



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA: DESCUBRIENDO LA CURIOSIDAD: TRANSFORMACIÓN DE LAS  
EXPERIENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO.**

---

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de licenciada en  
Ciencias de la Educación Inicial

**Autor(a)**

Amaguaña Carlosama Elsa Verónica

**Tutor(a)**

Lic. Moncayo Cueva Hugo Luis, MSc.

QUITO – ECUADOR  
2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL  
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Elsa Verónica Amaguaña Carlosama, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre **“DESCUBRIENDO LA CURIOSIDAD: TRANSFORMACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO”**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencia de la Educación Inicial y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 19 días del mes de julio de 2024, firmo conforme:

Autora: Elsa Verónica Amaguaña Carlosama

Firma:



Número de Cédula: 1727345967

Dirección: Pichincha, Quito, Tumbaco, Arenal Tola Grande.

Correo Electrónico: [elsaveronicaamaguana@gmail.com](mailto:elsaveronicaamaguana@gmail.com)

Teléfono: 0983953622

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DESCUBRIENDO LA CURIOSIDAD: TRANSFORMACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO” presentado por Elsa Verónica Amaguaña Carlosama, para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

### **CERTIFICO**

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Quito, 19 de Julio del 2024

.....  
Lic. Hugo Luis Moncayo Cueva, MSc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 19 de julio 2024



.....  
Elsa Verónica Amaguaña Carlosama  
1727345967

## **APROBACIÓN DE LECTORES**

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: (DESCUBRIENDO LA CURIOSIDAD: TRANSFORMACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL), previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Quito, 20 de agosto de 2024

.....

Lcda. Lizeth Barrionuevo. MSc.  
LECTOR

.....

Ing. Juan Merino, MSc  
LECTOR

## **DEDICATORIA**

Agradezco profundamente a mis padres por confiar en mí y por su apoyo constante. Mi familia, mi esposo y mis dos hijos, han sido mi principal fuente de inspiración, mostrándome que todo es alcanzable y que cada esfuerzo tiene su merecida recompensa. Estaré eternamente agradecido por los sacrificios que han hecho para hacer esto posible, hasta el último momento.

Verónica Amaguaña

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios por su guía y bendiciones constantes en este proceso. Su fuerza y sabiduría han sido mi apoyo constante. Reconozco a la Universidad Indoamérica por formarme como profesional y agradezco a mi tutor, Hugo Moncayo, por su dedicación y orientación en la creación de este artículo. Su influencia ha sido invaluable en mi desarrollo académico y personal.

Verónica Amaguaña

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

TEMA.....	1
AUTORIZACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
INDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	12
MÉTODO .....	19
RESULTADOS .....	1
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	1
REFERENCIAS.....	2

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Criterios de Inclusión y exclusión.....	20
<b>Tabla 2</b> Experiencias de Aprendizaje y Estrategias Metodológicas Significativas.....	1
<b>Tabla 3</b> Innovación y Recursos Lúdicos: Impactos en el aprendizaje .....	3

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA**  
**DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA: DESCUBRIENDO LA CURIOSIDAD: TRANSFORMACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO.**

**AUTORA:** Elsa Verónica Amaguaña Carlosama

**TUTORA:** Lic. Moncayo Cueva Hugo Luis, MSc

**RESUMEN EJECUTIVO**

**INTRODUCCION:** El descubrimiento de la curiosidad: transformación de las experiencias de aprendizaje a través del juego es una necesidad apremiante debido a la actual dependencia excesiva de clases tradicionales y estáticas en el aula. **PROBLEMA:** Esta fue la razón principal para elegir este tema, ya que dicho enfoque impide contribuir al desarrollo integral de los niños y limita sus experiencias de aprendizaje. Integrar el juego en el proceso educativo permite que los infantes aprendan de manera más efectiva, motivadora y significativa. **OBJETIVO:** El objetivo de este estudio es identificar cuáles son las experiencias de aprendizaje más relevantes que benefician la innovación. **MÉTODO:** En esta investigación se adopta el paradigma crítico positivo con un alcance exploratorio. La investigación es de carácter bibliográfico documental, utilizando criterios de exclusión e inclusión. **RESULTADO:** Las experiencias de aprendizaje innovadoras fueron fundamentales para el desarrollo infantil, estimulando la curiosidad y el espíritu cooperativo. A nivel individual y grupal, se respetó el ritmo de aprendizaje y se promovió el aprendizaje significativo. Los padres jugaron un papel activo, brindando apoyo constante. Las estrategias lúdicas mejoraron el desarrollo cognitivo, social y emocional, fortaleciendo la creatividad y los vínculos familiares, y promoviendo la interacción positiva con el entorno. **DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN:** Investigar las experiencias de aprendizaje a través del juego revela tanto beneficios como desafíos. El juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Sin embargo, su implementación efectiva en el entorno educativo requiere recursos adecuados y capacitación docente. A pesar de estos desafíos, integrar el juego en las estrategias educativas puede transformar significativamente las experiencias de aprendizaje, promoviendo un desarrollo integral y sostenible.

