

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia pedagógica

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

Autora.

Amelia Sanjinez More

PIURA – PERU

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia pedagógica

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

Amelia Sanjinez More (Autora).

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

PIURA - PERU

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO.

En Piura, a los cuatro días del mes de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en 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. Segundo Alburquerque 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: "El juego como estrategia pedagógica", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora AMELIA SANJINEZ MORE.

A las NOVE horas CINCUENTA 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 de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo QUINCE.

Por tanto, AMELIA SANJINEZ MORE., queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las DIEZ 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. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kio Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, AMELIA SANJINEZ MORE estudiante del Programa Académico de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Tumbes.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autora del trabajo académico titulado EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA, la misma que presento para optar el título profesional de segunda especialidad.
2. El trabajo Académico no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. El trabajo Académico presentado no atenta contra derechos de terceros.
4. El trabajo Académico no ha sido publicado ni presentado anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la UNTUMBES cualquier responsabilidad académica, administrativa o legal que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de El Trabajo Académico, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada.

Tumbes, _____ de 2018

Firma

AMELIA SANJINEZ MORE

A Dios por permitirme seguir adelante y darme las fuerzas necesarias para cumplir con la meta trazada.

A mi familia que me apoyaron en todo momento y quiénes han sido parte fundamental para lograr esta nueva meta.

ÍNDICE

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
1.1 OBJETIVO GENERAL:	9
1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:	9
CAPÍTULO I	10
HISTORIA Y TEORÍAS DEL JUEGO.....	10
1.1 Historia del juego.....	11
1.2. Teorías del juego.....	15
1.2.1 Teoría del excedente energético	15
1.2.3 Teoría de la relajación.....	16
1.2.4. Teoría del pre ejercicio.....	16
1.2.5. Teoría de la recapitulación.....	17
1.2.6. Teoría del juego desde el Psicoanálisis	17
1.2.7. Teoría del estudio clásico de Parten.....	18
3.7 Teoría del juego de Piaget.....	19
3.8 Teoría socio-histórica de Vygotsky	20
3.9 Teoría del pensamiento dirigido de Daniel Berlyne	20
CAPÍTULO II	22
CONCEPTOS BÁSICOS Y GENERALES DEL JUEGO	22
2.1.. El Juego	22
2.2. Importancia del juego.....	23
2.3. Características del juego	24
2.4. Tipología del juego	25
CAPÍTULO III	28
EL JUEGO: APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL	28
3.1. El juego en el desarrollo	28
3.2. El juego en la intervención educativa.....	30
CONCLUSIONES.....	32
REFERENCIAS CITADAS	34

RESUMEN

El juego como estrategia pedagógica, es una intervención educativa, de modo que se interactúa con la realidad, propio de la infancia, y se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia. Todas las estrategias pedagógicas son empleadas para que el niño, mediante el juego, este le ayude en su proceso de desarrollo, aprender y desarrollarse socialmente, expresando así sus deseos, intereses e inquietudes utilizando materiales y así equilibrar sus habilidades. Sin embargo, el juego ha sido instrumentalizado con fines educativos durante el tiempo y se han empleado los recursos necesarios para que el niño desarrolle grandes finalidades educativas, se interactúan con la realidad propia de la infancia, donde todas las corrientes psicológicas y pedagógicas coinciden con la necesidad vital.

Palabras Clave: Juego, estrategia, desarrollo

INTRODUCCIÓN

El juego siempre ha estado presente a lo largo de la historia, ya que los niños siempre han jugado, permitiéndoles relacionarse y comunicarse con los otros niños o personas de su entorno. En la actualidad el juego es reconocido como un derecho del cual los niños deben gozar y una herramienta fundamental para favorecer el aprendizaje y el desarrollo especialmente en las aulas de educación inicial (Nido la Casa Amarilla, 2018).

