

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial

Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda  
Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora.

Dominga Elena Burneo Rivas De Canales

SULLANA – PERÚ

2020

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su  
contenido y forma.

Dominga Elena Burneo Rivas De Canales. (Autor).

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

SULLANA – PERÚ

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

En Sullana, a los diecisiete días de febrero del dos mil veinte, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Saúl Eunció Ynfante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: *"El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial"*, optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Domíngs Elena Burnco Rivas De Canales.


A las SIETE horas CEERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BIEN.

Por tanto, Domíngs Elena Burnco Rivas De Canales, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las SIETE horas con VEINTE minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Saúl Eunció Ynfante  
Secretario del Jurado

  
Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA.**

El presente trabajo está dedicado a Dios, a mi esposo, a mis hijos y a mi madre, quienes apoyaron en todo momento el desarrollo personal y profesional.

## ÍNDICE.

Dedicatoria.	
Índice.	
Resumen.	6
Introducción.	7
CAPITULO I. APORTES DE ESTUDIOS.	10
1.1. Antecedentes Internacionales	10
1.2. Antecedentes Nacionales.	11
CAPITULO II. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	15
2.1. Teorías de Juego	15
2.2. Teoría previa a la práctica	15
2.3. Teoría de Reexpresión.	15
2.4. Teoría de desenrollado	16
2.5. Fundamentos Psicopedagógicos.	17
2.6. Clasificación de Juego.	19
2.7. Funciones básicas Escenario lúdico.	21
2.8. Estrategias de aprendizaje.	24
CAPITULO III. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.	
3.1. El juego en la Educación Infantil.	26
3.2. Aspectos que desarrollan los niños a través del juego.	27
3.3. El Juego En El Campo Educativo.	29
CONCLUSIONES.	30
REFERENCIAS CITADAS.	32

## **RESUMEN.**

El trabajo presentado describe aspectos importantes del juego utilizado en el trabajo educativo en el nivel inicial, se da a conocer aspectos relevantes, se describen estudios en el que se brinda aportes de investigadores que dan a conocer sus estudios aplicados a niños en las instituciones educativas, así mismo se brinda los aportes de las teorías y la utilización de los aspectos metodológicos que ayudan a los maestros a mejorar los aprendizajes en las diferentes actividades programadas en sus sesiones de aprendizaje, este material puede ser de mucha ayuda a los docentes para tener un conocimiento sobre el juego.

**Palabras Clave:** Juego, estrategia didáctica, aprendizajes.

## INTRODUCCIÓN.

El juego en la actualidad es empleado en todos los campos educativos, su utilización está destinado especialmente a los niños en el nivel pre escolar, es aquí en donde se ha podido demostrar que ha tenido mejores efectos en el aspecto formativo, es por ello que los estudios indican que se debe aplicar en todas las actividades educativas. El ser humano en su naturaleza evolutiva, a tenido en todos sus procesos al juego como elemento básico e importante, basta con observar a los animales que aun sin tener un nivel de vaticinio dedican actividades que son consideradas como juegos en las que fácilmente se les enseñan actividades que en su vida adulta puede ser utilizada para su supervivencia.

Garvey (1985) indica que “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12). por ello es de mucha importancia que los juegos deben ser aplicados con un carácter de desarrollo desde muy temprana edad en el niño.

Pero el juego no solo es una actividad que se debe exigir, sino que debe promoverse como una actividad libre y espontanea, sin exigencia ni obligación, debe ser participativa con producción de felicidad en la que se pueda enseñar aspectos educativos como valores, socialización, respeto, participación y superación.

El juego ha tenido una enseñanza de generación en generación, se ha transmitido en diferentes campos, esto ha ayudado a mantener actividades de juego que prevalecen y tienen mucha significancia al momento de poder enseñar acciones importantes en el campo educativo. Torres y Torres (2007), afirma que “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y

los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143).

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, ludus –i significaba alegría, jolgorio. En sánscrito kliada, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra spilan definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra juego (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en todas las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (p.18).

Este trabajo se justifica pues según muchos aportes, los maestros deben ampliar sus conocimientos que describan la importancia y aplicación del juego en el campo educativa, esto se deba que el ministerio educativo, hace referencia en que los doce nets debe programar y desarrollar en su actividad dairas todo aquello en el que se pueda aplicar el juego como un elemento básico de enseñanza.

El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008, p.119).

Así mismo debemos tener en cuenta a Moreno (2002), que indica que, “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

A lo largo de este trabajo investigativo se da desarrollo a los objetivos que se han planteado de la siguiente manera:

### **Objetivos General.**

Describir aspectos relevantes del uso del juego como estrategia en el trabajo con niños de educación inicial.



### **Objetivo Especifico.**

Conocer estudios importantes que describen aportes importantes del juego en el nivel inicial.

Describir bases teóricas sobre el juego en la educación inicial.