**DESCRIPTORES:** Enseñanza, aprendizaje, experiencias, juego, lúdica.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**Faculty of Education Sciences**

**Early Childhood Education**

**AUTHOR:** AMAGUAÑA CARLOSAMA ELSA

**TUTOR:** PHD. MONCAYO CUEVA HUGO LUIS

**ABSTRACT**

**DISCOVERING CURIOSITY: TRANSFORMING LEARNING EXPERIENCES THROUGH PLAY**

**INTRODUCTION:** Discovering curiosity. The current over-reliance on traditional and static classroom classes is causing a pressing need for play-based learning experiences. **PROBLEM:** The main reason for choosing this theme was that it prevents children from contributing to their integral development and limits their learning experiences. Embed the game into the educational process enables infants to learn more effectively, motivating, and meaningfully. **OBJECTIVE:** This study aims to identify the most relevant and beneficial learning experiences for innovation. **METHOD:** The exploratory scope of this research is achieved by adopting the positive critical paradigm. The study is structured as bibliographic and documentary, employing exclusion and inclusion criteria. **RESULT:** The key to child development was innovative learning experiences, which stimulated curiosity and helped foster a cooperative spirit. Meaningful learning was promoted, and the learning rhythm was respected at individual and group levels. Consistent support was provided by parents, who played an active role. Play strategies can enhance cognitive, social, and emotional development, strengthen creativity and family bonds, and encourage positive relationships with the environment. **DISCUSSION AND CONCLUSION:** Both benefits and challenges can be seen when investigating learning experiences through play. Playing is crucial for children's overall development, encouraging cognitive, social, and emotional skills, and fostering a positive outlook on learning. However, having enough resources and teacher training is necessary for its effective implementation in the educational environment. Despite the challenges, integrating play into educational strategies can greatly enhance learning experiences, fostering

**KEYWORDS:** Experiences, learning, play, playful, teaching.

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio se origina en la búsqueda de estrategias educativas efectivas e interesantes que resalten la conexión prolongada a través de la adquisición de conocimientos y el juego sostiene que, a lo largo de los años, existe una estrecha vinculación entre ambos. Esta profunda relación no solo hace que la enseñanza sea más divertida, sino que también prepara a los niños para los desafíos de la vida, permitiéndoles experimentar vivencias significativas. Hernando (2018) La lúdica en la infancia trascienden el simple entretenimiento, siendo una herramienta pedagógica esencial que promueve un aprendizaje profundo y significativo. Se reconoce la diversión como un componente fundamental en la educación infantil, ya que contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas y al fomento de habilidades sociales y emocionales.

El aprendizaje en la etapa preescolar puede influir significativamente en la actitud de los niños hacia la educación en general. Patiño (2023) las experiencias positivas durante este periodo aumentan la probabilidad de que los pequeños mantengan una perspectiva favorable sobre la escuela en el futuro, lo cual destaca la importancia de proporcionar una formación enriquecedora desde la infancia.

El juego es ampliamente reconocido como una herramienta educativa útil, pero sigue siendo un desafío aplicarlo de manera efectiva. Sánchez (2020), afirma que “Las contribuciones de Vygotsky al aprendizaje son significativas, en contraste con los conflictos” (p.5).

El proceso educativo en la etapa preescolar es crucial porque establece las bases para el éxito académico y personal de los infantes en el futuro. Durante este tiempo, los niños desarrollan habilidades fundamentales y sociales importantes, lo que facilita la detección y atención temprana de cualquier problema de desarrollo o necesidad especial. Cuando se integran con el juego, las teorías proporcionan un enfoque completo y efectivo para la educación infantil, aunque abordar su implementación práctica sigue siendo un desafío considerable.

La transformación en la educación inicial es una necesidad apremiante debido a su actual dependencia excesiva de clases tradicionales y estáticas en el aula. Esta fue la razón principal para elegir este tema, ya que dicho enfoque impide contribuir al desarrollo integral de los niños y limita sus experiencias de aprendizaje. Integrar el juego en el proceso educativo puede permitir que los infantes aprendan de manera más efectiva, motivadora y significativa.

A través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y construir conocimientos de una forma dinámica e interactiva. Este enfoque promueve un aprendizaje más profundo y sostenible, además de estar mejor adaptado a sus necesidades y curiosidad natural.

En los últimos años, ha crecido el interés por el potencial transformador del juego en las experiencias de aprendizaje de los niños en educación inicial. La curiosidad, un componente

crucial en el desarrollo cognitivo y emocional, puede ser estimulada y potenciada a través del uso de dinámicas recreativas, una herramienta efectiva reconocida en diversas investigaciones recientes.

El juego se considera una parte primordial del aprendizaje. Investigaciones recientes han destacado la relevancia del desarrollo temprano y lo han identificado como un método efectivo para el uso en las instituciones educativas. La recreación es relevante para la adquisición y promueve experiencias significativas en el crecimiento de los pequeños (Gesualdi, 2023).

Se ha observado que los pequeños no juegan con la intención de aprender, sino que el aprendizaje ocurre espontáneamente mientras se divierten, destaca la importancia del juego para el desarrollo del yo y la comprensión del otro, describiéndolo como una actividad voluntaria y libre que proporciona placer y satisfacción a los infantes.

