

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias para el juego

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial.

Autora.

María Consuelo Florián Navarro

Jaén - Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias para el juego

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jaén - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Estrategias para el juego

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

María Consuelo Florián Navarro. (Autora)

.....

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Jaén - Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio Jaén de Bracamoros, 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. Segundo Albuerqueque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Estrategias para el juego*" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **FLORIAN NAVARRO MARIA CONSUELO**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciando el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **FLORIAN NAVARRO MARIA CONSUELO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las doce horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado

Dr. Segundo Oswaldo Albuerqueque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA.

A DIOS quien guía mi camino y es capaz de sanar mi corazón.

A MI MADRE quien me apoyo en todo momento y me impulsó hacer cada día mejor.

A MI QUERIDA HERMANA Y ABUELITA quienes me ayudo a fortalecer mi alma.

A MIS VERDADEROS AMIGOS, que siempre estuvieron

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	5
ÍNDICE.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	11
MARCO TEÓRICO DEL JUEGO.....	11
1.1. Definición del Juego.....	11
1.2. El juego del niño.....	12
1.3. Importancia del juego para el aprendizaje del niño.....	13
CAPÍTULO III.....	16
EL JUEGO Y ROL EN EL APRENDIZAJE.....	16
2.1. Importancia del Juego Para el Aprendizaje.....	16
2.2. El juego en la edad temprana.....	16
2.3. El juego una estrategia de aprendizaje.....	17
2.4. Efectos emocionales del juego.....	17
CAPÍTULO III.....	19
TEORÍAS DEL JUEGO PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES.....	19
3.1. Teoría Cognitiva.....	19
3.2. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo.....	20
CONCLUSIONES.....	24
RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS CITADAS.....	26

RESUMEN

El estudio monográfico tiene como objetivo explicar el juego como estrategia de aprendizaje y de enseñanza en el niño de educación inicial. En tal sentido el juego como actividad individual y colectiva, fomenta el desarrollo de la capacidad cognitiva y social. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la cual es la responsabilidad del maestro para superar esta situación. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto, puede anticipar problemas, reconoce el carácter o personalidad del otro, el niño se vuelve juicioso, el niño busca soluciones de forma creativa. La imaginación y la creatividad que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración.

Palabras Claves: juego, imaginación, educar, responsabilidad, aprender, experiencias, estrategias.

ABSTRACT.

The monographic study aims to explain the game as a learning and teaching strategy in the child of initial education. In this sense, the game as an individual and collective activity, encourages the development of cognitive and social capacity. Children do not need anyone to explain the importance and need to play, which is the responsibility of the teacher to overcome this situation. With experiences achieved with the game, the child can learn with liveliness and simplicity the complexities of cause and effect, can anticipate problems, recognize the character or personality of the other, the child becomes judicious, the child seeks solutions creatively. The imagination and creativity that we can develop and educate in children through play is the same that tomorrow will be used to project buildings, design industrial or decorative pieces.

Key Words: Play, imagination, educate, responsibility, learn, experiences, strategies.

INTRODUCCIÓN

Toda persona siente el deseo de aprender jugando, mucho más a los niños les encanta que su maestro o maestra les enseña utilizando el juego como una estrategia de aprendizaje. La importancia del juego en el aprendizaje es contribuir a forma un estudiante participativo, activo, sociable, en la adquisición de sus conocimientos.

El juego en el proceso de aprender y enseñar desarrolla capacidades y actitudes en los estudiantes, mucho más en los niños, las capacidades que posibilita el juego va de acuerdo al desarrollo evolutivo del estudiante, así desde la capacidad de análisis, comprensión y los cambios que puede hacer el estudiante si tiene al juego como estrategia seguro que le hace fácil aprender.

Es importante tomar en cuenta que con el juego el niño acentúa una base social, sin este criterio cualquier proceso emocional y psicológico tendría algunas dificultades, generando así un desarrollo del yo con falencias.

El trabajo parte de la inquietud por conocer como el juego puede ayudar en los aprendizajes a los niños desde los primeros años de vida, para ello se hace revisión de aportes de diferentes autores que escriben sobre el trabajo que se debe desarrollar desde tempranas edades y los grandes beneficios que se obtienen de la utilización del juego como estrategia de enseñanza y una forma de aprendizaje en las sesiones que se desarrollan diariamente.