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse (Nido la Casa Amarilla, 2018). Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

“El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego”. (Psicoaragon, s.f., p.1)

“Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se

entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido”. (Cuba & Palpa, 2015, p.22)

Piaget destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo; y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Por su parte Bruner (1987) considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven, ofreciéndole posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales.

Por último, para Vygotsky (1960) cómo se citó en Echeverri y Gómez (2012)

“En el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras”. (p.9)

Agradezco a cada una de las personas que me apoyaron en la realización de esta monografía, a la coordinadora del curso por su apoyo, y mantenerme comunicada sobre el desarrollo del curso y plazos de entrega.

1.1 OBJETIVO GENERAL:

- Conocer la influencia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial.

1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Entender cómo el juego contribuye en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Conocer la relación del juego con la formación de la conducta y el desarrollo de las habilidades de los niños
- Conocer el marco histórico del juego.

CAPÍTULO I

HISTORIA Y TEORÍAS DEL JUEGO

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie”. (Castillo, s.f., párr.1)

“Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si se piensa que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él se llega a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia”. (Revista Vinculando, 2009, párr.4)

“Existen evidencias palpables que el juego es un invento muy antiguo, fácil de encontrarlo en la literatura y el arte antiguo, en los que se describen las actividades de los niños, es posible observar que en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. También, existen los sonajeros más antiguos, fabricados de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños”. (Revista Vinculando, 2009, párr.4)

1.1 Historia del juego

“Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo del aporte de Huizinga (1990), de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”. (Hurtado, s.f., p.9)

“De la información conservada de épocas prehistóricas como la era paleolítica se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad”. (Saez & Monroy, 2010, párr.4)

“Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será

la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica”. (Saez & Monroy, 2010, párr.5)

“Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton”. (Saez & Monroy, 2010, párr.6)

“En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos”. (Saez & Monroy, 2010, párr.7)

“Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo”. (Saez & Monroy, 2010, párr.8)

“La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación” (Saez & Monroy, 2010, párr.9).

“Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad” (Saez & Monroy, 2010, párr.10).

“Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual”. (Saez & Monroy, 2010, párr.11)

“En la Grecia antigua, el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional, pues incluso en éstas el elemento que Huizinga denomina “agonal” o de competitividad estaba presente. Los juegos más característicos de la época (excluyendo los que tienen un carácter netamente deportivo) son las luchas a empujones, salto de comba, tirar de la cuerda, danzas acrobáticas y juegos de pelota”. (Saez & Monroy, 2010, párr.19)

“Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos” (López, 2010, p.19).

“Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido”. (Revista Vinculando, 2009, párr.12)

“En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio Estado comienza a impulsar una serie de juegos como medio de dominación social”. (Saez & Monroy, 2010, párr.21)

“En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos”. (Revista Vinculando, 2009, párr.11)

“El elemento religioso y el político siguen también muy presentes en la evolución del juego. De hecho, el centro de la actividad política se desplaza del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, lo que da idea de su importancia. Los juegos de esta etapa incluyen los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias (batallas navales simuladas) y, cómo no, los juegos de pelota, constantes a través de todas las culturas”: (Saez & Monroy, 2010, párr.22)

“En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado” (Zuluaga & Gómez, 2016, párr.17).

“En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla”. (Revista Vinculando, 2009, párr.16)

1.2. Teorías del juego

“Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para esta actividad. Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del pre ejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación”. (Reséndez, 2015, p.32)

1.2.1 Teoría del excedente energético

“A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres”. (Salgado, 2013, p.37)

Spencer (1855) Consideraría el juego como resultado de un exceso de energía acumulada. En su libro Principios de Psicología, expone la teoría de que los jóvenes, ante la imposibilidad de participar en actividades serias, invertían esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte. Spencer manifiesta que el juego no es una actividad única de los seres humanos, si no que algunos miembros del reino animal también juegan.