Diversos estudios coinciden en la importancia del juego en el desarrollo holístico de los infantes, reconociéndolo como un catalizador de vivencias educativas significativas. Fondo de Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) también afirma que las experiencias recreativas pueden fomentar todos los aspectos de mejora, incluyendo capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En las actividades, los pequeños utilizan una variedad de habilidades simultáneamente, convirtiendo así en experiencia una herramienta crucial para su crecimiento integral. Además, se estima que aproximadamente del 90% de los niños y niñas en todo el mundo participan en juegos durante su evolución temprana.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (MINEDUC, Curriculum de Educación Inicial, 2014 ) ha adoptado las ideas de Vygotsky en la formación inicial. Él sostiene que el acto de aprender es simultáneamente un proceso y un producto porque fomenta el desarrollo, y que la instrucción siempre precede al conocimiento, destacando la susceptibilidad particular de los niños durante ciertos períodos.

El MINEDUC destacando que las experiencias de aprendizaje y juego son importantes en la educación inicial y reconoce que la calidad educativa depende de una variedad de factores, incluido el entorno, la organización y las relaciones con compañeros y adultos, incluidos los maestros. En Ecuador, la mayoría de los infantes asisten a instituciones de instrucción infantil certificadas, lo que demuestra la relevancia de establecer bases sólidas desde una edad temprana. Aproximadamente el 85% de los niños y niñas del país estaban inscritos en establecimientos, según datos de 2014.

A pesar de que el juego se identifica como una herramienta eficaz para transformar las experiencias educativas y fomentar el desarrollo integral, persisten desafíos por la falta de recursos y la necesidad de capacitación del personal docente. Explorar cómo la actividad lúdica puede servir igual que un medio transformador en la educación inicial. Este enfoque tiene el potencial de convertir momentos de la infancia en enseñanzas significativas, despertando la curiosidad natural de los niños y promoviendo un aprendizaje profundo y significativo. El objetivo de esta

investigación es identificar y promover vivencias de diversión que apoyen el desenvolvimiento global de los infantes durante sus primeros tres años de vida.

## **Marco teórico**

### **Pedagogía de las experiencias del aprendizaje**

En el ámbito de la educación, la reflexión profunda y significativa es esencial para el desarrollo integral del ser humano.

La reflexión educativa va más allá de la contemplación de conceptos, implicando una conexión profunda con la vida misma. Aboga por una pedagogía que no solo enseñe información, sino que también promueve el pensamiento crítico y la acción transformadora como medios para lograr la verdadera libertad humana. En su obra, destaca que en sociedades donde las estructuras dinámicas fomentan la dominación de las conciencias, la educación refleja los intereses de las clases dominantes, lo cual contradice cualquier esfuerzo genuino de liberación para los oprimidos (Freire, 1971).

En resumen, las ideas de Freire subrayan la importancia de una pedagogía que no solo transmita conocimientos, sino que también fomente la reflexión crítica y la acción transformadora como vías hacia una verdadera liberación humana.

### **Didáctica de las experiencias del aprendizaje**

La didáctica de las experiencias del aprendizaje desempeña un papel crucial en la educación inicial, también conocida como Enseñanza en la Primera infancia y Pedagogía infantil. Estas perspectivas resaltan la importancia de cómo los docentes organizan las actividades para enseñar y acompañar a los niños en su proceso formativo.

En este contexto Soto (2010) sostiene que enseñar va más allá de dominar técnicas; implica comprender profundamente las necesidades individuales de los estudiantes y crear entornos de aprendizaje que los enriquezcan. Los enfoques pedagógicos, como se discute en la literatura educativa, son herramientas organizadas que reflejan teorías pedagógicas y orientan la aplicación a docentes hacia la efectividad y relevancia. Estos modelos nacen de la necesidad práctica de mejorar la enseñanza mediante métodos estructurados y reflexivos.

En resumen, explorar y desarrollar modelos pedagógicos enriquece nuestra comprensión del proceso educativo y ofrece herramientas prácticas para mejorar continuamente la calidad de la educación. Además, contribuyen de manera significativa a disciplinas como la sociología, la historia de las ideas y la antropología, promoviendo así una educación más cercana y efectiva para todos.

## **Teoría de las experiencias del aprendizaje**

En el ámbito de la educación, el enfoque en comprender cómo los niños adquieren conocimientos y en desarrollar métodos para mejorar la enseñanza es fundamental.

En palabras de Vázquez (2008) las teorías educativas se centran en comprender cómo los niños adquieren conocimientos y en desarrollar métodos para mejorar el estilo en que se enseña. Esto implica elegir las técnicas más efectivas para diseñar la enseñanza y determinar cuándo y en qué forma aplicarla de manera adecuada. También destaca que los aprendizajes surgen de la combinación de diferentes maneras y situaciones específicas. Al estudiar estas, podemos identificar los elementos clave del conocimiento involucrados en las condiciones que facilitan una información profunda. Este enfoque nos ayuda a idear prácticas informativas que realmente impacten el proceso formativo de los infantes.

En resumen, las teorías educativas buscan entender cómo los niños aprenden y proponen métodos para mejorar la enseñanza, basándose en principios derivados de la observación cuidadosa de diferentes métodos y contextos.

