingüístico.
			Expresa gestualmente emociones durante el juego simbólico.	SI NO	4 3	En la mayoría se evidencia que son muy expresivos, más aún durante actividades que integren un juego para su aprendizaje, lo que demuestra que la comunicación no verbal está más desarrollada que la verbal.
			Trabaja en equipo durante el juego simbólico	SI NO	3 4	Al integrar el juego de manera simbólica, muchos niños no hallan la importancia del trabajo en equipo y prefieren jugar paralelamente donde el niño juega "al lado de" sus pares pero no "con" ellos.

PROBLEMA	VARIABLE	CONCEPTO	INDICADOR	OPCIONES		RESPUESTA		REFLEXIÓN
¿Cuáles son las estrategias que aplican los docentes para el desarrollo del juego simbólico en niños del nivel de preparatoria?	Estrategia de enseñanza	“Un sistema que integra la investigación, planificación, ejecución y evaluación, orientado a responder a las necesidades informativas y cognitivas del entorno actual, especialmente en contextos donde la tecnología y los datos influyen en la construcción del conocimiento” (Sarango et al., 2023)	Continua el juego simbólico sin necesidad de guía constante.	SI	NO	1	6	La mayoría de los niños no sostienen la ficción por sí solos demostrando una dependencia hacia la docente revelando una falta de autonomía lúdica, lo que indica que el juego aún es una actividad impuesta y no un proceso interno espontáneo.
			Relaciona el contenido aprendido con situaciones reales	SI	NO	0	7	Ningún estudiante logra transferir lo vivido en el juego a su realidad cotidiana, esto demuestra que el aprendizaje se queda en la actividad lúdica y no se convierte en un conocimiento funcional para la vida.

Nota: Elaborado por el autor.

Resultados de la lista de cotejo

Los resultados muestran que el juego simbólico como estrategia de enseñanza presenta un nivel de desarrollo inicial en los niños del nivel de preparatoria, por lo que es necesario fortalecer su aplicación pedagógica, a pesar de la importancia de esta estrategia, se ha podido observar limitaciones en la capacidad de simbolización y autonomía de los niños, siendo así una desventaja para indicadores claves como:

- Relacionar el contenido aprendido con situaciones reales.
- Continuar el juego simbólico sin necesidad de guía constante.
- Utilizar objetos de forma simbólica.

Estos indicadores presentan un porcentaje de deficiencia, lo que indica que la mayoría de los niños aún no desarrollan plenamente sus habilidades de representación y abstracción, aunque la docente reconoce que el juego simbólico es fundamental para la asimilación de conceptos y el aprendizaje con diversión, en la práctica se observa que los niños dependen casi totalmente de la instrucción dirigida, por tal motivo se necesita un mayor énfasis y aprovechamiento de esta estrategia a través de una aplicación más frecuente y planificada que favorezca la autonomía y la transferencia de conocimientos en los niños del nivel de preparatoria.

CONCLUSIONES

- El juego simbólico como estrategia de enseñanza es un pilar fundamental en la etapa preoperatoria, puesto que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, lingüísticas y emocionales en los niños, permitiendo fortalecer su aprendizaje mediante experiencias significativas en el aula de clase.
- Existe una marcada discrepancia entre el conocimiento teórico y la práctica docente, demostrando que el juego simbólico como estrategia de enseñanza no se aplica de forma sistemática ni adecuada para los niños del nivel de preparatoria.
- En consecuencia, los resultados de la presente investigación permitieron comprender la importancia de fortalecer la aplicación del juego simbólico en el proceso de enseñanza, tomando en cuenta los beneficios para el desarrollo integral de los niños.

RECOMENDACIONES

- Los docentes del nivel de preparatoria deben integrar en la planificación diaria actividades que fomenten el juego simbólico garantizando que no se limite a una actividad de tiempo libre, sino que sea utilizada como una estrategia intencionada.
- Las autoridades de la institución deben promover espacios de capacitación al personal docente acerca del uso del juego simbólico como estrategia de enseñanza, pasando de una enseñanza directa a una facilitadora del aprendizaje.
- La institución educativa debe implementar un plan de mejora institucional centrados en la mediación del juego simbólico, brindando a los docentes estrategias que le permitan transitar de una enseñanza directa y centrada en instrucciones hacia una enseñanza activa y participativa.