Spencer (1855) como se citó en Teivory (2015) defiende que:

“El origen del juego consiste en un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía superflua acumulada en el ser vivo. Si se consideran distintas especies se observa que cuanto más desarrolladas están, más juegan, ya que tienen que destinar menos tiempo a satisfacer sus necesidades. Esto se explica si se tiene en cuenta que las actividades serias están destinadas a la conservación de la especie, y éstas son menos frecuentes cuanto más evolucionada está”. (párr.3)

“Pocos años después, Hall (1940) trató de clasificar los juegos infantiles y de encontrar un orden en su aparición que reflejara la lógica de la evolución de la especie. Teorías como la de Spencer y Hall, sirvieron para plantear el juego infantil como un concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano”. (Pérez, 2017, p.122)

1.2.3 Teoría de la relajación

Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus (1883) indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Para Lazarus (1883) como se citó en Córdova (2012) “tratando de rebatir la teoría de Spencer; señala que el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga” (p.25).

1.2.4. Teoría del pre ejercicio

Por otro lado, Gross (1898), propone una explicación alternativa conocida como teoría del pre ejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que

tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

Groos (1901) Concibe el juego como un modo de ejercitar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. Esto convierte la teoría de Groos en un antecesor de los enfoques funcionalistas de los actuales etólogos. Sus interpretaciones se inspiran en la obra de Charles (2014) para suponer que si los organismos juegan, debe ser porque de ello se deriva alguna ventaja en la lucha por la supervivencia. La explicación de los aprendizajes de cada especie se hace en función de su relevancia para la supervivencia, y ello plantea la peculiaridad de las conductas de juego puesto que éste se define como comportamiento “irrelevante”, centrado en las acciones mismas y no en objetivos externos.

1.2.5. Teoría de la recapitulación

“Esta teoría fue propuesta por Hall (1940) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse”. (Campos, Chacc & Gálvez, 2006, p.38)

1.2.6. Teoría del juego desde el Psicoanálisis

El psicoanalista Freud (1920) vincula el juego a la expresión de instintos y sobre todo al del placer. Estos sentimientos inconscientes buscan su realización a través de procesos inconscientes, como el sueño, en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos. Freud establece que el juego es una

forma especialmente útil de adaptación humana, que ayuda a los niños a controlar las ansiedades y los conflictos. Debido a que en el juego se alivian las tensiones, los niños pueden sobrellevar los problemas de su vida. El juego les permite rebajar el exceso de energía física y aliviar las tensiones acumuladas. La terapia del juego permite al niño liberar frustraciones y al terapeuta analizar los conflictos del infante y la forma en la que pueden superarlos. Los niños se pueden sentir menos atemorizados y ser más propensos a expresar sus verdaderos sentimientos en el contexto del juego.

“Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales”. (Campos et al., 2006, p.38)

“Ya entrados en el siglo XX, específicamente Frederik y Buytendijk (1934) indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad, y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo. De acuerdo con Claparède¹, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico (motriz)”. (Campos et al., 2006, p.38)

1.2.7. Teoría del estudio clásico de Parten

¹ Neurólogo, pedagogo y psicólogo infantil suizo. Insistió en la necesidad del estudio del niño para su educación, ya que tiene características psíquicas propias diferentes de las del adulto.

La socióloga Mildred Partén desarrolló una clasificación elaborada de las etapas del juego en los infantes basándose en observaciones durante los juegos libres en la guardería. Parten describió que participación en las diferentes categorías del juego dependerá de la edad, del estado anímico y del entorno social del menor (Rodríguez, El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El juego social. Universidad de Valladolid, 2013).

El juego vacío se produce cuando el estudiante no realiza ningún juego como se comprende normalmente. El niño puede estar en un punto de la habitación, mirar alrededor y realizar movimientos que solo desea hacer...

El juego solitario se produce cuando el niño juega solo e independiente de otros niños. El niño absorto en la actividad no se preocupa demasiado por otras cosas que ocurren.