Para una mejor comprensión, el presente estudio académico, se han planteado los siguientes objetivos:

Objetivo General

Explicar el juego como estrategia de aprendizaje y de enseñanza en el niño de educación inicial.

Objetivos específicos

- Describir aspectos importantes del juego.
- Describir el juego en su rol en el aprendizaje.
- Describir las teorías del juego para el desarrollo de aprendizajes.

El contenido del presente trabajo de investigación se desarrolla de la siguiente manera.

El capítulo I, contiene el marco teórico del juego, se dan a conocer las definiciones y aspectos relevantes en el desarrollo de aprendizajes.

El capítulo II, se presenta el rol que tiene el juego en el desarrollo de aprendizajes en los niños.

El capítulo III, se hace una exposición de teorías sobre el juego y la función socializadora que tiene como aporte importante en la escuela.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DEL JUEGO

1.1. Definición del Juego

El juego es la actividad más fundamental para la persona, en su proceso permite en quien lo practica desarrollo de sus capacidades intelectuales, sus habilidades socioafectivas, desarrollo su expresión corporal y le convierte en un ser sociable y paciente (Viciano & Conde, 2002).

Con el juego se va comprendiendo la realidad de su entorno, el jugador explota y reconoce sus capacidades cognitivas, se evalúa y se vuelve emocionalmente satisfecho, le genera actitud placentera, el juego es parte del desarrollo evolutivo del niño, le permite aprender y conocer el mundo (Carmona & Villanueva, 2006).

El juego como actividad genera la posibilidad que los niños entablen buenas relaciones entre ellos, identificarse sus molestias, buscar puntos de acuerdo, genera empatía, solidaridad y mejora la comunicación, eleva la actitud para vivir nuevas emociones y deseos (Herranz, 2013)

Con el juego el niño desarrolla su yo personal, sus alegrías, su talento, el niño se adapta al ambiente social, desarrolla su sistema motor que le facilita caminar y correr en su ambiente geográfico (Gómez, 2012).

Cuando el niño juega, genera espontaneidad en sus decisiones, se vuelve cada vez más autónomo, el niño comparte y respeta las reglas, el niño se divierte y alegra, el niño se comprende y va comprendiendo al mundo (Gallardo & Gallardo, 2018, pág. 43).

1.2. El juego del niño

El juego en el niño permite que este desarrolle su capacidad motora y cognitiva, cuando el niño manipula, mueve los objetos, corre, se esconde, da aviso cuando juega en grupo, se aleja o se acerca según el juego, el niño va desarrollando su capacidad de ubicación y reconocimiento de zonas y objetos (Winnicott, 1981).

Otro aspecto importante que el juego desarrolla en el niño, es su talento y la capacidad de simbolizar, cuando el niño va adquiriendo experiencia y mayor edad, es capaz de conceptualizar los objetos con los cuales juega (Winnicott, 1981).

A través del juego el niño se da cuenta cuando un objeto o juego termina, cuáles son sus procedimientos, el niño sabe cuándo un objeto ya terminó su tiempo de uso, el niño puede arreglar los objetos, el niño pide apoyo a sus pares para conocer o hacer funcionar el objeto, todas estas situaciones conllevan al niño a desarrollar capacidades y actitudes.

El niño vive experiencias de enojo, alegría y tristeza, cuando juega y no siente gusto por el juego el niño se aleja y muestra enojo, es una buena situación para que los padres puedan orientar la actitud.

El niño también destruye, y lo puede hacer casual o premeditado, cuando es casual el niño mantiene su interés en el juego, al ser premeditado o consciente, el niño adquiere una actitud de enfado, y si no se controla entonces puede ir alimentando un yo negativo. (Winnicott, 1981)

El desarrollo del niño apoyado por el juego es muy fundamental porque los padres o el docente puede conocer las actitudes que puede surgir en la interacción con objetos y los demás, estas actitudes se pueden ir controlando y mejorando, siempre que se ponga atención, reconozca los causales.

El niño debe tener libertad en el juego, solo así puede desarrollar su yo verdadero, no un supuesto yo desde la intervención del padre o maestro.