## **Modelo de las experiencias del aprendizaje**

Los modelos pedagógicos constituyen representaciones fundamentales de las dinámicas de enseñanza que orientan la exploración y adquisición de nuevos conocimientos en educación.

Sulca (2013 como se citó en Flórez, 2005), “los paradigmas pedagógicos son representaciones esenciales de las dinámicas de enseñanza que guían la exploración y adquisición de nuevos conocimientos en educación” (pág. 7). Destaca la importancia de estos enfoques como un área fascinante para la investigación histórica y social, así como para la antropología estructural. Por su parte, Zubiriría (2009) complementa esta idea al explicar cómo los modelos educativos se derivan de la aplicación práctica de teorías educativas, detallando el propósito, el momento adecuado y los recursos utilizados en ellos.

En resumen, la conceptualización de los modelos pedagógicos no solo mejora la comprensión del proceso educativo, sino que también es fundamental para diversas disciplinas como la sociología y la historia de las ideas.

## **Innovación de las experiencias del aprendizaje**

En el ámbito educativo, la Fundación “Infancia Primero” y la iniciativa “Patio Vivo” han desarrollado programas innovadores para enriquecer la experiencia educativa. La Fundación “Infancia Primero” ha creado el programa Crecer Jugando, el cual ha evolucionado gracias a alianzas estratégicas y colaboraciones con el Ministerio de Educación (MINEDUC), permitiendo así que más niños se beneficien de un aprendizaje efectivo y sostenible (UNICEF, Experiencias innovadoras de aprendizaje y educación para la primera infancia en América Latina y el Caribe, 2022). Por otro lado, “Patio Vivo” transforma los patios escolares en entornos educativos que

fomentan el juego, la interacción con la naturaleza, y el desarrollo de hábitos saludables y habilidades sociales.

Estas iniciativas destacan cómo la innovación puede mejorar la educación al ofrecer experiencias más enriquecedoras y adaptadas a las necesidades de los niños, integrando el entorno natural como parte integral del proceso educativo.

### **Pedagogía del juego**

En el ámbito educativo contemporáneo, diversas metodologías como el aprendizaje activo, la indagación y la pedagogía centrada en los niños.

Para Mardell (2023) los enfoques pedagógicos como el aprendizaje activo, la indagación, la pedagogía centrada en los niños, la educación basada en derechos y la enseñanza basada en proyectos están diseñados para empoderar a los pequeños, fomentar su creatividad y colaboración, y desarrollar competencias esenciales en diversas disciplinas. Estas metodologías educativas buscan ampliar la visión de los infantes y promover su autonomía.

En conclusión, el juego se considera crucial en el desarrollo humano, ya que facilita un aprendizaje profundo y un crecimiento integral al integrarse con estas enriquecedoras pedagogías.

### **Didáctica del juego**

La didáctica del juego emerge como un campo crucial para comprender cómo los procesos de enseñanza-aprendizaje pueden ser diseñados, implementados y evaluados de manera efectiva. Este enfoque no solo se centra en impartir conocimientos, sino en crear experiencias educativas significativas que promuevan el desarrollo integral de los individuos.

Entender el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva proyectiva implica explorar su diseño, ejecución, evaluación y cómo estos afectan tanto a nivel individual como social. Es como trazar un camino desde el presente diagnóstico hacia un futuro deseable, considerando las diversas relaciones y la diversidad de los participantes involucrados. La didáctica se presenta como un campo dinámico y adaptable que se enriquece al integrarse con otras disciplinas (Fernández, 2004).

En síntesis, la didáctica no solo evoluciona como disciplina autónoma, sino que se fortalece al interaccionar con otros campos del conocimiento, ofreciendo un enfoque más completo y complejo para abordar los retos educativos actuales. Este punto de vista integrador y prospectivo no únicamente enriquece la teoría educativa, salvo que también amplía las oportunidades para mejorar continuamente la práctica docente y la formación de individuos en la sociedad.

### **Teoría del juego.**

Desde tiempos antiguos, las visiones opuestas de Platón y Aristóteles sobre el juego han moldeado profundamente nuestras ideas sobre la educación.

Villa (2020) señala que Platón, en su obra *Las Leyes*, argumentó que el juego infantil desempeñaba un papel fundamental en la formación del niño ideal, en contraste con Aristóteles, quien lo consideraba menos relevante y sugirió que el ocio debería centrarse en actividades más sustanciales (p. 35).

Esta dualidad ha perdurado a través de los siglos y ha sido revaluada en períodos de forma que el romanticismo, donde figuras según Rousseau y Schiller reinterpretaron el juego como crucial para el desarrollo integral del individuo, enriqueciendo así nuestro entendimiento contemporáneo sobre su papel educativo.

### **Modelo del juego**

La metodología de la Escuela Maternal se fundamenta en la pedagogía del juego, la investigación y la acción, enriqueciendo las experiencias sensoriales, motrices, afectivas e intelectuales de los niños. Se priorizan proyectos y talleres que respetan los ritmos individuales de aprendizaje.