El juego del espectador se produce cuando el estudiante no le interesa lo que los otros niños juegan solo observa y no se une al grupo.

El juego paralelo se produce cuando el niño juega inmerso en el grupo o al lado de otros, pero no juega con ellos, aunque imiten su conducta.

“El juego asociativo se produce cuando el juego implica una interacción social con poca o ninguna organización. En este tipo de juegos los niños parecen estar más interesados los unos en los otros que en las tareas que están realizando”.
(kapaab, 2009, párr.7)

“El juego cooperativo implica interacción social en un grupo con un sentido de identidad de grupo y actividad organizada” (kapaab, 2009, párr.8).

3.7 Teoría del juego de Piaget

Piaget (1932) Razona que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales. El infante antes de construir estructuras estables con las que adaptarse al medio, oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Piaget creía que el juego aligeraba el desarrollo cognitivo del niño. Al mismo tiempo, pensaba que el desarrollo cognitivo del infante limitaba la forma del juego. El juego permite a los niños practicar sus competencias y adquirir habilidades de una forma relajada y agradable. Piaget

estableció que las estructuras cognitivas necesitaban ser ejercitadas y que el juego era el marco perfecto para este ejercicio.

“Con posterioridad, Piaget (1932) le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia, habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas”. (Campos et al., 2006, p.39)

3.8 Teoría socio-histórica de Vygotsky

Vygotsky (1960) advierte contra el peligro de desintegrar la unidad fundamental del juego en sus componentes (percepción, memoria, etc...). El autor cita que el juego socio-dramático se desarrolla a partir de otro juego simbólico de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Considera también que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Vygotsky, desarrolló en su teoría que el juego era un marco excelente para el desarrollo cognitivo. El psicólogo ruso estaba especialmente interesado en los aspectos simbólicos e imaginativos del juego. Estableció que los padres debían fomentar ese juego imaginario porque aceleraba el desarrollo cognitivo del niño, especialmente el pensamiento creativo.

3.9 Teoría del pensamiento dirigido de Daniel Berlyne

Berlyne (1960) Describió el juego como excitante y agradable en sí mismo porque satisface nuestro lado exploratorio. Esta faceta de investigación implica la curiosidad y el deseo de información sobre algo nuevo o inusual. El juego es una forma

a través de la cual los niños pueden indagar y buscar nueva información de forma segura. En los infantes la exploración de un estímulo se da en función de su complejidad, novedad, sorpresa e incongruencia.

CAPÍTULO II

CONCEPTOS BÁSICOS Y GENERALES DEL JUEGO

“El juego constituye la ocupación principal del niño/a, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños/as tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad”. (Cadena, s.f., párr.1)

2.1.. El Juego

“Etimológicamente, la palabra juego se deriva del latín locus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Por otro lado, según la RAE juego es “acción y efecto de jugar”, siendo una definición escasa completo con la proporcionada de diferentes autores”. (Rodríguez, 2013, p.7)

Para Huizinga como se citó en Rodríguez (2013) el juego se define:

“Es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”. (p.8)

Por su parte, Gómez (2012):

“Define el juego infantil como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón se debe garantizar un acompañamiento inteligente”. (p.5)

2.2. Importancia del juego

“El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compite, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además, tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura”. (Vera, 2017, p.7)

“Los juegos y los juguetes siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes. Esto es porque el juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres, conductas o imágenes sociales, y está presente en todas las civilizaciones humanas. En muchas ocasiones se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales comprender y asumir el sistema de valores propios de la realidad donde se vive”. (Mamani & Paja, 2018, p.21)

“A través del juego, el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, la actividad lúdica se irá haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, es decir, de la vida misma entendida como juego; pero un juego

mucho más serio, más real y auténtico, la mayoría de las veces no tan feliz ni placentero”. (Mamani & Paja, 2018, p.21)

2.3. Características del juego

La mayoría de los investigadores recogen y resumen las características principales, que a continuación se señalan:

- ❖ “Es una actividad placentera: les produce placer y satisfacción a quién la realiza. Esta actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma” (Rodríguez, 2013, p.10).
- ❖ “El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal” (Rodríguez, 2013, p.10).
- ❖ “El juego tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “El juego implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio” (Rodríguez, 2013, p.11).