Los saberes y las actitudes también se van construyendo en las frustraciones en el enojo y en los desencuentros, esto debe tomarse en cuenta para desarrollar las capacidades en los niños, en sus actitudes.

El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral, entonces el juego está presente en todo su desarrollo del niño (Gallardo & Gallardo, 2018)

Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños (Gallardo & Gallardo, 2018)

1.3. Importancia del juego para el aprendizaje del niño

El juego comienza desde una edad muy temprana y se desarrolla a medida que crece el tema, y la capacidad de jugar el juego durará toda la vida. Como se evidencia en la literatura de toda la investigación y la encuesta, las actividades divertidas están

estrechamente relacionadas con la calidad del vínculo, la más importante de las cuales es el padre o el cuidador. (Monzón, 2020, pág. 48)

El apego, la intimidad, el objeto del amor, la regulación emocional y la socialización son productos de la conexión temprana entre el bebé y el medio ambiente. (Monzón, 2020, pág. 48)

El vínculo materno, de una madre suficientemente buena, incide al máximo en la exploración del ambiente, por lo que su hijo, podrá ser autónomo de forma más rápida, sin percibir un mundo amenazante, tornándose independiente y atractivo para sus pares. (Monzón, 2020, pág. 49)

Cuando un niño juega entonces se va estimulando y desarrollando su capacidad cognitiva, el niño se vuelve autónomo, va poco a poco aprendiendo a tomar decisiones, el niño es creativo, el niño se solidariza con los demás, el niño enseña al compañero, incluso las reglas del juego, hay aprendizaje (Monzón, 2020).

Con el juego no solamente el niño se beneficia, también hay apoyo a la familia, porque el niño aprende conceptos y normas sociales (Monzón, 2020)

El juego como medio educativo: Es un elemento muy significativo, porque: Enriquece la imaginación; se sabe y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo; y, también desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria. (Gómez, 2012)

El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: La asimilación, la comprensión y la aceptación de la realidad externa. A la vez favorece: La sociabilidad temprana y las habilidades de comunicación social (asertividad) (Gómez, 2012).

El juego brinda a los niños la oportunidad de colaborar y desarrollar habilidades sociales, lingüísticas, numéricas, de resolución de problemas y de pensamiento crítico, todas ellas muy valiosas para la vida. (Ellison, 2020)

CAPÍTULO II

EL JUEGO Y ROL EN EL APRENDIZAJE

2.1. Importancia del Juego Para el Aprendizaje

El juego es una actividad motivadora, despierta el interés del niño por aprender, el juego se convierte en una posibilidad para desarrollar capacidades, aprender normas, reglas y principios, con el juego se puede desarrollar la capacidad cognitiva entonces se aprende conceptos, procedimientos, el juego genera en el niño la empatía ante los demás, el juego es una actividad social que da la posibilidad de lograr metas colectivas (Red Cenit, 2016).

El juego es tan importante que se convierte en estrategia para generar aprendizajes, cuando a niño se estimula mediante el juego este pone atención y muestra actitud y compromiso en el aprendizaje. (Red Cenit, 2016).

El aprendizaje mediante el juego, tiene que tomarse en cuenta una actitud de divertirse, descubrir estrategias con participación de todos, el juego permite fijarse retos y buscar su solución con diversas posibilidades, el juego permite pensar e incrementar sus saberes. (Red Cenit, 2016)

2.2. El juego en la edad temprana

En el marco del objetivo sostenible sobre educación de calidad para los niños, el juego cobra vital importancia en la edad temprana del niño, a partir del juego, el niño se vuelve seguro, tiene confianza en sí mismo, valora el aporte de los demás, es capaz de aprender a trabajar en grupo (Unicef, 2019).

El juego en la edad temprana da la posibilidad al niño para estimular su capacidad estratégica, inventiva, creativa, con el juego el niño desarrolla su sistema neuronal y motor, el niño se vuelve participativo, pierde el temor, aprende a confiar (Unicef, 2019).

2.3. El juego una estrategia de aprendizaje

Desde el período preescolar, el niño ya viene estimulado por la actividad del juego, en su casa o familia, el niño juega con el papá, la mamá, los hermanos y otros familiares y amigos, también va adquiriendo conocimientos, con el juego el niño puede conocer incluso moldear el mundo según a su interés (Unicef, 2019).