En la Escuela Maternal, los maestros crean un ambiente educativo donde los niños no solo participan en acciones prácticas y creativas, como la elaboración de "cuadernos de vida", sino que también disfrutan de espacios diseñados para el juego simbólico, la lectura, la pintura y la construcción, además de áreas externas para actividades hortícolas y recreativas (Lopez, 2012).

La implementación de espacios flexibles y actividades personalizadas en la Escuela Maternal no solo fomenta el desarrollo integral de los niños, sino que también fortalece su autonomía y creatividad, preparándolos de manera efectiva para explorar y aprender en un entorno educativo enriquecedor y estimulante.

### **Innovación del juego**

La innovación educativa busca transformar los entornos de aprendizaje tradicionales mediante la creación de espacios físicos que fomenten la curiosidad y la actividad libre de los niños, superando las limitaciones impuestas por el mobiliario convencional.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2014) en los entornos educativos innovadores enfatizan la accesibilidad y la libertad de elección para los niños, ofreciendo pictogramas comprensibles y una biblioteca con cuentos artesanales. La cuidadosa organización del espacio y la colaboración en normas de seguridad facilitan el juego y la expresión emocional y corporal.

En conclusión, esta metodología pone el juego y la exploración en el centro del proceso educativo, fomentando la creatividad, autonomía y desarrollo integral de los infantes. Estas prácticas innovadoras no solo enriquecen las experiencias educativas, sino que también preparan a los niños para enfrentar los desafíos del aprendizaje de manera más efectiva y significativa.

## **Metodologías lúdicas**

El juego no solo es esencial para el desarrollo integral de las personas, sino que también se considera un derecho universal fundamental que promueve la felicidad y la solidaridad desde temprana edad.

Según UNICEF (2022) este enfoque resalta que jugar no solo permite experimentar la felicidad, solidaridad y amistad, sino que también contribuye significativamente a la estructura de un mundo más justo. Además, el documento enfatiza la importancia de integrar aprendizajes y conocimientos de manera profunda a través del juego, no como una imposición, salvo como un proceso activo de construcción del pensamiento y la práctica. La retroalimentación y el análisis derivados de la diversión son fundamentales para el desarrollo, facilitando tanto el aprendizaje individual, así como el colectivo.

En conclusión, el juego no solo es un derecho fundamental y una experiencia enriquecedora, sino también una herramienta invaluable para la socialización y la educación, especialmente en un contexto donde la tecnología puede predominar. Reconocer igual que un espacio de libertad con reglas promueve valores como la empatía, el asertividad y la participación activa en dinámicas grupales, fortaleciendo así el aprendizaje colaborativo en toda la comunidad educativa.

Con los antecedentes descritos sobre la transformación de las experiencias del aprendizaje a través del juego, donde se reconoce que el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo infantil y el proceso educativo, surge la siguiente interrogante:

¿Cuáles son las experiencias de aprendizaje más relevantes que benefician la innovación, especialmente en el contexto del aporte educativo al desarrollo de actividades lúdicas?

Se ha establecido el siguiente planteamiento como el propósito es para guiar la escritura de este artículo: El objetivo de este estudio es identificar cuáles son las experiencias de aprendizaje más relevantes que benefician la innovación.

## MÉTODO

En este estudio se emplea el paradigma crítico positivo. Según Zepeda Andrés (2024) que proporciona un marco profundo y detallado para comprender la complejidad y diversidad de la experiencia humana. Además, se fundamenta en un enfoque cualitativo de investigación, como indica Valle Augusta (2022), quien destaca las diferencias en cómo se comprende y se aborda la realidad y los fenómenos investigados.

El alcance de esta investigación es exploratorio, lo que permite investigar problemas no claramente definidos y descubrir nuevas perspectivas. Enfatiza que este tipo de estudio es esencial para comprender el contexto de un fenómeno antes de llevar a cabo estudios más definitivos y estructurados. La meta principal es generar ideas y comprensiones iniciales, más que probar hipótesis o teorías existentes (Creswell, 2014).

Para llevar a cabo esta investigación bibliográfica documental, se exploraron bibliotecas y recursos en línea, revisando libros y artículos científicos. Esto proporcionó una base sólida de conocimientos previos y ayudó a explorar nuevas ideas y perspectivas. La revisión se centró en artículos científicos y libros sobre la transformación de las experiencias de aprendizaje mediante el juego.

Se realizó una búsqueda exhaustiva en bases de datos como Scopus, Dialnet, Redalyc, Scielo y Google Académico, y se consultaron libros y revistas digitales especializadas en educación, como las publicadas por MINEDUC y UNICEF. Se utilizaron palabras clave como aprendizaje lúdico, juego educativo, transformación del aprendizaje, pedagogía lúdica y estrategias de enseñanza innovadoras para identificar la literatura más relevante.

La investigación responde a la pregunta: ¿Cuáles son las experiencias de aprendizaje más relevantes que benefician la innovación, especialmente en el contexto del aporte educativo al desarrollo de actividades lúdicas?

Para responder a esta pregunta, se utilizó un diseño documental que permitió examinar una amplia variedad de fuentes bibliográficas y artículos científicos relacionados con el tema.