REFERENCIAS

Abad, J., & Ruiz de Velasco, Á. (2012). El juego simbólico. *Aula de Infantil*, (65), 30-33. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

Álvarez, A., & Orellano, E. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. *Redalyc*, 11(2), 249-259. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511205.pdf>

Álvarez, M., Botero, S., Díaz, K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (2020). El juego simbólico en la educación infantil: La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil [Tesis de licenciatura, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia]. <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Araujo Varon, Y. (2023). *El juego simbólico como estrategia lúdico didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Promoción Social, del municipio de San Vicente del Caguán* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD). Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58643>

Araujo, M.L., Gómez, N., Fonseca, F. y Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanza aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Infancias Imágenes*, 12(1), 89-97.

Aristizábal, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1) 117-125.

Ascencio Vidal, J. B., & Maldonado Huaman, M. E. (2024). *Juego simbólico en el aprendizaje significativo en niños de 5 años de una institución educativa de Huancayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Escuela Profesional de Educación. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/10568>

Ayala Namuche, L. M., & Dantas Pérez, R. L. (2021). *Juego simbólico en niños de 5 años: Colegio Cristiano Ecologista Kairos – Iquitos 2019* [Trabajo de suficiencia profesional, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Facultad de Educación y Humanidades].

<https://repositorio.ucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1d7e0790-8af5-4f9e-a4d4-05a2055d4a17/content>

Bañeres, D., Bishop, A. J., Cardona, M.^a C., Comas i Coma, O., Escuela Infantil Platero y Yo, Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marrón, M. J., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz de Velasco, Á., Soler i Gordolis, M. P., & Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Editorial Graó.

Bedón, V., & Cedeño, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 34-49.

Bolaños, D., & Stuart, A. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Revista Universidad y Sociedad.*, 11(5), 140-146.

Brown, S. (2010). *Play: How it shapes our mind, open our imagination and invigorates our soul*. New York: Avery

Cáceres, J., Luna, M., Romero, L., & Garcés, S. (2024). Juego simbólico: un proceso dinámico para potenciar las habilidades socioemocionales y artísticas en los niños de educación inicial. *Ciencia Latina Revista científica multidisciplinar*, 8(5), 1989-2004. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13670

Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.

Cano, V., & Quintero, S. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 221-239.

Cañas, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-9.

Carrasco De la Cruz, E. (2024). *Influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años de la IE 327-Ancash-2023* (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación, Lima, Perú). Repositorio Institucional UNFV. <https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/9001>

Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2024). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Zenodo.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>

Chávez, B.I., Zacatelco, F. y Acle, G. (2009). Programa de enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 7(2), 849-876. doi.org/10.25115/ejrep.v7i18.1366

Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66-81.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Chugá, G., Gualoto, M., & Villarreal, S. (2024). Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años. *Cotopaxi Tech*, 4(1), 13– 28.

<https://ojs.isuc.edu.ec/index.php/cotopaxitec h/es/article/view/119>

Cocha Pérez, A. V. (2023). *El juego simbólico como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el rincón del hogar y dramatización en el nivel inicial 2, unidad educativa “Naciones Unidas”, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua* (Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10782>

Coll, C. (1986). *Psicología genética y aprendizaje escolares*. México: Siglo XX.

Cooper 1990; Martin Cordero, Luque y Santa Maria 1995; Levin, 1971; Shuell, 1988. Tomo1

Cordero, C., & Cobos, M. (2018). Ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 1(1), 36-41.

Cruz, P., Torres, J., & Pavón, S. (2020). TRATAMIENTO METODOLÓGICO DE LA COEDUCACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO, EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Diversidade e Educação*, 255-276

Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.

Díaz Barriga, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Díaz, F. y Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.

Duchi, N. (2015). La recreación infantil y el lenguaje corporal. En d. Nancy, la recreación infantil y el lenguaje corporal. Riobamba, [Tesis pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2234>

El juego simbólico para mejorar la autonomía en niños y niñas con sordera. <https://doi.org/10.71770/1f6a9778>

Escarcega, J. (2023, noviembre 8). ¿Qué es la investigación de campo? Berumen. <https://berumen.com.mx/investigacion-de-campo-que-es-y-por-que-hacerla/>

Espinosa, F., García, Á., & Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación (34), 252-257

Espinosa, P., & Arteaga, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. Revista Tecnopedagogía e Innovación, 65-80.

Gavira, J. F. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/unanmanagua/titulos/33774>.

Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119, 182–191. doi.org/10.1542/peds.2006-2697

Gómez, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. A. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81(184), 158-163. <https://doi.org/10.15446/dyna.v81n184.37066>

González, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. *Obutchénie Revista de Didáctica E Psicología Pedagógica*, 18-42. <https://doi.org/10.14393/obv5n1.a2021-60584>

Grajales, T. (2000). TIPOS DE INVESTIGACION Por Tevni Grajales G. *Academia. edu*. https://www.academia.edu/8608597/TIPOS_DE_INVESTIGACION_Por_Tevni_Grajales_G

Green, C. (2018). Young children's spatial autonomy in their home environment and a forest setting. *Journal of Artificial Intelligence and Soft Computing Research*, 9(1), 65–85.

<https://doi.org/10.2478/jped-2018-0004>

Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191–218. doi:10.1080/02103702.2017.1292684

Herrera Murillo, L., & Paredes Floril, P. (2025).

Jiménez, L. y Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 10(3), 1099-1122. doi.org/10.25115/ejrepv10i28.1551

Jiménez, M., & Salazar, P. (2010). El juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el lenguaje: período preoperacional [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca].

<https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a34d498c-ea58-4b73-820f-29de850582dd/content>

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Marín, A.M. y Mejía, S.E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad, Medellín* (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación

Martínez, E. y Zea, E. (2004). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista Ciencias de la Educación*, 2(24), 69-90.

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación* (1.a ed.). Instituto

Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>

Meneses, M. y Monge, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585

Miller, E. y Almon, J. (2009). Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school. Alliance for Childhood

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Módulo de juego-trabajo para el nivel de Educación Inicial y subnivel de Preparatoria (1ro. EGB) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación inicial 2014*. Ministerio de Educación.

Monereo, C. (1999). Estrategias de aprendizaje en la educación formal. “Enseñar a pensar y sobre pensar”. Barcelona: Rdebe.

Montañez, V. (6 de septiembre de 2022). Obtenido de <https://www.tuconducta.com/autismoinfantil/que-es-el-juego-simbolico#l>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A. y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Rollos Nacionales*, 4(40), 137 – 144.0

Mora, D. (2009). Didáctica de las matemáticas. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Colección Educación

Moreno Nerea. (2025, marzo 21). *¿Qué es el Juego Simbólico?*. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/desarrollo/que-es-juego-simbolico>

Moreno, J. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-52.

Nisbet, J. & Shucksmith, J. (1997). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Santillana.

Ortí, J. (2004). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Zaragoza: INDE.

Paliza Arellano, Y. M., Paucar Álvarez, I. J., Villegas Gómez, S. R., Alcántara Masías, J., & Espinoza Luján, Z. X. (2025). *El juego simbólico: un recurso de aprendizaje*

temprano. *Revista InveCom*, 5(4), 1–8.

<https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3757/958>

Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología* (J. Marfà, Trad.). Editorial Labor.

https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Requena, M. D. (2003). *Metodología del juego*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Secretaría General de Educación y Formación Profesional.

Reyes Barreto, S. C. (2022). El modelo pedagógico constructivista: Teorías y prácticas para la educación básica. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/38006>

Reyes Mauricio, E. S., & Guerrero Meza, N. (2025). Influencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 5 años. *Innovarium International Journal*, 3(1), 1–12. <https://revinde.org/index.php/innovarium/article/view/28>

Sáez, J., y Montes, A. (coords.). (1994). *La formación en escuelas infantiles: una experiencia en la región de Murcia*. Murcia: Universidad de Murcia.

Shuell, T. J. (1993). Toward an integrated theory of teaching and learning. *Educational Psychologist*, 28, 291-311.

Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de AteLima. *Digital Publisher CEIT*, 348-369. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671>

Tamayo Vera, O. (2021). *La lista de cotejo en la evaluación de los aprendizajes* [Monografía, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Facultad de Pedagogía y Cultura Física, Escuela Profesional de Educación Primaria]. Lima, Perú. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0f0c701a-fa0c-4363-a473-ab4a22e7457f/content>

Tene Mejicano, T. E. (2020). *Juego simbólico como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020* (Trabajo de investigación, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación). <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/0d9b6bc6-193f-4ca4-824a-2dd876c2cb04>

UNICEF. (2019). Aprendizaje a través del juego. The LEGO Foundation.
<https://bit.ly/45q8WEQ>

Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95.

Veschi, B. (2020). *Juego — Etimología, origen de la palabra*. Etimología.
<https://etimologia.com/juego/>