- ❖ “El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad” (Rodríguez, 2013, p.11).
- ❖ “El juego favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo” (Rodríguez, 2013, p.11).

“Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí mismo, elegido libremente”. (Rodríguez, 2013, p.12)

“Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él” (Rodríguez, 2013, p.12).

2.4. Tipología del juego

Imeroni (1980) cómo se citó en Palacios (s.f.) propone, únicamente, dos tipos de juegos:

“Juego Espontáneo, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros” (p.490).

“Juego Orientado, que es el programado en actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el estudiante, sino también por el adulto, sea este padre, educador, entrenador, animador o maestro” (p.490).

Antonelli y Salvini (1982) cómo se citó en Palacios (s.f.) distinguen cuatro tipos de juegos:

“Juegos de Ejercicio, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza” (p.490).

“Juegos Simbólicos, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas” (p.490).

“Juegos Reglamentarios, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible”. (p.490)

“Juegos Creativos, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación”. (p.490)

Blázquez (1989) cómo se citó en Palacios (s.f.):

“Realiza un intento de clasificar los juegos, tomando como punto de partida la estructura funcional de los mismos. Cada juego supone un

nivel de complejidad diferente, debido al mayor o menor número de información o variables a tener que tratar. De esta forma, agrupa los juegos en tres grandes bloques, mencionando que, además, existe una forma previa, la del juego libre y espontáneo, que se realiza normalmente fuera de la influencia del profesor, pero de gran importancia”. (p.491)

“Juegos de organización simple, de tipo individual, en los que el niño se compara a los demás, sin apenas acciones de cooperación o colaboración ni de oposición, sin problemas de espacio, con reglamentación sencilla y normas poco complejas”. (p.491)

“Juegos codificados, donde aparecen ya relaciones de colaboración o cooperación, por lo que la comunicación motriz es ya más elevada, pero todavía no existen acciones de oposición directa frente a otros; el espacio es utilizado con diferentes criterios, el marcaje y desmarcaje constituye una acción constante, la estrategia aumenta con el aspecto grupal, pero es más 492 una suma de acciones individuales que una acción sincronizada del conjunto; la reglamentación aumenta su complejidad”. (p.941)

“Juegos reglamentados, en los que la comunicación motriz adquiere su forma más elevada, por la colaboración con los compañeros y las acciones de oposición con respecto al equipo contrario; el espacio supone una utilización compleja (zonas prohibidas, zonas restringidas, etc.), las demarcaciones están definidas y con medidas estandarizadas; la estrategia se basa en acciones defensa-ataque; reglamentación complicada, que supone un aprendizaje previo para poder jugar correctamente”. (p.941)

CAPÍTULO III

EL JUEGO: APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL

Numerosos investigadores y profesionales destacan el carácter universal y educativo del juego; los niños de todas las razas y países crecen y se educan jugando. Por esta razón, los gobiernos y estados del mundo han querido convertir al juego en una forma de comunicar y transmitir valores e ideas, y también, dada su importancia, en un símbolo de igualdad y de paz, a pesar del sentido competitivo que algunas veces tienen.

3.1. El juego en el desarrollo

El juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, modificando sus conductas y favoreciendo su inserción social, con el fin de establecer relaciones positivas con los objetos y las personas que le rodean.

Muchos de los conocimientos se han aprendido jugando y gracias a la imaginación y a las destrezas de los educadores, que propusieron las actividades y las tareas adecuadas para que pudiéramos hacerlo con los mejores recursos y materiales.