El análisis de artículos científicos previamente desarrollados y verificados reveló que la transformación de las experiencias de aprendizaje mediante el juego en la educación inicial tiene un impacto muy positivo. Este enfoque facilita el desarrollo integral de los niños al promover habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera natural y efectiva, además de fortalecer el vínculo entre el aprendizaje y el disfrute, creando una base sólida para el progreso personal desde una edad temprana. Esto demuestra cómo el juego puede ser una herramienta poderosa para la formación y evolución infantil. Por otro lado, en una investigación, se utilizan criterios de inclusión y exclusión para seleccionar adecuadamente a los participantes o componentes de la muestra. La obtención de resultados válidos y representativos de la población estudiada depende

de las condiciones establecidas por estos factores. De entre los 30 artículos revisados, se optó por 10 estudios que constituyen un fundamento sólido para la investigación.

**Tabla 1** *Criterios de Inclusión y exclusión*

<b>Criterios de Inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
Artículos y revistas avalados	Documentos de repositorios
Artículos y revistas de los últimos 5 años	Artículos inferiores al 2018
Artículos correspondientes a las experiencias del aprendizaje a través del juego.	Documentos que no correspondan a las experiencias del aprendizaje a través del juego.

## RESULTADOS

A continuación, respondo a la siguiente interrogante sobre experiencias de aprendizaje y estrategias metodológicas significativas:

La utilización de las experiencias de aprendizaje innovadoras fue vital para el desarrollo infantil, estimulando la curiosidad y fomentando el espíritu cooperativo. A nivel individual y grupal, se respetó el ritmo de aprendizaje y se promovió el aprendizaje significativo mediante enfoques metodológicos. Los padres jugaron un papel activo, acompañando de manera motivadora y brindando apoyo constante.

**Tabla 2** *Experiencias de Aprendizaje y Estrategias Metodológicas Significativas*

<b>Nombre del autor</b>	<b>Título del artículo</b>	<b>Año</b>	<b>Experiencias Aprendizaje</b>	<b>Estrategia Metodologías Significativas</b>
Hernando Paula	Aprendizaje y juego a lo largo de Historia.	(2018)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiencia necesidad vital para que el niño aprenda.</li> <li>• Estimula la curiosidad.</li> <li>• Fomenta el Espíritu cooperativo.</li> <li>• Facilita el aprendizaje.</li> <li>• La práctica madura su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar a nivel individual y grupal.</li> <li>• Respetar los ritmos de aprendizaje.</li> <li>• Dar importancia al aprendizaje significativo.</li> <li>• Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).</li> </ul>
Novoa Diana	Aprendizajes en torno a la innovación basados en los saberes y prácticas en el contexto de la Red.	(2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejarse mirar.</li> <li>• Construir conjuntamente.</li> <li>• Saberes Prácticos.</li> <li>• Aprender de las experiencias.</li> <li>• Sistematización de experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer vínculos positivos con todos y cada uno.</li> <li>• Tiene una mirada más profunda del porqué de sus acciones.</li> <li>• Privilegia lo vivencial.</li> <li>• Dar un lugar activo, observándolos felices mientras aprenden.</li> <li>• Construcción conjunta del conocimiento.</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de saberes prácticos.</li> </ul>
Tenecela María	Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial.	(2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>• Pensar y actuar positivamente.</li> <li>• Comunicar, guiar, sugerir y ofrecer diversas alternativas.</li> <li>• Utilizar estrategias para su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La motivación es la principal estrategia.</li> <li>• Brindar a los estudiantes una educación inclusiva.</li> <li>• Diseñar situaciones de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los niños.</li> </ul>
Vélez Wilson	El rol de la familia en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial.	(2022)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar las actividades lúdicas.</li> <li>• Alcanzar un mejor desenvolvimiento.</li> <li>• Fortalecen el buen comportamiento en la sociedad.</li> <li>• Las experiencias son significativas en el niño cuando realizan actividades supervisadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afianzar los vínculos socioafectivos entre la comunidad educativa.</li> <li>• Implementa el uso de las herramientas tecnológicas didácticas.</li> <li>• Los padres acompañan activamente su proceso de aprendizaje.</li> </ul>
Patiño Areli	Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar.	(2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora del rendimiento académico.</li> <li>• Fomenta del desarrollo integral.</li> <li>• Aumento de la motivación.</li> <li>• Desarrollo de habilidades blandas.</li> <li>• Fortalecimiento de la autoestima.</li> <li>• Mejora del clima escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomento del desarrollo integral a través de actividades que trabajan habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas.</li> <li>• Aumento de la motivación para aprender con actividades lúdicas.</li> </ul>

A continuación, respondo a la siguiente interrogante sobre innovación y recursos lúdicos: impactos en el aprendizaje.

La utilización del juego en la educación mostró que las innovaciones en estrategias lúdicas mejoraron significativamente el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Los recursos lúdicos impactaron en el aprendizaje al facilitar la independencia, fomentar la creatividad y fortalecer la socialización y los vínculos familiares. Además, el uso de espacios abiertos y juegos de exploración promovió la interacción positiva con el entorno. En conjunto, el juego se confirmó como una herramienta esencial para un desarrollo infantil integral y efectivo.