Conocer la importancia del juego en el nivel inicial.

El presente trabajo en su contenido, esta dividido de la siguiente manera:

En el capítulo I, se brinda antecedentes de estudios realizado por autores que se han realizado en el campo educativo, explicándose la importancia del juego en este nivel.

En el capítulo II, se da a conocer aspectos teóricos referentes al juego en el nivel inicial, con sus teorías y aplicaciones.

En el capítulo III, se describe la importancia que tiene el juego en el aspecto pedagógico y su utilización como herramienta de enseñanza en el nivel inicial.

Así mismo se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y las referencias citadas que refuerzan el trabajo.

## **CAPITULO I**

### **APORTES DE ESTUDIOS.**

#### **1.1. Antecedentes Internacionales.**

Salgado, (2013). en su tesis Titulada el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar Para optar el grado de licenciada en educación Inicial México. La investigación tiene como objetivo Estructurar y aplicar una investigación documental que discrimine teóricamente la importancia del juego como herramienta didáctica susceptible de utilizarse en la educación preescolar en los procesos de enseñanza, diseñando realizando investigaciones documentales discriminando los elementos teóricos-metodológicos del juego como herramienta didáctica e la educación preescolar aplicable en los procesos Enseñanza – Aprendizaje aplicado a un total de 16 de 5 años de edad de ambos sexos concluyendo que se podría afirmarse que el juego en el niño de edad preescolar es vital a través de él, el niño experimenta inquietudes, emociones y sentimientos que le ayudaran a prepararse para su vida futura, el juego es una actividad lúdica que permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades.

Román, (2012) en su investigación titulada, el juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del número cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de edad preescolar en la localidad de plazas de Aragón, estado de México Tesis para optar el título de licenciada en educación preescolar, México teniendo como objetivo principal de este proyecto fortalecer a los niños del nivel preescolar en el desarrollo del pensamiento matemático, que comprendan el uso de los números y su aplicación en la vida cotidiana, que los conozcan e identifiquen y que los utilicen en situaciones variadas. Utilizando la teoría de Piaget en donde el niño debe realizar

en el nivel preescolar para que comprendan, razones y desarrollen sus habilidades del pensamiento lógico matemático hasta alcanzar la comprensión del número cardinal, utilizando un cuestionario para poder recoger datos y tabularlos llegando a la conclusión de que el proyecto ha sido de gran utilidad ya que a partir de su aplicación los niños lograron comprender ejercicios pre numéricos de clasificación.

Arévalo y Correazo, (2016). en su tesis denominada, el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos, Tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad Cartagena Colombia, en el cual tuvo como objetivo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas así como también determinar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases y observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases. El cual se obtuvo datos a través de las diferentes encuestas y charlas para poder llegar a la siguiente conclusión que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

## **1.2. Antecedentes Nacionales.**

Hinostroza, (2018) en con su título de tesis: El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018, Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Ayacucho. La investigación tuvo como objetivos específicos, reconocer la importancia de los

juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, y analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, con una población de 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes, la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Llegando a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien.

Mattos, (2018) en su título de tesis, el juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Lima. Tesis para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Medición y Evaluación de la Calidad Educativa nos presenta 20 el resultado de una investigación que se concreta en El juego como como estrategia metodológica para el aprendizaje del área personal Social en niños de 5 años. A tal fin la investigación aporta una estrategia didáctica que se dinamizo a través de un proyecto de aula, orientado a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del área Personal Social, a través del juego como proceso facilitador del conocimiento; basado en las relaciones con las habilidades sociales que incluyan actividades hacia la interacción con los demás, la convivencia social respetando roles y reglas. A demás de esto recoge recomendaciones metodológicas variadas que estructuran la aplicación de la estrategia didáctica en tres etapas, exploración y simbolización de intereses expectativas de los niños y las niñas, (diagnostico), planeación y desarrollo. La validez y fiabilidad de los resultados obtenidos se comprobó mediante la aplicación del proyecto de aula (El juego como proceso facilitador en la organización del aula) que ofreció actividades significativas para que desarrollen las capacidades del área personal social y destrezas también en las demás áreas.

Faustino, (2018) en su tesis, el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía, Investigación para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la educación inicial de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan Huánuco Perú. Nos dice que realizó la investigación con el objetivo de mejorar mi práctica pedagógica, se fundamenta en desarrollar el juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje logrando así niños y niñas autónomos, ya que tenemos como marco el desarrollo de competencias, para que el niño desarrolle sus habilidades y su identidad personal. El objetivo es tener en cuenta el uso del juego como estrategia didáctica que permita en los niños y niñas aprendizajes significativos; al jugar aprenden, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se estructura la parte cognitiva. A través del juego desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, obligan también a depositar la confianza en grupo. El juego es de vital importancia para la vida del niño por que le ayuda a conocer el medio que le rodea, debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares que nos propone las rutas de aprendizaje. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta.