“En definitiva, el juego de los niños en los espacios educativos, como las escuelas infantiles, las casas de niños, los parques, las ludotecas o las bibliotecas infantiles, permiten al educador relacionar el juego al aprendizaje, y facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. En cierto modo, se trata de aprovechar la actividad lúdica como punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, orientadas a dirigir objetivos educacionales”. (Junta de Comunidades de Castilla, 2017, p. 13)

Según Bruner (1987), mediante el juego el niño aprende y experimenta conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo, puesto que la actividad lúdica es autotélica. La tarea del educador es potenciar aquellos aspectos implícitos en el juego, que favorezcan el desarrollo libre y placentero del niño. De esta forma, la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa.

Para Garcia y Llull (2009) cómo se citó en Junta de Comunidades de Castilla (2017) la actividad lúdica contribuye al desarrollo de seis aspectos fundamentales de la personalidad:

- ❖ “Físico motor: aumentando la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular, ayudando a la sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad, a la coordinación viso-motora, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje, etc”. (p.14)
- ❖ “Intelectual: facilitando la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas; todo ello ayuda a adquirir estructuras cognitivas básicas y a relativizar los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo”. (p.14)
- ❖ “Creativo: potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando destrezas o habilidades manuales” (p.15).
- ❖ “Emocional: impulsando el control de la autoafirmación por medio de la asimilación y maduración de las situaciones vividas, expresando verbalmente sus experiencias y superando la frustración ante hechos que, repetidos en el mundo simbólico y en el imaginario, pierden una parte de su carácter traumático o agresivo”. (p.15)

- ❖ “Social: proponiendo situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente, aceptando roles y funciones sociales que ayudan a construir los límites en las relaciones, practicando la cooperación como instrumento de trabajo en grupo y actuando de acuerdo con otros para corresponsabilizarse de las tareas”. (p.15)
- ❖ “Cultural: imitando modelos de referencia tomados del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, lo cual constituye un medio de aprendizaje y adaptación al mundo adulto, que dependerá de factores como el área geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica”. (p.15)

3.2. El juego en la intervención educativa

“El juego ha sido instrumentalizado con fines educativos en numerosas ocasiones. Una de las formas más habituales consiste en utilizar el juego como elemento de motivación para hacer más ameno o para facilitar el aprendizaje. Es el famoso principio del “enseñar deleitando”, que traslada a las situaciones escolares algunas características propias de lo lúdico, como la competencia, la resolución imaginativa de problemas, la broma, la danza, la música, etc”. (Álvarez, 2016, p.70)

Otra manera de aprovechar la actividad lúdica con un sentido educativo ha sido darle objetivos educativos más explícitos, por medio de juegos conscientemente dirigidos por un educador.

Esta idea es esencial: aprendemos como consecuencia del juego, no jugamos para aprender. El juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, porque niño se entrega a él con toda su espontaneidad y entusiasmo. Si el niño no juega, es difícil que aprenda.

“Todas las corrientes psicológicas y pedagógicas modernas coinciden en afirmar que, para el niño, el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo. Por consiguiente, una de las grandes finalidades de la Educación Infantil será posibilitar que el niño juegue, ofreciéndole los recursos necesarios para que pueda hacerlo bajo unas condiciones positivas, placenteras y saludables”. (Reyes, s.f., p.31)

Según Leif y Brunelle (1978), los objetivos generales de una acción educativa sustentada en el valor del juego serían, entre otros:

- ❖ Promover la investigación relativa a juegos y juguetes.
- ❖ Intercambiar los resultados de dichas investigaciones.
- ❖ Mejorar la calidad de los juguetes en los planos técnico y pedagógico.
- ❖ Garantizar al niño el derecho al juego.
- ❖ Concienciar sobre la importancia del papel educativo del juego.
- ❖ Diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego

Una de las funciones más importantes del educador lúdico es proporcionar a los niños contextos y experiencias de juego diversificadas y enriquecedoras. Por tanto, el espacio educativo no es solo la sala donde se desarrollan óptimamente las actividades lúdicas, sino todo el conjunto de posibilidades espaciales de que podemos disponer, tanto exteriores como interiores, así como su distribución por zonas. Hay que saber aprovechar todos los recursos que tengamos a nuestra disposición para hacer un lugar de juegos agradable, imaginativo y práctico.