**Tabla 3** *Innovación y Recursos Lúdicos: Impactos en el aprendizaje.*

<b>Autores</b>	<b>Título del artículo</b>	<b>Año</b>	<b>Innovación</b>	<b>Recursos lúdicos Impactos Lúdicos</b>
Sánchez Juan	El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural.	(2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Constituirán la base de sus posteriores aprendizajes.</li> <li>• Planear conscientemente estrategias lúdicas.</li> <li>• Describir el juego como un medio para la representación de signos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencializar sus capacidades de simbolización, reflexión, independencia y comunicación.</li> <li>• El juego favorece positivamente el aprendizaje.</li> <li>• Considerar el logro que cada niño y niña ha alcanzado.</li> </ul>
Almeida Reinaldo	Revisión bibliográfica sobre el juego infantil en condiciones de identidad y globalización.	(2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Influir en el uso de espacios abiertos.</li> <li>• Plantear la conveniencia.</li> <li>• Estimulan el desarrollo de la independencia y el conocimiento propio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los juegos en función de la educación.</li> <li>• Despliegue de su creatividad y experiencia.</li> <li>• Contribuir al descubrimiento interactivo con el exterior.</li> </ul>

Vasquez Alicia	Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial: Una revisión sistemática.	(2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso esencial que permite la socialización, la comunicación.</li> <li>• Capacidad que tienen los niños para aprender cuando no se les pone limitaciones.</li> <li>• Medio de interacción que facilita el vínculo y el apego entre padres y sus hijos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorece al proceso de interacción del niño con su entorno.</li> <li>• Permite el desarrollo de la autonomía del infante a través de la exploración, experimentación.</li> </ul>
Cañas María	Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar.	(2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio único donde los niños y niñas puedan descubrir, construir, fabricar, pensar, socializar.</li> <li>• Desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender mientras se divierten.</li> <li>• Se explora, juega, interactúa, relaciona y se divierte.</li> <li>• Diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil.</li> </ul>
Delgado, Andrés	El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela.	(2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Método lúdico como herramienta</li> <li>• Pedagógica motivador, dinámico y didáctico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos, material didáctico</li> <li>• Espacio, azar, triunfos y derrotas.</li> <li>• Respeto y consideración de reglas, reglamentos y acuerdos.</li> <li>• Genera actitudes colaborativas, cooperativas.</li> </ul>

## **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Investigar las experiencias de aprendizaje a través del juego transforma la enseñanza educativa, revelando tanto ventajas como desafíos. Entre los beneficios, el juego se destaca como una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural y fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje. Además, permite a los infantes explorar y construir conocimientos de forma dinámica e interactiva, lo que puede resultar en una educación más profunda y duradera.

No obstante, implementar el juego de manera efectiva en el entorno educativo sigue siendo un desafío. Transformar el juego infantil en una experiencia de aprendizaje requiere la elección de momentos estratégicos: durante las rutinas diarias, al inicio de la jornada escolar, en transiciones entre actividades, después de periodos de concentración, al aire libre y en respuesta a la curiosidad de los niños. Integrar el juego en estos momentos clave facilita el aprendizaje, reduce el estrés y hace que las actividades sean más significativas y relevantes, promoviendo un desarrollo integral.

Sin embargo, la falta de recursos y la necesidad de capacitar adecuadamente al personal docente pueden limitar la conversión de las experiencias de aprendizaje en oportunidades de juego. Aunque se reconoce su valor, integrar el juego en los planes de estudio demanda esfuerzos coordinados y continuos.

En conclusión, esta investigación subraya la importancia del juego como un elemento esencial en la educación infantil. No solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también prepara a los niños para futuros retos, ayudándoles a desarrollar habilidades cruciales de manera efectiva. A pesar de los desafíos en su implementación, integrar el juego en las estrategias educativas puede transformar significativamente las experiencias de aprendizaje, promoviendo un desarrollo integral y sostenible.

Es fundamental que los educadores y las instituciones trabajen juntos para superar las barreras prácticas y maximizar el potencial educativo del juego. Enfrentando estos desafíos, se puede cerrar la brecha entre teoría y práctica, asegurando que todos los niños tengan acceso a experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas a través del juego.