Paucar, (2017) en su tesis titulada, Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1127 de Alata, Huancan, Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelica. Plantea su investigación por la necesidad de esclarecer la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas siguiendo los procesos pedagógicos.

Como resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35 % en el 22 nivel de proceso y sólo el 59 % se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

Torres, (2017). Tesis titulada: EL juego simbólico y el pensamiento creativo e los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016, Investigación para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Santa María Arequipa. Plantea en su investigación como objetivo principal de esta investigación es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa; el estudio incluyó a 55 niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos. Que fueron evaluados mediante un protocolo de evaluación psicológica para caracterizar la adquisición del juego simbólico y el pensamiento creativo. Se realizó un estudio de tipo descriptivo comparativo. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento empleado para las variables juego simbólico y pensamiento creativo es la ficha de observación. La hipótesis planteada es: Dado que el juego simbólico y el pensamiento creativo son actividades vitales e indispensables para el desarrollo humano, que influyen en la realización de diversas actividades y afectan el desarrollo afectivo-emocional, cognitiva, de personalidad y comportamental. Es probable que en los niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos se manifiesten diferencias notables en el nivel de desarrollo de las mismas. Los resultados señalan una mayoría en un nivel intermedio de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que debe ser de especial utilidad para los docentes ya que es necesario incorporar actividades que permitan elevar el nivel de desarrollo que evite dificultades en el desarrollo del aprendizaje y para promover habilidades simbólicas.

## CAPITULO II

### BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Existen varias teorías que hacen relevancia de la importancia que tiene el uso del juego en la educación inicial, esto es importante conocer, pues asegurará su uso de acuerdo a las recomendaciones de los teóricos.

Dentro de las teorías que tendremos en cuenta tensionamos las siguientes:

#### **2.1. Teorías de Juego.**

Según la revisión literaria, se ha encontrado muchos aportes en base al juego, dentro de ellos, se ha tenido en cuenta lo manifestado por Herbert Spencer (1855) que propone esta hipótesis en la que la diversión se manifiesta como resultado de la sobreabundancia de vitalidad que tiene el individuo. Plantear esta expresión depende de la posibilidad de que la juventud y la adolescencia sean las fases de la vida en las que el joven no necesita hacer ningún trabajo que hacer, ya que sus necesidades están aseguradas por la mediación de los adultos, y devora la abundancia de vitalidad a través del juego, poseyendo en este movimiento vastos espacios de tiempo que permanecen libres, (p.64).

#### **2.2. Teoría previa a la práctica.**

Esta teoría propuesta por Groos (1898), en la que propone una aclaración electiva conocida como la teoría del pre trabajo. Como indica este creador, la infancia es una fase en la que el niño se propone acabar siendo un adulto, ensayando a través del juego las diversas capacidades que debe realizar

cuando alcance ese estatus. Ortega (1991) muestra que el significado de esta metodología se centra en la tarea del juego en el avance del individuo.

### **2.3. Teoría de Reexpresión.**

Hall, (1904), propone esta teoría, él afirma que el juego es una conducta ontogénica normal, que incorpora el funcionamiento del avance filogenético de la especie. La desviación, a partir de esta metodología, recrea los tipos de existencia de las razas humanas más crudas. Por ejemplo, los hijos de la edad escolar aprecian hacer cabañas, lo que podría reflejar la acción que, los nativos de la especie humana, completan constantemente cuando se dotan de un hogar para asegurarse, (p.44).

### **2.4. Teoría de desarrollado.**

Esta teoría de desenrollamiento o distensión, propuesta por Lázaro, demuestra que el juego se presenta como un movimiento que compensa el esfuerzo, el cansancio que otros ejercicios más duros y cada vez más genuinos crean en el joven. El juego sirve a la persona como un componente imperativo para relajarse y recuperarse de la debilidad de estos ejercicios cada vez más genuinos. Tan puntual como en el siglo XX, Buytendijk (1923) demostró que el juego es un movimiento infantil. Para este creador la desviación es la consecuencia de componentes, por ejemplo, el equívoco de los desarrollos, la impulsividad, la modestia, el interés (p.22).

Beltrán, (1991), indica que la diversión es confiablemente una diversión con algún artículo, con algún componente y no sólo. Como indica, esta teoría no aclara la presencia de tipos de juego en las diferentes fases del ciclo de la existencia, por ejemplo, la juventud y la edad adulta, y además limita la idea de juego al limitarla a jugar únicamente con artículos (juguetes), excluyendo de los ejercicios de juego cada uno de los representados sólo por el segmento físico (motor), (p.19).



Freud, (1932). Señala que el psicoanálisis también tiene su propio método poco convencional para entender el juego. Entre las partes más extraordinarias de esta metodología destaca el reconocer que el juego es una declaración de los impulsos de la persona y que, a través de él, el individuo descubre la alegría, ya que puede acercarse a diversos componentes del olvido. De la terapia se desprende que la diversión tiene una extraordinaria estima restauradora, de salida de contenciones y distracciones individuales, (p.43).

## **2.5. Fundamentos Psicopedagógicos.**

Dentro de los fundamentos Psicopedagógicos, encontramos los siguientes:

**Teoría del juego (Freud).** Freud atribuye gran importancia al jugar para el desarrollo de los niños y niñas, porque a través del juego, ellos tienen motivos inconscientes y significativos de actos y deseos prohibidos o la manifestación ante necesidades como la protección y seguridad. Mediante el juego, la ansiedad y los conflictos se pueden resolver. La regresión a menudo se producirá en el juego, como una defensa contra la inseguridad y ansiedad. Consideramos esta teoría interesante porque la práctica de los juegos le ayudara a los niños y niñas resolver ciertas frustraciones, ya que ellos liberan energías corriendo, saltando además genera sentimiento de alegría y satisfacción.

**Teoría del juego (Erickson).** En su mayor parte Erickson comparte puntos de vista con Freud sobre el juego. Sin embargo, enfatiza que el juego cumple su función más importante en el marco de desarrollo psicosocial del niño y la niña, en particularidad desempeña el yo del niño (que contribuye al desarrollo lo de la identidad). Al igual que Freud, Erickson también sintió que el juego es de gran importancia en el procesamiento de ansiedad. De esta manera el juego se convierte en una herramienta importante para el niño que está viviendo las inevitables “crisis del desarrollo” en forma exitosa. Además, Erickson compara el juego de los niños con las actividades de los adultos, vinculadas, por ejemplo, para investigación y actividades artísticas, que abre el camino para interpretar el juego como un

proceso creativo. El juego da una dimensión interesante en relación a jugar, como un proceso de limpieza, catarsis en el psicoanálisis tradicional Ericsson (1977).

**Teoría Sociocultural. (Vygotsky, 1896-1934).** Vygotsky, creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores. En esta teoría se tienen en cuenta dos aspectos importantes.

**a. El juego como valor socializador.** El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

**b. El juego como factor de desarrollo.** El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos, abstractos y simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

**ZDP:** Es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zonas de Desarrollo Potencial).

**Teoría de la relajación (Moritz Lazarus, 1883).** Lazarus, propuso la teoría de la relajación, indica que el juego no produce gasto de energía, sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga. Lazarus en su teoría ve el juego como medio de descanso activo, donde la alternabilidad del trabajo intensivo con el juego puede efectivamente favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central. Según Lazarus el juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas, esto pensado desde los adultos, ya que para los niños el juego es como un trabajo bajo circunstancias especiales sin ser orientadas hacia un fin. Friedrich Froebel (1782-1852).

## **2.6. Clasificación de Juego.**

Aizencang, (2005). Afirma que cualquier tipo de juego incluye las medidas sociales, subjetivas y físicas, ordenaremos la diversión desde una perspectiva de desarrollo, reconociendo el punto de vista de diferentes creadores sobre las medidas de los motores intelectuales, sociales y físicos. Los tres puntos de vista se refieren a la fase de avance en la que aparecen tipos distintivos de juego, como lo indican los resultados potenciales físicos, intelectuales y sociales de la persona., (p.24).

Elkonin y Uribes, (1980). “Afirma que el ejemplo fundamental de esta perspectiva que negocia con las metodologías intelectuales que se ponen en la administración del juego acción y las que se utilizan para abordar los temas es Jean Piaget, quien parte de la posibilidad de que el juego avance y cambie a través de la mejora, como lo indica la estructura psicológica, la mentalidad, el cemento de cada etapa del desarrollo. En este sentido, y pensando en el desarrollo intelectual, descubrimos cuatro tipos de clasificaciones: juego práctico, juego de desarrollo, juego emblemático y juego de principios, (p.124).

### **Juego funcional o de actividad**

Elkonin y Uribes, (1980). Nos dice que este tipo de recreaciones quedan confinadas entre los dos primeros años de vida y antes de que aparezca el límite en cuanto a la representación y el razonamiento representativo. En estos ejercicios se incorporan aquellas actividades que el niño realiza sin el cuerpo de nadie más o sobre objetos, descritos por la no aparición de imágenes. Son actividades que necesitan descuentos internos y que se transmiten por la alegría creada por la propia actividad, sin otro objetivo que el de la propia actividad. "En medio de los primeros nueve meses de vida, el niño invierte una parte de su energía investigando encantadoramente su cuerpo (...), y también el cuerpo de su madre. Alrededor de los nueve meses de edad se une a su movimiento de juego con diversas actividades con artículos, por ejemplo, tirándolos o escaneándolos.

Alrededor de dos años, las estructuras que toma la diversión se incrementan debido a la forma en que el niño procura resultados potenciales más notables de moverse libremente en el espacio", (p.18). Delval (2001) La mayoría de los ejercicios lúdicos que realiza el niño en esta etapa se dan solos o en asociación con adultos, "en esta etapa los adultos se convierten en la pareja fundamental del joven. (...) Durante los dos primeros años, el entusiasmo por los otros jóvenes es, a todos los efectos, inexistente y se limitan a echar un vistazo al juguete del cómplice y a esforzarse por agarrarlo o a esforzarse esporádicamente por entrar en contacto físico con el otro chico". De esta manera, Delval llama la atención sobre el hecho de que "esta inclinación es hasta cierto punto inteligente, ya que los adultos son aptos para adaptarse al movimiento del niño, teniendo en cuenta las indicaciones de fatiga/decepción o deleite transmitidas por el niño y confiando en ellos, o bien detienen la acción, o bien la retrasan al cabo de algún tiempo" (p.19).

### **Juego de construcción**

Elkonin y Uribes, (1980). Una desviación del desarrollo se caracteriza por todos los ejercicios que incluyen el control de los artículos con el objetivo de hacer algo. "Distintos creadores muestran que este tipo de juego se mantiene a través de la mejora y que no es explícita para ninguno de ellos, apareciendo los principales signos, a pesar de que no se trata de casos totalmente inalterados de recreaciones de desarrollo en el período sensoriomotor, debido a la ausencia del tipo en esta fase del límite de delegados. Este juego gana en naturaleza multifacética en los próximos años. De esta manera, el juego podría pasar de apilar unos pocos cuadrados 3D a formas progresivamente complejas, por ejemplo, haciendo un acertijo con un número sustancial de piezas", (p.91)

### **Juego simbólico**

Damian y Tron, (2011) La supuesta diversión emblemática, auténtica o socioemocional surge a partir de los 2 años como consecuencia del límite creciente en cuanto a la representación. Este tipo de juego es abrumador en la etapa preoperatoria y establece el movimiento más regular del niño entre los 2 y los 7

años, en el que prevalecen los procedimientos de absorción" de las cosas a los ejercicios del sujeto, es decir, a través del juego los jóvenes muestran prácticas que ya forman parte de su colección, complaciendo o cambiando la realidad a sus intereses, (p.197).

El juego simbólico puede tener un carácter individual o social, y dimensiones distintivas de impredecibilidad. Este tipo de juego "se desarrolla a partir de las maneras sencillas con las que el niño utiliza las preguntas e incluso su propio cuerpo para reproducir alguna parte de la realidad, hasta llegar a recreaciones auténticas y progresivamente complejas en las que puede aparecer la asociación social", (Damian y Tron, 2011) (p.199).

Guerra, (2010) nos dice que los componentes del juego simbólico se dividen en dos grandes clasificaciones, los que son diferenciadores y los que no son. Los que no lo son, se refieren a aquellos que comparte con el juego en general y lo si lo son, se refieren a aquellos que definen su naturaleza. Los componentes no diferenciadores son: el componente motor, el componente cognitivo y la estructura social. Recordemos que en el juego simbólico la finalidad de la tarea va más allá de lo que se puede observar a simple vista, pueden existir incluso elementos que se relacionan con el estado de ánimo y la representación emocional que tiene para el individuo en particular, aun cuando el juego se realice de forma grupal, (p.10)

## **2.7. Funciones básicas Escenario lúdico.**

El juego simbólico permite disponer de un escenario lúdico (no real) que es coherente y que informa de la visión ideal que tiene la persona en su vida diaria. Ese escenario en el que puedo ser sin los peligros del ser en la vida real. Exhibición pública: el juego simbólico exhibe de manera pública el mundo interior de la persona, constituyéndose en un metalenguaje en el que afloran detalles íntimos ante la naturalidad del acto del juego. Asunción de roles: el juego simbólico no tiene razón de ser sin la asunción de roles (quién se desea ser, cómo se desea ejecutar ese rol, su relación con los otros) que tiene un peso inmenso en

el análisis de la persona participante. Superación del egocentrismo: el juego simbólico permite ponerse en la posición de los otros, revisas las aspiraciones propias y la necesidad de conocer a los demás; por lo que ayuda a superar una visión egocéntrica de la realidad, sea ésta positiva o negativa. Significado de los términos utilizados.

### **El juego.**

Para Karl Groos, (1902), apostar es un movimiento característico de la persona. Todos hemos descubierto cómo identificarnos con nuestra condición familiar, material, social y social a través del juego. Es una idea extremadamente rica, amplia, flexible e indecisa que sugiere un arreglo problemático, (p.27). Etimológicamente, los analistas informan que la palabra diversión se origina en dos palabras latinas: iocum y ludus-ludere aluden a chistes, diversión, chistes, y se utilizan con frecuencia de manera inversa con el movimiento de articulación animada.