El juego como estrategia desarrolla la imaginación y la creatividad, los niños pueden explorar su medio físico y social (Unicef, 2019).

Para el niño, todo espacio libre y si hay amigos lo utiliza para jugar, por eso la intención educativa es brindar los espacios para que el niño despliegue su potencial imaginativo y creativo para participar, el juego si es sistemático también tiene que tener la aprobación y despertar interés del niño, solo así se irá desarrollando sus capacidades.

2.4. Efectos emocionales del juego

Todo niño o persona que juega, cambia sus preocupaciones por entusiasmo y alegría, la persona muestra una actitud de apertura y sonriente, el juego alivia frustraciones, el juego genera actitud de escucha, genera placer y buena convivencia (Unicef, 2019).

El juego conduce a una vida de libertad, deliberación, alegría, lima esperanzas, mejora las relaciones entre amigos, afianza los principios y valores sociales, el juego genera actitud empática, es motivador y desarrolla capacidades.

CAPÍTULO III

TEORÍAS DEL JUEGO PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES

3.1. Teoría Cognitiva.

El juego como estrategia de aprendizaje en un contexto cognitivo, desarrolla el pensamiento, apoya la capacidad de descubrir, inventar, innovar, a partir de poner en práctica la capacidad de análisis, comparación, jerarquización, argumentación, comprensión e interpretación, el juego por ser parte del desarrollo natural del niño, permite que este de manera activa, participa con entusiasmo y con el objeto de alcanzar la meta, es en ese proceso que el niño puede adquirir los conceptos y principios para comprender y modificar el entorno (Bergen, 2018).

En el área de matemática y de comunicación, se puede entender que el juego cobra mayor importancia, así el teatro, la dramatización, la actividad lúdica matemática son solo unos conceptos acerca de que el juego está implicado en el aprendizaje de las ciencias y estimula al niño a valorar el aprendizaje obteniendo buenos resultados académicos.

Del aporte de Piaget se puede decir respecto al juego para el desarrollo del pensamiento, con la finalidad de adaptarse el niño a su ambiente, sufre modificación en su estructura intelectual, a través de juego también se va desarrollando la autonomía del niño, sin embargo, Piaget alerta que durante el juego hay más proceso de asimilación que acomodación y que por tanto este proceso de acomodación de las distintas experiencias e información, corresponde a un trabajo educativo organizado y sistemático tratando que el niño acomode sus saberes en un proceso de aprendizaje en libertad (Piaget & Inhelder, 2007).

El aporte de Piaget también declara que hay cuatro dimensiones de juego: uno es el juego de ejercicios, los juegos simbólicos, los juegos con reglas y los juegos de construcción (Piaget & Inhelder, 2007).

En el niño el juego es automático y conforme incrementa su edad, el niño juega atendiendo las reglas, en esa medida que el niño logra adaptarse a los nuevos escenarios sociales y físicos. En todo el juego el niño desarrolla el pensamiento a partir del proceso sensoriomotor, es posible a la edad de 2 años para adelante años el niño tenga una naturaleza de simbolizar las acciones que hace, eso contribuye a desarrollar conceptos (Piaget & Inhelder, 2007).

Según Piaget a partir de los cuatro años el niño aprender reglas y principios, es en la relación con los demás que el niño aprende adaptación a su entorno, también el niño busca más independencia, corrige acciones y toma decisiones (Piaget & Inhelder, 2007).

3.2. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo.

En esta teoría, se entiende que el desarrollo psicosocial del niño tiene gran sustento en el juego, el juego permite desarrollar el yo del niño, cuando el niño juega empieza a tener experiencia del mundo, en esencia forma su personalidad y su inteligencia (Sutton & Roberts, 1964).

El proceso de adquisición de experiencias en conocimientos, el niño siempre lo tiene en función al referente que el adulto, conforme va jugando y crece en experiencia también se va afirmando su yo (Sutton & Roberts, 1964).

Los juegos sociales son tan fundamentales y aparecen en a partir de los 7 años, en esta etapa el niño es más solidario y sociable, el asume roles y esquemas de los amigos, existe colaboración para alcanzar la meta (Sutton & Roberts, 1964).