## REFERENCIAS

- Cañas, M. D. (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.  
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n2/2215-2644-edu-45-02-00566.pdf>
- Creswell, J. W. (2014). *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications. *Research design*:  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Creswell%2CJ.+W.+%282014%29.+Research+design%3A+Qualitative%2C+quantitative%2C+and+mixed+method+s+approaches.+Sage+Publications.&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Creswell%2CJ.+W.+%282014%29.+Research+design%3A+Qualitative%2C+quantitative%2C+and+mixed+method+s+approaches.+Sage+Publications.&btnG=)
- Delgado, A. U. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 1(1), 32-44.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258907>
- Fernández, F. (2004). *Didáctica Teoría y Práctica*. Pueblo y educación la Habana.  
<https://profesorailianartiles.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/didc3a1ctica.pdf>
- Freire, P. &. (1971). *Pedagogía del oprimido*. Fondo Documental Euskal Herriko Komunistak.  
[https://doi.org/https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=pedagog%C3%ADa+del+oprimido+paulo+freire&oq=pedagogia+del+oprimido](https://doi.org/https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=pedagog%C3%ADa+del+oprimido+paulo+freire&oq=pedagogia+del+oprimido)
- Gesualdi, M. (2023). Influencia del juego en el aprendizaje como metodología de enseñanza.  
<https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/2611>
- Hernando, P. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*.  
<https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Hernando, P. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica. Revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31.  
<https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Lopez, M. (2012). Educación Infantil Los Cimientos del Ser Humano. 25.  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/513/Martin.Monica.pdf>
- Mardell, B. (2023). *Una pedagogía del juego*. PROJECT ZERO.  
[https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final\\_Jan%202024.pdf](https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final_Jan%202024.pdf)
- MINEDUC. (2014 ). *Curriculum de Educación Inicial*. Ministerio de Educación del Ecuador.  
<https://doi.org/www.educación.gob.ec>
- MINEDUC. (2014). *Currículo Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

- MINEDUC. (2014). *Curriculum de Educación Inicial*. © Ministerio de Educación del Ecuador.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Novoa, D. B. (2020). Aprendizajes en torno a la innovación basados en los saberes y prácticas en el contexto de la Red de Jardines Sociales y la Modalidad de Educación Inicial Propia de Colsubsidio. *Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Soci.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7854689>
- Ortiz, A. (2009). *Manual Para Elaborar El Modelo Pedagógico*. Antillas.  
<http://books.google.com.pe/books?id=RAyrQoLCGd0C&pg=PA>
- Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9014402>
- Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación, 14(2)*, 270-288.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9014402>
- Requeiro Almeida, R. (2020). Revisión bibliográfica sobre el juego infantil en condiciones de identidad y globalización. *Conrado, 16(72)*, 350-356.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Revisi%C3%B3n+bibliogr%C3%A1fica+sobre+el+juego+infantil+en+condiciones+de+identidad+y+globalizaci%C3%B3n&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Revisi%C3%B3n+bibliogr%C3%A1fica+sobre+el+juego+infantil+en+condiciones+de+identidad+y+globalizaci%C3%B3n&btnG=)
- Sánchez, D. J. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación, 5*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez-Domínguez, J. P. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación, 313-328*.  
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Soto, C. &. (2010). *Didáctica de la educación inicial. Aportes para el desarrollo curricular*. Ministerio de Educación de la Nación.  
[https://doi.org/https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Aportes+para+el+desarrollo+curricular++Did%C3%A1ctica+de+la++Educaci%C3%B3n+Inicial+&btnG=](https://doi.org/https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Aportes+para+el+desarrollo+curricular++Did%C3%A1ctica+de+la++Educaci%C3%B3n+Inicial+&btnG=)
- Sulca Quispe, R. (2013). *Modelos Pedagógicos Contemporáneos*. Lima: EUDED-UNFV.  
<https://es.scribd.com/document/MODELOS-PEDAG...>
- Sulca Quispe, R. (2013). *Modelos Pedagógicos Contemporáneos* (Vols. Unidad I, II, III ). Lima:EUDED-UNFV IV. <https://es.scribd.com/document/MODELOS-PEDAG...>
- Tenecela, M. C. (2020). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1)*, 72-101. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610751>

- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera*. New York, Estados Unidos: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://doi.org/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.
- UNICEF. (2022). *Aprendizaje a través del juego*. The lego Foundation. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2022). *Experiencias innovadoras de aprendizaje y educación para la primera infancia en América Latina y el Caribe*. Panamá. <https://www.unicef.org/lac/media/37031/file/Experiencias-innovadoras-educacion-inicial.pdf>
- Valle, A. M. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. [https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Valle%2C+A.%2C+Manrique%2C+L.%2C+%26+Revilla%2C+D.+%282022%29.+La+investigaci%C3%B3n+descriptiva+con+enfoque+cualitativo+en+educaci%C3%B3n.&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Valle%2C+A.%2C+Manrique%2C+L.%2C+%26+Revilla%2C+D.+%282022%29.+La+investigaci%C3%B3n+descriptiva+con+enfoque+cualitativo+en+educaci%C3%B3n.&btnG=)
- Vasquez Angulo, A. M. (2020). Aportes pedagógicos del juego en niños y niñas de 3 a 5 años de educación inicial. *Una revisión sistemática*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/70147>
- Vázquez, P. G. (2008). *Teorías del aprendizaje y práctica docente*. Wanceulen Educación. <https://doi.org/https://flomige.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/04/teorc3adas-del-aprendizaje-y-prc3a1ctica-docente.pdf>
- Vélez, W. y. (2022). El rol de la familia en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial. *Sapientia: Revista Internacional de Estudios Interdisciplinarios*, , 3 (2), 17-26. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i2.260>
- Villa, M. (2020). *Una Teoría del juego en la educación*. ©2020 Universidad Nacional de La Plata. <https://libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/159>
- Zepeda, A. V. (2024). Partidos políticos, democracia y campañas electorales resilientes. *Revista de ciencias sociales*, 30(1), 111-121. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9370029>