Existen muchos articulados publicados en los que se explican los significados del juego, en esta línea, la palabra referencia de la Real Academia se replantea como un ejercicio recreativo sujeto a reglas en el que se triunfa o se pierde. En cualquier caso, su propia polisemia y la subjetividad de los diversos creadores sugieren que cualquier definición se acerca a una manera incompleta de tratar con la viva maravilla. Se tiende a decir que el juego, similar a cualquier verdad sociocultural, es difícil de caracterizar en términos supremos, y esa es la razón por la que las definiciones retratan una parte de sus cualidades. Entre las conceptualizaciones más conocidas se encuentran las que las acompañan, (p.28):

- Huizinga (1938) "La diversión es una actividad u ocupación libre que crea dentro de ciertos límites mundanos y espaciales, como lo indican las directrices totalmente obligatorias, aunque reconocidas sin reservas, una actividad que tiene un fin en sí misma y a la que se une un sentimiento de tensión y deleite y la conciencia de -ser de otra manera- que en la vida normal", (p.22).
- Gutton, (1982) considera al juego como "una forma privilegiada de expresión infantil, es para el niño una necesaria forma de ser"; también lo

definen como “un complejo universo de relaciones y manifestaciones socioculturales, como una realidad intrascendente, gratuita y espontánea reveladora de sus protagonistas”. El juego “es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia actuar.”, (p.73).

- Cagigal, (1996) "Movimiento libre, no restringido, no involucrado e inmaterial que hace que se ponga en un confinamiento transitorio y 33 espacial de la vida rutinaria, como lo indican las directrices específicas, construido o ad libed y cuyo componente útil es la presión", (p.63).

Por otro lado, se toman los aportes de, Roger Caillois, Moreno, Palos, etc., quienes proponen las definiciones como una forma progresiva de que se pueden producir las cualidades normales a todos los sueños, en las que se tuene en mente y son capaces de realizar, dentro de esto, se indica que:

- **La diversión es una acción libre:** es una ocasión deliberada, nadie está obligado a jugar. Se sitúa en restricciones espaciales y objetivos mundanos contruidos de antemano o improvisados en la estación de la diversión.
- **Tiene un carácter dudoso.** Siendo un movimiento inventivo, desenfrenado y único, el último efecto de la diversión vacila continuamente, lo que impulsa la cercanía de una hermosa vulnerabilidad que nos encanta a todos.
- **Es una indicación que tiene una razón en sí misma,** esto indica que es injustificada, imparcial e irrelevante. Esta marca será fundamental en las diversiones de los niños, ya que no hace concebible ninguna decepción.
- **La diversión ocurre en un mundo diferente.** El mundo en donde se lleva, es imaginario, se asemeja a una diversión descrita con actividades, lejos de la existencia cotidiana, un mensaje representativo constante.
- **Es un movimiento regular.** Se tiene en cuenta que cada diversión es el resultado de un entendimiento social construido por los jugadores, que

planifican el desvío y deciden su petición interior, impedimentos y directrices.

## **2.8. Estrategias de aprendizaje.**

Díaz Barriga (2002), indica que existe una extraordinaria variedad de definiciones, pero todas ellas comparten a todos los efectos los ángulos que las acompañan:

- **Son sistemas.**

Estas deben tener las siguientes características.

- Pueden incorporar diferentes procedimientos, tareas o ejercicios explícitos.
- Buscan una razón explícita: aprender y ocuparse de las cuestiones académicas, así como de las diferentes perspectivas identificadas con ellas.
- Son más que examinar las propensiones, ya que se hacen de forma adaptativa.

El procedimiento es, de esta manera, una organización de material marco para un conjunto explicado de actividades para lograr un objetivo. De esta manera, está más allá del ámbito de la imaginación esperar discutir las metodologías que se utilizan cuando no hay un objetivo hacia el cual se sitúan las actividades.

El sistema debe estar basado en una técnica, pero en absoluto como ésta, el procedimiento es adaptable y puede llegar a buen término en función de los objetivos a alcanzar. En su aplicación, la metodología puede hacer uso de una progresión de estrategias para lograr los objetivos que persigue (p.53).

- **Son aprendizajes Aprendizaje.**



Tal como indica Antón, (2011). Citando a Vygotski, afirma que el aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se obtienen o ajustan habilidades, aptitudes, información, conducta o cualidades por medio del estudio, la comprensión, la orientación, el pensamiento y la percepción. Este procedimiento puede ser examinado desde puntos de vista alternativos, por lo que existen diversas hipótesis de aprendizaje. El aprendizaje destaca entre las capacidades mentales más críticas de las personas, las criaturas y las estructuras falsificadas. Diferentes componentes intervienen en el aprendizaje, se extienden desde la naturaleza en la que la persona crea, y adicionalmente las cualidades y reglas que se encuentran en la familia, en la que se construyen los estándares de aprendizaje para cada persona y se fusiona la información obtenida, lo que más tarde resulta ser una parte de la razón de ser para el aprendizaje posterior, (p.11).

## CAPITULO III

### IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.

#### **3.1. El juego en la Educación Infantil.**

El juego en la educación infantil, es de mucha importancia, la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar. Sin embargo, es particularmente esencial porque permite la socialización y puede estimular todos los aspectos del desarrollo del niño destacando su dimensión social, participativa y comunicativa, alcanzando toda su intensidad cuando es compartido con el adulto, al que busca y solicita jugar.

Esto nos explica entonces el gran aporte del juego y su importancia en la edad infantil, sin embargo, lo más importantes es cambiar de actitud por parte de los adultos en relación al juego en preescolar siendo una estrategia que para el aprendizaje educativo, para las relaciones sociales, familiares y personales.

El juego como medio de crecer nuestra personalidad es una estrategia metodológica que debe tener una intención pedagógica de aprendizaje, ya que lo facilita. Según va creciendo cobra importancia al igual los juegos más interesantes son los que se comparte con gente afín; compartir el juego con el otro, hace que este se convierta ya en amigo.

Trentacosta y Izard (2007), han escrito, que el niño y la niña desarrollan habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente. El juego ejerce influencia en el desarrollo intelectual, y de otras formas de actividad psíquica, así como la imaginación que comienza a desplazarse solo en condiciones del juego y bajo su influencia.”

El juego entonces logra convertirse en el pretexto para entablar una comunicación activa. Hay niños y niñas que les gusta mandar y otros quedarse en las sombras, el lugar que asume en el juego aun no determina la medida de la pasividad, Jugando los niños y niñas aprenden las capacidades humanas para la colaboración.

Todo esto permite comprender que el grupo de juego es una especie de escuela de relaciones sociales en las cuales se va moldeando y consolidando permanentemente las formas de conductas.

### **3.2. Aspectos que desarrollan los niños a través del juego.**

En la actualidad la utilización del juego en diferentes actividades, a resultado de mucha importancia, es por ello que cada vez se le brinda mayor atención a su utilización este uso ha permitido tener un impacto en diferentes comportamientos que se ven relacionados es aspectos como los siguientes:

**Físicos:** Son los cambios más importantes que se concentran en las habilidades motoras gruesas como caminar, correr, brincar, arrojar, atrapar, entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas siguientes de su desarrollo, las que promueven un desarrollo normal en los diferentes sistemas del cuerpo. Esto permitirá desarrollar aspectos en las diferentes capacidades físicas como la coordinación, fuerza, resistencia, etc.

El juego permite que los niños puedan desarrollar habilidades motrices en la que controlan y dominan su parte corporal, esto sucede muchas veces cuando no tiene el apoyo de los padres de familia, siendo un problema que el niño logra en las actividades junto a otros.

**Sociales:** Es la fuente de socialización en la que se considera que los niños aprenden de experiencias directas con el ambiente y observando la conducta y experiencia de otros individuos. En la Teoría del aprendizaje social, de Albert Bandura, se indica que los niños interactúan en mayor grado con su

padre, madre y hermanos, y en menor grado con otros miembros de la familia, siendo este una necesidad biológica, pues el niño desde aquí aprende a relacionarse con otro logrando incrementar niveles de comunicación y socialización.

**Psicológicos:** El juego es una fantasía hecha realidad, que se convierte en espacios imaginarios que los infantes construyen y es una reproducción de la realidad en el plano físico de la fijación; es decir es una reproducción de lo que se observa. Los niños y niñas son tan fantasiosos e imaginativo que llegan a apropiarse de roles a vivir las experiencias imaginarios. El juego se expresa en tiempo y en espacio; tanto físico como psicológico, es decir, si el niño dedica periodos a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento, igualmente pasa con el concepto de espacio.

El juego en el niño, debe ser espontaneo, sin necesidad de ser obligado o exigido pues su naturaleza le hace que todo aquello que permita movilizarse y divertirse le debe causar participación.

El juego no es solo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Es por ello el que juego es un escape aceptable y natural en el niño, para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Al usar su imaginación el niño pretende ser otra cosa a lo que es en realidad. Lo que permite desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones, fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia.

### **3.3. El Juego En El Campo Educativo.**

El juego es una de las herramientas más importantes en el campo educativo, su uso ha tenido buenos resultados en el desarrollo de aprendizajes, el

juego es un gran mediador que tiene el maestro para poder intercambiar conocimientos con los niños, esto ayudara en forma individual y colectiva, además de ello que puede permitir que puedan también participar los padres u otros actores.

**El juego educativo.** Es uno de los métodos más utilizados dentro del campo de la educación, según Froebel, el juego educativo ayuda a desarrollar sus acciones neuronales con un gran desarrollo de sus sentidos, en esta parte el diseño de materiales, es elemental pues ayuda a despertar el interés y la imaginación de los niños en todos los campos en que pueda realizar sus actividades de juego.

**El juego simbólico.** El juego simbólico, es también muy utilizado en el campo educativo, aquí el niño desarrolla en amplitud su campo imaginativo, aquí tiene que desarrollar aspectos de conocimiento para poder ampliar su imaginación, el rol de los maestros y padres es elemental, sin ellos no se podría elevar la imaginación.

## **RECOMENDACIONES.**

En el presente trabajo se ha llegado a las siguientes recomendaciones:

- Que los docentes tengan en cuenta los trabajos o aportes que se plantean constantemente por investigadores que recomiendan al juego como estrategia de aprendizaje en el nivel inicial.
- Capacitar a los docentes en estrategias de aplicación del juego como una herramienta de enseñanza a los niños del nivel inicial.
- Recomendar a los docentes la utilización del juego en las sesiones de aprendizaje que desarrollen con sus estudiantes.
- Brindar conocimientos a los padres para que puedan brindar el apoyo del trabajo que realiza el docente y así reforzar los conocimientos de sus niños.

## CONCLUSIONES.

Las conclusiones que se han llegado en este trabajo de investigación son los siguientes:

- Primero.** Existen muchos estudios que indican que el juego es una de las herramientas más importantes que se utilizan para el desarrollo de aprendizajes en el nivel inicial, los pedagogos recomiendan que el juego debe ser aplicado en las sesiones de aprendizaje en forma constante en el nivel inicial.
  
- Segundo.** Los aportes de los estudios revisados, dan a conocer aspectos importantes que sirven de mucha ayuda para el desarrollo de aprendizaje en los niños del nivel inicial.
  
- Tercero.** Los aportes teóricos que brindan diferentes investigadores, manifiestan que los aprendizajes que se deben desarrollar en el nivel inicial, deben girar en torno a la utilización de los juegos en forma didáctica.
  
- Cuarto.** El juego tiene aportes importantes, pues no solo permite el desarrollo de aprendizajes, sino también aporta aspectos que están relacionados con beneficios en diferentes campos del desarrollo del ser humano.

## REFERENCIAS CITADAS.

- Antón, L. F. (2011). Teorías contemporáneas del aprendizaje. Teorías del aprendizaje en Educación Superior.
- Arévalo M. y Correazo Y. (2016). EL juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos, Cartagena – Colombia. Universidad de Cartagena (CREAD)
- Baquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.
- Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires.
- Erickson (1977). Pedagogía Evolutiva.
- Faustino, M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>
- Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. 92
- Guerra, M. (diciembre 2010). El juego Simbólico. Artículo Web de la Revista digital Eduinnova. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Hinostroza, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA.



- Jean Piaget (1936) el nacimiento de la inteligencia en el niño (); www. El juego según Jean Paiget.
- Jean Piaget (1964) Psicología de la infancia.
- Jean Piaget, (1926) la representación del mundo en el niño (1926) www. Biografías y vidas.com/biografía/p/Piaget.htm
- K. Groos 1898) teoría instrumentalista del juego (citado por internet www. El valor pedagógico del juego)
- Mattos, M. (2018). El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.
- Montessori M (1949) La mente absorbente de los niños citado por internet www.el valor pedagógico del juego.
- Moreno Rossibel (2002), pág.8, el juego como medio educativo, protocolo de investigación.
- Moritz L, (1883) teoría d la relajación. citado por internet www el valor pedagógico del juego. 40
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y aprendizaje, 14(55), 87-102.
- Paucar, V. (2018). Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancan. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Psicología evolutiva y pedagógica, pág. (57,58,59,60,61,62) segunda edición (1985,1979)
- Revista Grajales, T. (2000). Tipos de Investigacion. Los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o fiel representación. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- Román, M. (2012). El juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del número cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños preescolar en la localidad plaza Aragón, Estado de México, 2012. Universidad Pedagógica Nacional.

- Salgado. G, (2013) El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar – Mexico D.F 2013. Universidad Pedagógica Nacional
- Sampier R. (2004) pág. 571, 597 McGraw Hill
- Torres, F. (2017). El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016. Universidad Católica de Santa María.
- Trentacosta e Izard (2007), citado por internet [www](http://www). El valor pedagógico del juego.

## El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial

REPORT DE PROYECTO



FUENTES INICIALES

<b>1</b>	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	3%
<b>2</b>	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	3%
<b>3</b>	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	3%
<b>4</b>	repositorio.urh.edu.pe Fuente de Internet	3%
<b>5</b>	educacion573.wordpress.com Fuente de Internet	2%
<b>6</b>	docplayar.es Fuente de Internet	1%
<b>7</b>	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
<b>8</b>	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	1%

<b>9</b>	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%
<b>10</b>	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
<b>11</b>	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1%

Estado de las Fuentes de Ideas      Activo      Estado de las Fuentes de Ideas      1 de 10 fuentes

Estado de las Fuentes de Ideas      Activo