En este proceso el rol docente consiste en proyectar un aprendizaje mediante el juego donde el niño trabaje en equipo, colaboración y también el docente tiene que brindar manera que el niño desarrolle su conciencia y con ello corregir las formas socioafectivas que conducen al alejamiento social (Sutton & Roberts, 1964).

3.3. La función socializadora del juego.

Los juegos son inventados fundamentalmente en un proceso socializador, en este sentido la función del juego es promover las buenas relaciones interpersonales (Garrido, 2010).

Los niños a través del juego se convierten en sujetos con dominios de habilidades sociales como el respeto, la buena comunicación, la empatía, la solidaridad y el afecto.

Los niños a través de juego aprenden reglas morales como responsabilidad, orden, justicia, razón, verdad.

El juego permite conocer el contexto, sus costumbres, con el juego el niño aprende identidad, las distintas manifestaciones culturales y sociales, el juego genera amor a la tierra a la patria, al barrio y a la familia (Garrido, 2010).

El juego permite establecer alianzas, formar lazos duraderos de amistad, de apoyo mutuo, los niños a través del juego guardan recuerdos, información.

El juego permite que de manera espontánea los niños apliquen su experiencia en la resolución de un problema, se desarrollan habilidades (Garrido, 2010).

La historia también se puede guardar en el pensamiento del niño, las dramatizaciones de hechos históricos llegan a ser más aprendidos si se hace jugando, entonces el niño reconoce el suceso histórico porque lo aprendió con goce y participación (Garrido, 2010).

Queda claro que el juego es vital para el desarrollo humano, para el desarrollo de sus capacidades intelectuales.

El juego desarrolla la capacidad emocional y psicológica, les permite tener confianza en sí mismo, valorar el aporte de los demás, el juego contribuye con el desarrollo de la alegría, aunque algunos juegos en el proceso del juego también se sienta soledad y frustración.

El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica al descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales. Desde la Antigüedad la persona ha buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos.

En el transcurso de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización. Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y

socialización muy importantes. Esto es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas.

CONCLUSIONES

PRIMERA. - El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje desarrolla el interés y la motivación en el niño, el niño con el juego asimila propiedades y funciones del entorno que le permiten adaptarse y desarrollara su yo, sus capacidades cognitivas de pensamiento y su actitud social.

SEGUNDA. - El juego es importante para el desarrollo del niño porque fomenta la adaptabilidad al entorno y aprende convivencia social, conceptos y principios que van marcando la posibilidad de desarrollo.

TERCERA. - Practicar el juego en el orden psicomotor, contribuye al desarrollo de su sistema neuronal, el niño muestra salud para el aprendizaje y el trabajo.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

Capacitar los docentes sobre estrategias de aplicación del juego en el desarrollo de aprendizajes en los niños.

Capacitar a los padres de familia en la importancia que tiene el juego en el desarrollo cognitivo del niño.

Desarrollar talleres de participación de niños en los que se promueva la práctica de juego para promover aspectos socializadores.

REFERENCIAS CITADAS

- Alonso, M. (2017). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Bergen, D. (2018). *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego*. Obtenido de <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado>
- Braz, M. (2017). *Valoración de la coordinación motriz del niño/a con Síndrome de Down de la Provincia de Barcelona*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona y por la Universidad Estadual de Campinas. Obtenido de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/117203/1/MBV_TESIS.pdf
- Brovo, E., & Hurtado, M. (2012). *Influencia de la Psicomotricidad Global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños*. Obtenido de <http://docplayer.es/4519892-el-contenido-de-la-psicomotricidad.html>
- Canale, M. (1983). *From Communicative Competence*. Londres.
- Carmona, M., & Villanueva, C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada, España: Universidad de Granada. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Connolly, K., & Bruner, J. (1974). *La competencia motriz*. London, París: Academic Press. Obtenido de <http://www.rpd-online.com/article/viewFile/271/268>

Davies, P. L., & Rose, J. D. (2000). *Las habilidades motoras típicas para desarrollar en los adolescentes*. Estados Unidos. Obtenido de <https://gymnica.upol.cz/pdfs/gym/2016/04/01.pdf>