CONCLUSIONES

- PRIMERA. -** El juego ha tenido una evolución continua, presente en las culturas Babilónica, egipcia, Romana, Por lo tanto, se concluye que el juego fue integrante de la civilización en sus primeras fases; es decir ésta surge con el juego. Este siempre ha tenido una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil a lo largo de la historia, tanto como para el desarrollo de las habilidades físicas, las cuales se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse, así como el desarrollo de las habilidades motoras finas.
- SEGUNDA. -** El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad. Este es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de “jugar a..”, realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc. Ha sido establecido que las estructuras cognitivas necesitaban ser ejercitadas y que el juego era el marco perfecto para este ejercicio, ya que este permite a los niños practicar sus competencias y adquirir habilidades de una forma relajada y agradable.
- TERCERA. -** El juego ha sido instrumentalizado con fines educativos en numerosas ocasiones, es decir el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo. Por consiguiente, una de las grandes finalidades de la Educación Infantil será posibilitar que el niño juegue, ofreciéndole los recursos

necesarios para que pueda hacerlo bajo unas condiciones positivas, placenteras y saludables.

REFERENCIAS CITADAS

- Álvarez, J. (2016). *La utilización del juego didáctico para potenciar el desarrollo de la noción lógica - matemática en las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica ciudad de Loja, periodo 2014 – 2015*. Obtenido de Universidad Nacional de Loja: <http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/10269/1/JESSICA%20TEREZA%20%C3%81LVAREZ%20I%C3%91AGUAZO.pdf>
- Antonelli, A., & Salvini, F. (1982). *Psicología del Deporte Tomo I*. Madrid: Libros Tobal.
- Berlyne, D. (1960). *Conflict, Arousal and Curiosity*. Madrid: Guadalupe.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Blázquez, D. (1989). *Clasificacor sistematizado*. Barcelona: Inde.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la Educacion*. España-Madrid: Paidos Iberica.
- Cadena, M. (s.f.). *La importancia del juego*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Obtenido de Universidad de Chile : http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Castillo, Y. (s.f.). *Juego, juguetes y desarrollo infantil*. Obtenido de Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos106/juego-juguetes-y-desarrollo-infantil/juego-juguetes-y-desarrollo-infantil.shtml>
- Charles, D. (2014). *Teoria de la Evolucion*. s/e.
- Córdova, L. (2012). *El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad*. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1896/1/tef110.pdf>

- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las i.e.p. de la localidad de Santa Clara*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2012). *Lo ludico como componente de lo pedagogico, la cultura, el juego y la dimension humana*. Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Frederik, J., & Buytendijk, J. (1934). *Esencia y sentido del juego*. Holanda: Groning.
- Freud, S. (1920). *Vista y pensamiento psicoanalítico*. España: Biblioteca Nueva.
- García, A., & Lull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mencia Granados.
- Garvey, C. (1920). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gómez, J. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gómez, M., & Romero, V. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Groos, K. (1901). *El juego como Escuela de Vida*. España: Unitiled.
- Gross, H. (1898). *Psicología Jurídica e investigación*. España: Facsimile Publisher.
- Hall, S. (1940). *Adolescence: Its Psychology and Its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*. Estados Unidos: Juvent.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alba.
- Hurtado, M. (s.f.). *El juego como elemento fundamental para el desarrollo emocional e intelectual del niño*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/497/Hurtado.Marta.pdf?sequence=1>
- Imeroni, A. (1980). *El juego Infantil*. Barcelona: Oikus-tau.
- kapaab. (2009). *Relaciones entre iguales, juegos y televisión*. Obtenido de <http://ninez-temprana-socioemo.over-blog.es/article-31345275.html>