Díaz, Á. (2006). *El enfoque de competencias en la educación. ¿ Una alternativa o un disfraz de cambio?* México, México: Perfiles educativos. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/132/13211102.pdf>

Ellison, V. (2020). *Las ventajas del aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://blogs.ibo.org/blog/2020/03/03/las-ventajas-del-aprendizaje-a-traves-del-juego/?lang=es>

Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. España, España: Universidad Pablo de Olavide. Obtenido de <https://docplayer.es/97087786-Palabras-clave-juego-educativo-desarrollo-infantil-teorias-sobre-el-juego-herramientas-didacticas.html>

Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.

Gómez, J. F. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo* (Vol. 10). Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Gonczi, A. (1997). *Enfoques de la educación basada en competencias: la experiencia australiana*. Obtenido de <http://www.hemerodigital.unam.mx/ANUIES>.

Grasso, A. (2005). *Construyendo identidad corporal. La corporeidad escuchada*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc. Obtenido de file:///C:/Users/UNIVERSAL/Downloads/EDU.pdf

Herranz, P. (2013). *Teorías y desarrollo del juego*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://docplayer.es/97087786-Palabras-clave-juego-educativo-desarrollo-infantil-teorias-sobre-el-juego-herramientas-didacticas.html>

Johnson, D., Johnson, R., & Smith, K. (1997). *El Aprendizaje Cooperativo regresa a la Universidad: ¿qué evidencia existe de que funciona?* (Universidad de Minesota) Minneapolis, Minnesota . Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/David_Johnson50/publication/267940683_El_Aprendizaje_Cooperativo_regresa_a_la_Universidad_que_evidencia_existe_de_que_funciona/links/54bd2ff60cf27c8f2814b1ae.pdf?origin=publication_detail

Lorenzo, F. (2010). *Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria*. Granada, España: Universidad de Granada. Obtenido de <https://hera.ugr.es/tesisugr/18509241.pdf>

McLaren, P. (1997). *Pedagogía crítica y cultura depredadora. Políticas de oposición en la era posmoderna*. Barcelona, España: Paidós. Obtenido de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302008000100007

Mélich, J. (1994). *Del extraño al cómplice. La educación en la vida cotidiana*. Barcelona, España: Anthropos. Obtenido de <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n102/a0729102>

- Merleau, P. (2000). *El cuerpo frente a la corporeidad*. Paris, Francia: Gallimard. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/142420211/Merleau-y-La-Corporeidad>
- Molina, a. M., Cuéllar, A. C., & González, B. (2009). *La competencia comunicativa del estudiante de Psicología de la salud: Una propuesta de indicadores*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2009000500006
- Monzón, E. (2020). *El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño*. Montevideo, Uruguay: Universidad de la República. Obtenido de https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/juego_version_final_corregida.pdf
- Ochoa, A. (2012). *Aprendiendo a aprender en colaboración*. Obtenido de [aprendiendoaprenderencolaboracion: http://aprendiendoaprenderencolaboracion.blogspot.pe/](http://aprendiendoaprenderencolaboracion.blogspot.pe/)
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid, España: Morata.
- Posada, R. (2004). *Formación superior basada en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante* (Vol. 35(1)). (R. I. Educación, Ed.) Barranquilla, Colombia: Universidad del Atlántico. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2870>
- Ramón, I. (2015). *La coordinación motriz en la adolescencia y su relación con el IMC, hábitos de práctica y motivación en E.F: Estudio transversal y longitudinal*. Madrid, España : Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de http://oa.upm.es/37228/1/IRENE_RAMON_OTERO.pdf
- Red Cenit. (2016). *La importancia del juego en el aprendizaje del niño*. Obtenido de <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el->

Estrategias para el juego

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

6%

2

[Submitted to Aliat Universidades](#)

Trabajo del estudiante

2%

3

kjnguerra.blogspot.com

Fuente de Internet

2%

4

[Submitted to Universidad Pablo de Olavide](#)

Trabajo del estudiante

2%

5

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

[Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD](#)

Trabajo del estudiante

1%

7

blogs.ibo.org

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9

www.guiainfantil.com

Fuente de Internet



1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.