- Lazarus, M. (1883). *Teorias del Juego como recurso Educativo*. Mexico: Progreso.
- Leif, J., & Brunelle, L. (1978). *El juego una estrategia importante*. Madrid: educere.
- Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- López, E. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria* . Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Mamani, Y., & Paja, L. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – puno del 2017*. Obtenido de Universidad Nacional del Altiplano: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9183/Mamani_Yanneth_Paja_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Monrroy, A; Saez, G. (2008). *Atletismo para niños: Ejercicios de Iniciacion*. España: Wanceulun.
- Navarro, I., & Martín, C. (2010). *El juego en Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Pirámide.
- Nido la Casa Amarilla. (2018). *Diplomado a distancia*. Obtenido de <http://nidolacasaamarilla.com/wp/wp-content/uploads/2016/06/Autoinstructivo1.pdf>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construccion del conocimiento*. España: Alfar.
- Palacios, J. (s.f.). *Técnicas lúdicas*. Obtenido de http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf
- Paredes, J. (2003). *Los juegos y los juguetes siempre han cumplido una función de aprendizaje y*. Sevilla: Wanceulen.
- Pérez, L. (2017). *El juego: su origen y evolución. Publicaciones didácticas*. Obtenido de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/088018/articulo-pdf>
- Piaget, J. (1932). *El criterio Moral en el Niño*. Madrid: Guadalupe.
- Psicoaragon. (s.f.). *El juego qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue*. Obtenido de <https://www.psicoaragon.es/sites/default/files/el-juego.pdf>

- Reséndez, M. (2015). *El juego y estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/31531.pdf>
- Revista Vinculando. (2009). *Historia y evolución del juego*. Obtenido de http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Reyes, O. (s.f.). *El juego en el primer grado de educación primaria*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/28051.pdf>
- Rodríguez, M. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El juego social*. Universidad de Valladolid. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Rodríguez, M. (2016). *Tipos de juegos importantes para el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>
- Rüssel, A. (1970). *El juego de los niños, fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona: Herder.
- Saez, G., & Monroy, A. (2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Salgado, G. (2013). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional: <http://200.23.113.51/pdf/29997.pdf>
- Spencer, H. (1855). *The Principles of Psychology*. Madrid: Unesco.
- Teivory, L. (2015). *Teoría del exceso de energía Herbert Spencer*. Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/TEOR%C3%8DA-DEL-EXCESO-DE-ENERG%C3%8DA-HERBERT-SPENCER/2357610.html>
- Varios Autores. (2017). *Auxiliar Técnico Educativo. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha*. Madrid: Editorial CEP S.L.
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V emblemático Chordeleg periodo lectivo 2016-2017*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

Vygotsky, L. (1960). *El desarrollo de los Procesos Psicologicos Superiores*. España: Booket.

Zuluaga, D., & Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado*, 12(1).

El juego como estrategia pedagógica

INFORME DE ORIGINALIDAD

27 %	27 %	0 %	21 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE





FUENTES PRIMARIAS

1	es.scribd.com Fuente de Internet	7 %
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	3 %
3	pt.scribd.com Fuente de Internet	2 %
4	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	2 %
5	repositorio.upp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	1 %
7	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Trabajo del estudiante	1 %
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a	1 %

Distancia, UNAD, UNAD

Trabajo del estudiante

10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
11	bundlr.com Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
13	Submitted to Multiversidad Latinoamericana Trabajo del estudiante	1%
14	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
15	iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es Fuente de Internet	1%
16	reunir.unir.net Fuente de Internet	<1%
17	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
18	bibliotecadigital.univalle.edu.co Fuente de Internet	<1%
19	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
20	mineducac.blogspot.com	

	Fuente de Internet	<1 %
	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
	www.garciaflamenco.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
	repositorio.ute.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo