

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos en sectores

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

Autora.

Lady Valles Amasifuén

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos en sectores

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

Lady Valles Amasifuén. (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintidós días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Los juegos en sectores", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora Lady Valles Amasifuén.

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 del jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo BUENA.

Por tanto, Lady Valles Amasifuén, 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 DOCE horas con VEINTICINCO 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 Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

A mis queridas hijas Wendy Giovanna y Sharon Mariuky; todo mi esfuerzo para su bienestar.

ÍNDICE

RESUMEN	06
INTRODUCCIÓN	07
CAPÍTULO I	09
HISTORIA, EVOLUCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO	09
1.1. Historia y evolución	09
1.2. Concepto	10
CAPÍTULO II	12
ENFOQUE TEÓRICO SOBRE EL JUEGO EN LOS NIÑOS	12
2.1. Teóricos del juego en la Educación Pre escolar	12
2.2. Teorías sobre el juego	14
2.2.1. Teoría de la Energía Excedente	14
2.2.2. Teoría del esparcimiento, recreación y recuperación	15
2.2.3. Teoría del instinto o de la práctica de ejercicios preparatorios	15
2.2.4. Teoría de la catarsis.	16
2.2.5. Teoría Atávica o de la recuperación.	16
CAPÍTULO III	18
IMPORTANCIA DEL JUEGO	18
3.1. Recomendaciones del uso del juego	18
3.1.1. Función educativa.	18
3.1.2. Función Física.	18
3.1.3. Función Emocional.	19
3.1.4. Función Social.	19
3.2. Papel de los padres	19
3.3. Los adultos también juegan	21
3.4. Los padres deben jugar con sus hijos	22
3.5. Evolución del juego Infantil.	23
3.5.1. El juego funcional.	24
3.5.2. El juego Simbólico	24

3.6.	Juegos de reglas	25
3.7.	Juegos de Construcción	26
3.8.	Para qué sirven los juegos	26
3.9.	Clasificación de los juegos	27
3.9.1.	Por la capacidad desarrollada	27
3.9.2.	Por el espacio físico donde se realiza.	28
3.9.3.	Por la forma como interviene un adulto.	28
3.9.4.	Por la dimensión social.	28
3.9.5.	Por el número de individuos.	28
3.9.6.	Por el material que utilizan	28
3.10.	El juego como estrategia metodológica	29
	CAPÍTULO IV	31
	EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	31
4.1.	El juego Libre	31
4.2.	Aspecto a implementar para desarrollar la hora del juego libre	31
4.3.	El juego libre en el aprendizaje de las áreas de desarrollo	32
	CONCLUSIONES	34
	REFERENCIAS CITADAS	37

RESUMEN

El juego es una herramienta muy importante en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en ese sentido, es necesario abordarlo para considerarlo eficientemente como método durante el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente en el nivel inicial. Hay que considerar, que el juego es parte de la naturaleza humana, inherente a todas las culturas, aunque sus características son propias de cada una de ellas, todos los juegos tienen el objeto de desarrollar la maduración psíquica, es decir, la asimilación, la comprensión y la aceptación de la realidad externa; además favorece la sociabilidad temprana y desarrolla las habilidades de comunicación social, especialmente ligado con la asertividad.

Por ello, los docentes debemos conocer los fundamentos teóricos del por qué se debe incluir como método de aprendizaje y cuáles son las condiciones en las que se debe desarrollar especialmente para el nivel inicial.

Palabras Clave: El juego, el juego libre

INTRODUCCIÓN

El modelo de enseñanza tradicional concebía al docente como un artesano y la enseñanza como un arte que él lo ejercía, la función principal era la de transmitir conocimientos y que el niño era como un cuaderno en blanco que había que llenar. Se basa en una serie de principios, la cual garantizaba la trasmisión de contenidos de manera acrítica, es decir, las personas se educaban para obedecer, no para cuestionar. Sin embargo, surge una nueva concepción de la educación en la cual un enseñante transmite el conocimiento a un individuo o grupo de individuos denominados aprendientes considerados como organismos inteligentes con capacidades para adquirir, vivenciar y experimentar los conocimientos, además de desarrollar sus capacidades y habilidades para actuar en su medio social y realizar transformaciones sobre su realidad.

Esto nos conlleva a redefinirnos en nuestros métodos de enseñanza en todos los niveles educativos. En el nivel inicial, los docentes han comprendido que todos los seres humanos independientemente de nuestras creencias y culturas siempre realizan la acción de jugar. No importa la edad que la persona tenga o la actividad que realice, pero cada persona juega, por ejemplo los niños juegan con los móviles en sus cunas, los niños mayores juegan con los coches o tanques de guerra en miniatura o adultos juegan trazando dibujos mientras hablan por teléfono, si es verdad que no son los mismos juegos (porque varían con la edad) todos realizan dicha acción.

El juego es innato y de ahí su gran importancia. Pero, sobre todo, el juego es una de las grandes herramientas que un niño o niña tiene para aprender, con lo cual, su uso en las aulas como recurso de enseñanza por parte de los docentes es imprescindible. El juego es imprescindible en el aprendizaje, pero también lo es en el desarrollo cognitivo, en la relación interpersonal, en el conocimiento de lo que nos rodea, etc.

Por eso el juego es considerado la metodología básica en Educación Infantil, Muchos son los estudios que sobre el juego se han realizado, y muchos los teóricos que de él han estudiado, por lo tanto, lo que se pretende con este trabajo es sintetizar la información sobre el tema del juego y su aplicación en la enseñanza aprendizaje de la educación inicial.

El presente estudio se aborda al juego en cuatro capítulos.

En el primer capítulo, comprende la historia, evolución y conceptualización del juego.

El segundo capítulo comprende los enfoques teóricos sobre el juego.

El tercer capítulo comprende la importancia del juego en la infancia, y

El cuarto capítulo, comprende el juego libre en los sectores.

Finalmente se muestran las conclusiones, recomendaciones y bibliografía

CAPÍTULO I

HISTORIA, EVOLUCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

1.1. Historia y evolución

El juego ha tenido diferentes conceptualizaciones a lo largo de la vida del hombre, es una actividad que se presenta en todos los vertebrados superiores y es en la especie huma donde se observa que es más intensa (alto nivel de desarrollo de capacidad intelectual). Además, hay que indicar que el juego a evolucionado conforme con el desarrollo social de cada una de las culturas, en ese sentido, no hay un concepto general en cuanto a este término y una limitación clara de lo que este abarca. Por ejemplo, los romanos “*ludus*”, significó broma, alegría; para los pueblos germánicos, significó movimiento que produce placer; en cambio para los griegos *lyo* significo liberación o despreocupación.

Durante muchos años (en las sociedades primitivas) el niño se relaciona con los adultos a temprana edad y por lo tanto sus actividades lúdicas tratan de imitar las actividades de trabajo de los adultos con la finalidad de generar autonomía en los niños (los niños juegan con los utensilios de producción). Cuando las sociedades mejoran los utensilios de producción (se vuelven más complejos), los niños tienen más tiempo para el juego y comienza a aparecer los llamados juegos simbólicos.

Sin embargo, podemos mencionar de algunos datos que muestran el uso de los juego en diferentes culturas: (1) Iran 3000 A.C. se ofrecían a los bebes sonajeros, los cuales eran fabricados a partir de las vejigas de los cerdos, los cuales eran llenadas con piedras para estimular la curiosidad. (2) En Mesopotamia, se jugaba el juego de tablero de Ur, también se ha encontrado dados, canicas y algo parecido al dominó actual, se jugaba el Senté (parecido al ajedrez, juego que también se conocía en Egipto); (3) en China y Egipto se jugaba ya con marionetas; (4) En Babilonia, aparece un juego que se parece al boxeo actual; (5) En Grecia y Roma se utilizaban pelotas de cuero, muñecas (de hueso, cerámica o marfil); por un lado, en Grecia se jugaban los juegos olímpicos y el juego de la Oca y en Roma se jugaba la rayuela. Durante el renacimiento se da más prioridad a los juegos al aire libre y aparecen las muñecas de madera.

Según Bühler (Citado por Gómez y otros, 2014), “el juego sirve para el desarrollo de los instintos propios de cada especie (carácter estereotipado), es lo que la autora

denomina juegos funcionales”. Es decir, se trata de una preparación para la vida adulta. Es decir, existe una relación entre los juegos de ejercicios, los juegos creativos y los juegos en base reglas, con lo que cada uno va a desarrollar en su vida adulta.

Muchos de los juegos han implicado el uso de utensilio llamados juguetes, estos a su vez han ido evolucionando conforme al avance de la sociedad, por ejemplo, antes habían arcos y flechas, luego en los años 60 a los 80 se jugaban con trompos, yoyos, y en los últimos años se ha popularizado los juegos de consola (ordenadores).

Sin embargo, recién a partir del siglo XIX se le asume como una estrategia de distracción durante los tiempos de ocio en la escuela y es a partir del siglo XX que se le utiliza como una estrategia en el campo educativo

1.2. Concepto

La palabra juego tiene acepciones desde el punto de vista etimológico, fisiológico, etológico, cultural, psicopedagógico. Por ejemplo: (1) desde el punto de vista **etimológico** “*ludus*”, es hacer algo von un estado animo de alegría; (2) desde el punto de vista **Fisiológico**, constituye una actividad global que realizan los mamíferos para eliminar el exceso de energía en el cuerpo; (3) **Etológicamente** el juego implica un conjunto de actos de carácter motriz, cuya ejecución o realización es parcial sin relación con el contexto motivacional, que especialmente lo practican los individuos jóvenes, esencialmente como medio para la maduración; (4) **Culturalmente**, se define como una actividad que se realiza dentro de cierto espacio y tiempo, bajo ciertas reglas que es aceptada por un grupo de individuos que desarrollan sentimientos de tensión y alegría; y, (5) desde el punto de vista **psicopedagógico**, se trata de una actividad espontánea y generadora de placer a quienes la juegan (bajo reglas que cumplir) y le proporciona al niño, joven o adulto el placer del triunfo y va forjando su personalidad ante los demás.

Smith (1980, citado por Gómez y otros, 2014), “ indica que el juego es una actividad natural de ciertas especies que busca desarrollar procesos psicológicos básicos, sin embargo, indica que mediante el juego se generan aprendizajes”.

Concordamos con Gómez (2013), “quien indica que el juego constituye una actividad placentera, sin un fin determinado, que se realiza libre y espontáneamente que facilita el desarrollo del niño”.

Por otro lado, se puede indicar que el juego está presente en todos los seres humanos y se lo ha identificado como un patrón fijo de comportamiento en el desarrollo humano (ontogénesis), no es exclusivo de la niñez y está presente en toda la vida del hombre, se le relaciona con la diversión y el descanso, como medio para liberarse de la rutina del trabajo, pero es a través del juego en que las culturas transmiten normas de conducta, valores, se resuelven situaciones conflictivas y desarrollan la personalidad de sus miembros.

Por ello, podemos concluir que en los juegos se aprende a conocerse a sí mismo y a los demás, pero sobre todo uno va midiendo hasta dónde puede llegar uno bajo ciertas circunstancias. Además, el juego implica la tranquilidad y la alegría emocional de que lo que ocurre es una circunstancia ficticia o simplemente es un juego. Durante el juego se produce la representación, la simbolización y la abstracción. Del mismo modo, permite un conocimiento de sí mismo, de su entorno, tanto material como social y los sistemas de comunicación dentro del grupo.

CAPÍTULO II

ENFOQUE TEÓRICO SOBRE EL JUEGO EN LOS NIÑOS

El juego es una actividad que se presenta a lo largo de la vida, sin embargo en durante la infancia donde se evidencia con mayor énfasis y gran parte del juego infantil trata de imitar aspectos significativos de la actividad de un adulto, por ejemplo, las niñas juegan a la cocinita, tratando de imitar la actividad que hace la mamá durante sus quehaceres domésticos, el niño juega al mecánico, arreglando su carrito imitando a lo que hace su papá con su vehículo, pero hay que entender que cada uno de éstos juegos está relacionado con el medio donde se produce la crianza, tratando de imitar las destrezas y habilidades de sus padres o hermanos mayores. Este proceso de jugar es automotivada y tolera todo rango de habilidades motrices, se basan en sus propias reglas y se caracteriza por ser espontánea y natural.

Para Díaz (1993), “caracteriza al juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

En ese sentido, concordamos con Flinchum (1988), “quien indica que el juego provee de libertad al niño para liberar esa energía reprimida y es el momento donde el niño fomenta las habilidades interpersonales y establece un lugar o espacio en su ambiente social”.

Algunas actividades lúdicas demandan mayor esfuerzo que otros (Zapata, 1999), pero constituye una necesidad para todo niño en desarrollo (Brower, 1988). Sin embargo, muchos adultos lo consideran como una pérdida de tiempo y minimizan la función que éste ejerce en el niño, dando poca importancia a las experiencias que el niño puede lograr y los obligan a realizar actividades que no son acordes a su edad.

2.1. Teóricos del juego en la Educación Pre escolar.

Existen diversos autores que han tratado el juego y han elaborados sus teorías, sin embargo todos ellos, llegan a la conclusión que el juego infantil es una expresión natural, que se basa en una necesidad filogenética y que influye en el desarrollo del niño.

Entre los autores más destacados relacionados al estudio del juego tenemos:

Groos (1986), “estudio el juego en los animales y en los seres humanos, gracias a ello, se conoció las características innatas de cada especie”.

Zapata (1990), “Considera que el juego es un ejercicio preparatorio, cuyo fin es el desarrollo de esas habilidades instintivas”

Claparède (1900),”establece la teoría del preejercicio, aquí se hace mención de la tendencia de realizar ejercicios instintivos que posteriormente realizarán en su vida adulta, por ejemplo, el correr como actividad que antecede a un deporte relacionado”.

Wallon (citado por Meneses y Monge, 2001), “indica que la escuela debe buscar en el juego un medio educativo y no debe centrarlo a fines educativos cerrados. Considera que jugar es parte de cada niño y le permite adaptarse al mundo; si es verdad que el niño gasta mucha energía este no supone gran esfuerzo, El juego le proporciona al niño placer y desahogo. Según el autor el niño busca imitar modelos que son relevantes para su vida. Este autor clasifica a los juegos en funcionales, ficción, adquisición”.

Foebel (citado por Meneses y Monge, 2001), “toma en cuenta la naturaleza infantil en el juego y su espontaneidad”.

Montessori, basa su teoría en el que el niño necesita mucho amor, pero que está dotado de una inmensa potencialidad, de constante transformación corporal, por ello, su método se basa en la autoeducación, ya que el niño realiza ejercicios para la vida práctica, su método se apoya en el asocianismo y busca desarrollar los sentidos.

Decroly (1932), “adecuó las leyes del desarrollo de los niños a la enseñanza, se basa en el principio de globalización y el de interés buscando desarrollar la actividad intelectual y motriz. Establece a su vez una clasificación de los juegos educativos de acuerdo a lo que pretende atender”.

Freinet (1966), “propone la teoría de la Educación para el trabajo, establece 30 principios que deben operar en una situación de formación (educativa), por ejemplo, se aprende a escribir, escribiendo a dibujar, dibujando, En ese sentido, se busca que el niño experimente para que aprenda y consolide su inteligencia y sus conocimientos”.

2.2. Teorías sobre el juego

Según Díaz (1993),” las teorías sobre el juego se pueden agrupar teniendo en cuenta dos interrogantes básicas, la primera es la del por qué se juega, respondiendo a esta

interrogantes se encuentran las teorías del descanso, la catártica, la de recapitulación y la de energía superflua; y, la segunda es para qué se juega, en ella podemos agrupar las de ejercicio preparatorio, las instintivas, la psicoanalítica y la de ficción”. Por ello, cuando los docentes elaboren sus sesiones de aprendizaje, deben tener en cuenta en donde se circunscribe lo que desean hacer. Para ello, el autor considera:

2.2.1. Teoría de la Energía Excedente

Según Spencer (citado por Kraus, 1990), “manifiesta que el juego en los niños se da por la necesidad de que el organismo quemee o libere energía que se encuentra en excedente. Se basa en el hecho de que los animales (mamíferos superiores) cuando tienen satisfechas sus necesidades básicas, liberan el excedente de energía y la forma como lo hacen es a través del juego. Para este autor, el juego constituye la base de las actividades humanas que se dan en la adultez”.

Según los defensores de esta teoría los niños presentan una superabundancia de energías (nerviosas o musculares). Bajo este enfoque los docentes deben planificar actividades físicas en proporción con la energía que se observa en los niños, por ejemplo si un grupo de alumnos muestran más energía que otros, éstos deben desarrollar actividades más duraderas.

Concordamos con Newmann y Newmann (1983), “quienes afirman que aquellos niños que están bien alimentados y tienen horas de descanso bien definidos utilizan al juego como escape para su excedente de energía”.

2.2.2. Teoría del esparcimiento, recreación y recuperación

Moritz Lazarus (1883, citado por Kraus 1990),” indica que existe diferencias entre la energía mental y la física, además menciona que cuando nuestro cerebro se cansa, es necesario un cambio de actividad relacionado con el aspecto físico con la finalidad de renovar la energía nerviosa”.

A diferencia de la actividad mental, en el juego se utiliza grandes proporciones del sistema neuromuscular (que no han sido utilizados por la actividad mental) para recuperar las energías y el equilibrio. Además, es a través del juego que el ser humano puede liberarse del stress, se puede distraer y desenfocarse de la actividad que le ha

generado la fatiga y, puede de esta manera hacer descansar su cerebro para un mejor funcionamiento.

Concordamos con Newmann y Newmann (1983), “quienes afirman que el juego entre los niños se da por la búsqueda del esparcimiento y por la intensidad de energía que utilizan para aprender nuevos conocimientos teóricos y prácticos” (habilidades).

2.2.3. Teoría del instinto o de la práctica de ejercicios preparatorios

Gross (1896, citado por Kraus 1990), “afirma que el juego en los animales cumple la función de prepararlo para la supervivencia, por ejemplo la forma como corren las crías de jabalí, le ayudará más adelante a desarrollar destrezas para poder escaparse de sus predadores. Según el autor, de esta teoría las especies más inteligentes y adaptables, necesita de mayor protección en sus etapas iniciales (de 0 a 11 años en los seres humanos) para el aprendizaje, por ejemplo, el juego del papá y la mamá, o el juego de la casita”.

El juego es una actividad instintiva sencilla; no es igual trabajo que juego, pero el trabajo puede contener elementos del juego. Existen diversas formas de juego, pero ellas, están en relación a las necesidades biológicas de la edad de cada especie. Para Vargas (1995), los mamíferos superiores juegan por la necesidad de hacerlo, más no porque sean exclusivamente jóvenes. Todo ser nace con habilidades imperfectas (instinto) y es a través del juego que se perfeccionan, es decir, el juego permite desarrollar el aspecto físico e intelectual de la especie y en el caso del ser humano, el aprendizaje se reduce en el tiempo (la necesidad de jugar también disminuye).

2.2.4. Teoría de la catarsis.

Krauss (1990),”propone que el juego constituye un escape para las emociones y tal como lo plantea Carr (citado por Krauss 1990), el juego constituye un drenaje de todas esas energías con tendencias antisociales. Además hay que indicar que las emociones como la cólera y el miedo producen cambios internos que dan muchas veces repuestas agotadoras y ponen en evidencia situaciones amenazantes, en ese sentido el juego constituye un catalizador para liberar esta energía y volver al equilibrio (liberación de energía excedente)”.

2.2.5. Teoría Atávica o de la recuperación.

Stanley Hall (1906, citado por Kraus 1990), “afirmaba que los niños constituían los eslabones entre la evolución de los animales y los hombres; según el autor mediante los juegos los niños revivían la vida de sus ancestros, las cuales fueron necesarias para su supervivencia (cazar, pescar, etc.)”.

“El atavismo propuesto por Stanley Hall es la tendencia de la reaparición de los caracteres de nuestros remotos antepasados “(Vargas, 1995). Es por ello, que a través de los juegos se reflejan los diferentes periodos de la humanidad. Este hecho se ve reflejada en las diferentes actividades que realiza, por ejemplo la natación, el campismo, el montañismo, entre otras.

CAPÍTULO III

IMPORTANCIA DEL JUEGO

En el mundo de los niños el juego es quizá la actividad más importante y la actividad más trascendental en los primeros años de vida, ya que permite al infante explorar su mundo, conocer las propiedades de los objetos y el descubrimiento de la naturaleza para lo que fueron creados, es decir, conforme el niño va creciendo van relacionando sus conocimientos previos con las experiencias nuevas; en otras palabras mediante el juego se produce un aprendizaje continuo.

3.1. Recomendaciones del uso del juego

“El juego no es una mera actividad distractora o que sencillamente tenga poca relación con el aprendizaje”. El juego implica una serie de procesos que permiten desarrollar de manera holística al niño (aprendiz), es por ello que **Arango y Otros** (2000), nos muestra que existe las siguientes funciones:

3.1.1. Función educativa.

Se ha demostrado que el juego influye en el desarrollo intelectual del niño, ya que en el proceso de exploración le permite establecer juicios valorativos de las estrategias utilizadas en la solución de problemas; este proceso permite al niño fijar la atención durante la actividad, desarrolla la imaginación y la creatividad, así como la curiosidad y la inteligencia.

El conocimiento del entorno a través del juego le permite al niño desarrollar la motivación intrínseca (es muy intensa).

3.1.2. Función Física.

Mediante el juego, el niño desarrolla un conjunto de habilidades motrices y controla adecuadamente su cuerpo, este proceso, permite desarrollar la motricidad gruesa y fina (coordinación motora) en la búsqueda de sus logros.

3.1.3. Función Emocional.

Mediante el niño aprende a expresar sus emociones y a controlarlas, para un niño es más fácil expresar las emociones a través de los gestos. A través del juego el niño puede aspirar ser otra persona, permitiendo al niño realizar algo, sin tener responsabilidad total o limitantes en su accionar. Permite el desarrollo de su

personalidad, su individualidad, su confianza e independencia (puede tomar decisiones y establecer sus propias reglas).

3.1.4. Función Social.

Mediante el juego el niño puede conocer la estructura social, su entorno cultural y de las acciones que los seres humanos realizan dentro esta estructura. Es por ello, que ente proceso de interrelación se desarrolla la cooperación, la tolerancia, el respeto y la compartición de recursos. El niño aprende a actuar en función de las reglas que se imparte en el grupo durante el juego, y en este proceso aprende que no siempre va a ganar y es necesario adecuar sus formas de conducta ante el grupo (se aprende conductas), entre ellas, podemos mencionar: La conducta desocupada, la conducta del espectador, la del jugador solitario, la del jugador en paralelo, la del jugador asociativo, la conducta del cooperativo y el de conducta grupal (la de mayor relación).

3.2. Papel de los padres

Es sabido que el papel de los padres es muy importante, ya que un niño para que crezca equilibrado debe haber sido criado en un hogar con niveles de armonía adecuado, por ello es, en el mejor de los casos la presencia de ambos, esto aunque no es determinante, pero si necesario.

Cuando el niño nace y va creciendo los padres constituyen sus primeros modelos de aprendizaje, imitan sus ejercicios, sus caras de molestia, sus formas de vestir, los oficios que desarrolla dentro del hogar, por ejemplo, el arreglo de su auto o motocicleta, entre otras, el niño puede percibir esos aspectos pocos sutiles entre los padres (invisibles aparentemente) que determinan el clima familiar. De ahí, que se hace importante tomar conciencia de la educación que recibe el niño de su familia, ya que a través del juego emulara muchas de las actividades de los adultos (padres). Estos ejemplos vertidos, nos demuestran que la educación no es exclusivamente de las escuelas.

Diez (1992), indica que existe tres grandes grupos de padres de acuerdo a sus características en relación a la educación de sus hijos: (1) Los bien intencionados y buen educadores (el que corrige, protege, permite, moraliza, disciplina, alimenta,

felicita y motiva; es comunicativo y sirve de modelo); (2) los bienintencionados pero malos educadores y (3) los malos en los dos aspectos (los más perjudiciales en el aspecto educativo). Por eso como las conductas de los padres se imitan durante los juegos, estos deben tener las siguientes características: Permisivo (tolerante, flexible y adaptable), protector, reflexivo, alegre, amistoso, sagaz, los padres bajo ninguna circunstancia deben ser: controladores, consentidores, manipuladores, rutinarios, emotivos y arrogantes, ya que pueden causar daños psíquicos a sus hijos.

Por eso, los padres debe que tener en cuenta algunas situaciones comunes dentro del hogar, como: (1) las órdenes y prohibiciones; (2) las amenazas y regaños, regaños (3) La ridiculización (4) la retórica; (5) las críticas; (6) los elogios; (7) La forma de tranquilizar; (8) las bromas; (9) burlas y, (10) los interrogatorios. Todas estas recomendaciones deben ser tomadas prudencialmente, se debe evitar los excesos y debe tomar siempre interés en el niño, evitando que el trabajo sea la única cuestión que importe para el padre o madre, para ello, es necesario hacer conocer a los niños sobre la vida laboral de sus progenitores y que es de suma importancia para la familia. El padre debe crear una atmósfera familiar en el que el niño se sienta confiado y a gusto, que este pendiente de él, pero no para que el niño crea o sienta que es perseguido; la libertad es un derecho mutuo y se debe entender que el aprendizaje se da de unos a otros, compartiendo experiencias y divirtiéndose.

3.3. Los adultos también juegan

Todas las personas juegan, no importa la edad, aunque en los niños se hace más notoria esta actividad, en el cual todo individuo muestra su personalidad y creatividad. Como ya sabemos el juego se desarrolla bajo normas consentidas y no necesariamente se usa algo material, por ello, los individuos ejercitan su creatividad al máximo y muchas veces la fantasía supera a cualquier realidad

Sin importan lo que otros digan, la base de toda clase o forma de vida humana comprende cuatro aspectos básicos que se interconectan simultáneamente: la capacidad de amar, la capacidad de trabajar y la capacidad de pensar.

Sin embargo, en un mundo altamente globalizado con tendencias a imitar la cultura occidental, el juego ha ido perdiendo terreno y el juego en la adultez se lo ve más como una práctica deportiva de carácter competitiva, en las cuales se incluyen también las artes.

Sin embargo, es necesario alternar el trabajo con el juego, con la finalidad que el trabajo que desarrolla cada individuo sea más placentero, evitándose de esta manera la rutina y el estrés.

Dentro de algunos juegos que utiliza como recurso del teatro y que se recomienda en los adultos tenemos:

- El teatro improvisacional de Stanislavsky
- La terapia teatral
- El teatro creativo y educacional
- Los nuevos juegos de Brand y Farrington.
- El arte del juego

Es necesario que los docentes utilicen estas estrategias durante la clase, pero si no las vive en carne propia, ¿cómo podría determinar si lo está haciendo de la manera adecuada?. Hay que entender que para un adulto le es difícil apartarse de su realidad y de las preocupaciones que lo afligen, por eso una forma de mejorar esas actitudes es mediante la acción teatral.

Para que el juego del adulto sea exitoso es necesaria fomentar la oportunidad para crear ideas, crear un ambiente adecuado, propiciar la participación de todos, brindar el tiempo necesario para que todos se involucren, eliminar las críticas o juicios a los participantes y debe existir una persona que contagie ese entusiasmo y que sea el guía del juego.

Mediante el juego se cambia hábitos en las personas y orientaciones del pensamiento.

3.4. Los padres deben jugar con sus hijos

Mediante el juego los niños desarrollan nuevos conocimientos y capacidades que le permiten desarrollar tareas, es por ello, que mediante el juego aprende muchas cosas de sus padres, como por ejemplo el vocabulario y la forma cómo se relacionan con los demás. Los padres mediante el juego transmiten una serie de actitudes, habilidades e

información a sus hijos, las cuales son necesarias para el crecimiento y desarrollo del niño.

Hay que recordar que todo lo que aprende el niño, lo vuelca situaciones específicas de su vida, reforzando lo que aprende o mejorándolo, por ejemplo se mejoran las estructuras mentales.

Los juegos que deben realizar los padres con sus hijos es el que no fomente la competencia, si no la participación, la comprensión y la coordinación del niño.

Ninguno de los padres, debe anticiparse a las necesidades del niño, ya que él le indicará cuando sea el momento que necesite de su presencia. Es por ello, que se recomienda algunas sugerencias que deben tener en cuenta los padres:

- a. Se debe tomar con mucha seriedad el juego de los niños.
- b. Los padres de tener siempre presente el desarrollo del alma del niño.
- c. No se deben aplicar juicios a las acciones de los niños.
- d. No se debe sobre estimular a los niños durante los juegos
- e. No deben tratar de inquietarlos a realizar juegos que no les gustan.
- f. No se debe limitar los juegos con prohibiciones, sino que éstos sean encauzados por una vía justa.
- g. Deben crearle un espacio de juego.
- h. No se debe intervenir arbitrariamente.
- i. No se debe perturbarlo durante el juego.
- j. El niño debe ejercitar un diferente set de juegos.
- k. Existe la necesidad de proveer de algunos juguetes.

Mediante el juego los niños valoran la importancia que tienen ellos en el tiempo del padre o de la madre, especialmente para la distracción y la diversión, es por ello, que el juego debe darse regularmente para que el niño sienta que tiene un espacio, y de esta forma no exigirá más de lo que ya tiene.

Los padres deben comprender que no es malo que los niños jueguen con juguetes de las niñas o viceversa, ya que el niño desarrolla actitudes propias de sus sexo, sin perder las actitudes del sexo opuesto.

3.5. Evolución del juego Infantil.

Para Piaget, el juego que desarrolla un niño varía según su grado de desarrollo, es decir, en función de sus estadios evolutivos.

- El juego funcional o de ejercicio, el cual se desarrolla en el estadio sensoriomotor, el cual comprende de 0 a 2 años.
- El juego simbólico, el cual se desarrolla en el estadio Preoperacional, el cual comprende de 2 a 6 años.
- El juego de reglas, el cual se desarrolla en el estadio de las operaciones concretas y las operaciones formales, el cual comprende de 6 a 18 años.
- Los juegos de construcción que se da a lo largo de éstos cuatro estadios.

3.5.1. El juego funcional.

Es un juego que se da por repetición por el placer que le genera (chupar, morde, etc.), el beneficio que produce en los niños, es el desarrollo sensorial, la coordinación, el equilibrio y el desarrollo motriz.

Meses	Evolución	Actuación	A qué juegan	Con Qué juegan
0 a 3	Reacciones circulares primarias	Propio cuerpo	Objetos que llaman su atención, por la luz, sonido, etc.	Móviles de las cunas, sonajeros, chupones, su propio cuerpo.
3 a 6	Reacciones circulares secundarias	Entorno	Fija la mirada y sigue; manipula y explora objetos	Su cuerpo, el cuerpo de otras personas, mordedores, peluches u otros juguetes de su alcance.
6 a 12	Intencionalidad de la acción	Coger diferentes objetos	Gatea, gira, camina, mueve	Andadores, pelotas, coches, juegos de falda

			objetos, busca objetos	
12 a 24	Experimentación	Causa- efecto: ¿qué pasa si hago...?	Se desplaza libremente, el juegos es de romper, golpear, heurístico, inicia el juego simbólico. Juega con los cuentos o historias cortas.	Móviles, muñecos diversos, casitas, alimentos, juegos de arena, juegos con agua
	representación	Imitación		

3.5.2. El juego Simbólico

Son los juegos donde se simulan situaciones, objetos y personajes, por ejemplo juega que esta en una piscina con un bote. Este tipo de juego le permite conocer su entorno, dearrolla el lenguaje, la socialización y desarrollo su imaginación y creatividad.

Evolución	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Argumento	El ámbito social	Ámbito ficticio	Individuales e inventados
Cómo es el juego	Al papá y la mamá, al doctor, al profesor y a los alumnos	A los superheroes	Al juego de amigos
Con qué se realiza el juego	Se juega con todo lo que le rodea (musicales, rompecabezas, etc.		
2 a 3 años	Simula acciones sencillas. Aparecen los miedos, resuelve conflictos, acepta el juegop dirigido, se ensucia manipulando sustancias.		

3 a 4 años	Juega con otros niños y a compartir sus juguetes, aprende reglas básicas, salta con dos pies, camina en puntillas. Dibuja aunque con garabatos la figura del ser humano.
4 a 5 años	Camina y corre con mayor seguridad, se inicia en los juegos verbales. Ubica las partes de su cuerpo, es muy participativo, comparte sus juguetes y no le importa ganar o perder
5 a 6 años	El juego es colaborativo y se establecen reglas sencillas. Surge los juegos competitivos.

3.6. Juegos de reglas

Todos los juegos se dan por medio de reglas, en ese sentido los niños aprenden a esperar su turno, conocen lo que es ganar y lo que es perder. Los juegos de reglas favorecen la memoria y el lenguaje; la atención, el razonamiento y la reflexión. Es altamente socializado, ya que trasciende desde lo individual a lo colectivo y a su conciencia.

3.7. Juegos de Construcción

Hay presencia de reglas; entre los beneficios es que se desarrolla la creatividad y la imaginación, desarrolla también la motricidad fina y gruesa, así como la coordinación. Permite desarrollar la atención y la concentración del niño, desarrolla la paciencia y estimula el esfuerzo, así como, el desarrollo del pensamiento abstracto. Estos tipos de juegos desarrollan la capacidad de análisis – síntesis, así como la socialización del niño

3.8. Para qué sirven los juegos

Los diversos estudios relacionados con el juego, permite a los docentes en las actividades educativas ya que permiten el desarrollo integral del niños. Dentro de las aportaciones que el juego realiza, tenemos:

Dimensión motora. Le permite al niño controlar su postura, aumentar o disminuir su fuerza, establecer su equilibrio (estático o dinámico), controlar su cuerpo y desarrolla su motricidad fina; así como el desarrollo perceptivo.

Dimensión Cognitiva. Le permite al niño desarrollar sus habilidades cognitivas, como: el desarrollo del pensamiento; el desarrollo de la creatividad e imaginación. El aprendizaje se da por causa y efecto. Diferencia formas, colores y texturas

Dimensión social. Le permite al niño comunicarse con los adultos, en ese sentido aprende normas de comportamiento, intercambios sociales, desarrolla su propia personalidad e integrarse socialmente (comparte, coopera, establece amistad, satisface sus deseos, y desarrolla la paciencia y la tolerancia.

Dimensión afectivo emocional. El juego le permite al niño descargar tensiones y temores, controlar sus emociones y aprende a encontrar placer, satisfacción y motivación. Así mismo, le permite al niño asimilar experiencias

3.9. Clasificación de los juegos

Existen diversos criterios para clasificar a los juegos, por ejemplo se puede clasificar por: el espacio donde se realiza, las capacidades que desarrollan, la forma en la interviene una persona adulta, el número de personas que involucra, el o los materiales que se emplean o por la dimensión social que desarrolla. A continuación detallaremos esos criterios:

3.9.1. **Por la capacidad desarrollada**

Los juegos pueden clasificarse en cuatro tipos:

- a. El juego Psicomotor: establece una estrecha relación entre el aspecto psicológico o psíquico y el desarrollo motor, este último se realiza a través de la acción y el movimiento corporal. A su vez, estos pueden ser: (1) los juegos sensoriales y perceptivos, los cuales buscan desarrollar el sistema sensorial y la percepción; (2) los juegos motores, los cuales buscan desarrollar el esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal del niño.
- b. Juegos cognitivos: busca el desarrollo de las capacidades intelectuales. Estos pueden ser: (1) De manipulación y construcción, los cuales desarrollan la atención y la concentración; (2) De experimentación, desarrollan la manipulación y el descubrimiento; (3) De atención y memoria, desarrollan la observación y memoria; (4) Los juegos lingüísticos, buscan mejorar la expresión verbal, el vocabulario y la comunicación; (5) Los de Imaginación, fomentan la capacidad o

habilidades de representación, la expresión, las habilidades de resolución de problemas y fomenta la creatividad e imaginación.

- c. Juegos sociales: busca el desarrollo de capacidades sociales, es decir, favorece las habilidades sociales, la integración a la diversidad de grupos y la socialización. Estos pueden ser: (1) los simbólicos o de simulación de hechos imaginarios o reales; (2) de reglas, los cuales buscan cumplir reglas en el logro de objetivos; (3) los cooperativos, busca desarrollar habilidades cooperativas para el logro de metas comunes.
- d. Afectivos: que buscan el desarrollo del autoconcepto y la autoestima a través del manejo adecuado de las emociones, los sentimientos y el afecto. Estos pueden ser: los juegos de roles y los juegos de autoestima

3.9.2. Por el espacio físico donde se realiza.

Estos pueden ser abiertos o de exterior (se realiza en espacios abiertos como patios, huertas, canchas, etc) y los cerrados o de interior (pueden ser en el aula, en la sala del hogar, etc).

3.9.3. Por la forma como interviene un adulto.

Éstos pueden ser: libre (el adulto observa y controla, pero no participa); dirigidos (el adulto propone, dirige y motiva, pero no participa); y presenciado (el adulto observa, interviene puntualmente, facilita materiales, motiva, pero no participa)

3.9.4. Por la dimensión social.

Éstos pueden ser de espectadores, juegos solitarios, en paralelo (sin interacción), asociativo (de interacción, pero el juego no se condiciona por ninguno de ellos), cooperativo (interacción verdadera y con metas comunes) y el socializado con personas adultas.

3.9.5. Por el número de individuos.

Éstos pueden ser individuales (el niño juega solo), por ejemplo, el de exploración, manipulación, el simbólico, de construcción, etc; los juegos de pareja (en pares), por ejemplo: el tenis de mesa; El juego de grupo (implica la participación de varios con funciones específicas y metas comunes), por ejemplo: bailes, gymkhana, entre otros.

3.9.6. Por el material que utilizan

Se clasifican en dos grupos, los que utilizan materiales para su desarrollo, como ejemplos tenemos: el cesto de los tesoros, el tenis de mesa, el monopolio; y los que no precisan de ningún tipo específico, por ejemplo: correr, saltar, el escondite, etc.

Existen otros modos de clasificar a los juegos, por ejemplo: de relación social (competitivos y cooperativos); De normas (de reglas y sin reglas); de origen (tradicionales y multiculturales); por el papel que cumple el adulto (libre o dirigido); Por el momento evolutivo (reglado, funcional, simbólico y constructivo); Otros que pueden ser de mesa o tecnológicos.

3.10. El juego como estrategia metodológica

El conjunto de normas y decisiones que se organizan en la acción educativa, constituye la metodología, en ese sentido, la metodología se transforma en un método en la enseñanza aprendizaje especialmente en la educación del niño, ya que esta actividad, constituye una actividad intrínseca de ellos y favorece el desarrollo de las capacidades y habilidades motoras, emocionales, cognitivas y sociales, despertando en ellos su interés por descubrirse como personas y del mundo en el que se desarrolla. Además el aprendizaje es más efectivo, porque los niños están predispuestos a la actividad lúdica, es decir, los niños aprenden mientras juegan porque esto les produce un gran placer.

Los principios que rigen la acción educativa dentro del aula obedecen a:

- (1) Principio del aprendizaje significativo (establecimientos de las experiencias y conocimientos previos con los nuevos aprendizajes);
- (2) principio lúdico (la metodología más idónea para transmitir conocimiento constituye el juego);
- (3) Principio de actividad (centrado en el protagonismo del aprendizaje mediante el juego).
- (4) Principio Vivencial (brinda o proporciona al niño de experiencias directas)
- (5) Principio de globalización (parte de lo general o global a una situación particular)

(6) Principio de creatividad (desarrolla la imaginación, el pensamiento divergente y productivo en la resolución de problemas)

Es por ello, que dentro de las orientaciones metodológicas se debe tener en cuenta la atención individualizada (busca el desarrollo al máximo de potencialidades individuales de acuerdo a sus características, edad y necesidades de aprendizaje), material utilizado (deben favorecer el juego, la curiosidad, manipulación y el desarrollo de capacidades motoras, sensoriales, afectivas y cognitivas, los cuales deben estar acordes a la edad de los niños). Además se debe tener en cuenta el ambiente donde se realiza la actividad, en ese sentido, los docentes deben crear un ambiente acogedor y de mucha confianza, en el cual el niño se sienta querido.

También se debe tener en cuenta el agrupamiento (para el desarrollo afectivo, la autonomía personal y la habilidad social); la organización del espacio y el tiempo y sobre todo debe haber una estrecha comunicación con la familia

CAPÍTULO IV

EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

4.1. El juego Libre

Es una actividad, estrategia o momento pedagógico que se realiza durante todas las actividades de aprendizaje, constituyéndose de esta manera como una actividad permanente dentro de la sesión de aprendizaje y se desarrolla de preferencia dentro del aula; sin embargo, puede realizarse en el patio (al aire libre) de la institución educativa. Este momento pedagógico tiene una duración de sesenta minutos y no es una imposición del tipo de juego que le guste al docente, por ello, es necesario tomar algunas sugerencias al momento de realizar dicha actividad:

- a. Constituye una actividad personal y espontánea del niño, no planificada por el docente y nace del mundo interior de cada niño.
- b. Es una experiencia denominada “**como si**”, es decir, es de característica no literal, ya que un niño puede jugar **como si** un palo fuera su escopeta, o una niña juega con su muñeca **como si** fuera su mamá, o si un trozo de madera fuera como si un pequeño auto.
- c. En este tipo de juego siempre se desarrolla el afecto positivo, es decir, siempre resulta ser placentero.
- d. El juego no se rige con reglas fijas es impredecible o contiene mucha flexibilidad en su desarrollo, no se sabe qué es lo que viene, ni cómo va a culminar la historia. Este se rige por la imaginación del niño.
- e. Al niño no le interesa lo que ocurre al final del juego, si no el disfrute del proceso que genera este, es decir, el objeto es el proceso y no cómo termina. Se debe tomar en cuenta que se vive en tiempo presente (aquí y ahora). Hay que dejar volar la imaginación del niño, él puede cambiar el nudo y el desenlace de la historia a su antojo.

3.1. Aspecto a implementar para desarrollar la hora del juego libre

- a. Es necesario brindar al estudiante el tiempo y garantizar el espacio de juego, es decir, debe estar planificado, siempre buscando la seguridad y el orden de donde se realice dicha actividad, garantizando la alegría del niño.

- b. Los docentes debe garantizar los juguetes y/o materiales educativos indispensables para el juego de representación. Hay que recordar que los materiales usados son mediadores de la experiencia, es decir, provee al niño el desarrollo de su imaginación o capacidad creadora (el niño deja al libre albedrío su imaginación).
- c. Los docentes deben organizar los juguetes o materiales de acuerdo a ciertos sectores y debe estar en función al espacio que exista en el aula.

4.2. El juego libre en el aprendizaje de las áreas de desarrollo

Los últimos estudios nos muestran que el desarrollo del pensamiento y el lenguaje están altamente vinculados al juego simbólico, Hay que tener claro que el juego constituye una actividad donde el sujeto representa una realidad determinada y para ello, usa materiales que se encuentran en su entorno y que le sirven a él para adecuar a la realidad que quiere representar (producto de su imaginación). En este proceso, el niño al manipular los objetos le permite conocer las propiedades de los objetos (desarrolla su motricidad fina) y establece un espacio específico para el juego (calcula distancias, pesos, volumen, etc).

En ese sentido el juego libre busca:

- a. Desarrollar habilidades sociales.
- b. Desarrolla la expresión oral
- c. Desarrolla la autonomía y autoestima
- d. Representar lo vivido.
- e. Entender situaciones de agrado o desagrado.
- f. Poner en manifiesto sus necesidades.
- g. Organiza sus pensamiento para resolver problemas que se presentan en los juegos
- h. Interactuar con otros compañeros y relacionarse.
- i. Organizar los juguetes o materiales con los que desea jugar.
- j. Planificar con quien desea jugar.
- k. Planificar el lugar de juego por parte del estudiante.
- l. Realizar actividades motoras

CONCLUSIONES

- 5.1. El juego es una actividad universal presente en las diferentes culturas, el cual ha evolucionado a lo largo del tiempo junto con el desarrollo de la humanidad.
- 5.2. El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.
- 5.3. Las teorías sobre el juego se pueden agrupar teniendo en cuenta dos interrogantes básicas, la primera es la del por qué se juega entre estas tenemos: las teorías del descanso, la catártica, la de recapitulación y la de energía superflua) y, la segunda es para qué se juega, (dentro de ellas tenemos las teorías de: ejercicio preparatorio, las instintivas, la psicoanalítica y la de ficción), en ese sentido, al momento de planificar las actividades de aprendizaje los docentes deben tener claro donde se circunscribe lo que desean hacer.
- 5.4. El juego es una actividad importante en el aprendizaje. El juego implica una serie de procesos que permiten desarrollar de manera holística al niño. Por ello, el juego cumple con el desarrollo de funciones educativas, físicas, emocionales y sociales, las cuales deben adaptarse a la edad y a las necesidades de aprendizaje del niño. Además, el juego se puede clasificar por: el espacio donde se realiza, las capacidades que desarrollan, la forma en la interviene una persona adulta, el número de personas que involucra, el o los materiales que se emplean o por la dimensión social que desarrolla.
- 5.5. El juego libre es una actividad, estrategia o momento pedagógico que se realiza durante todas las actividades de aprendizaje, constituyéndose de esta manera como una actividad permanente dentro de la sesión de aprendizaje y se desarrolla de preferencia dentro del aula, buscando desarrollar habilidades sociales, la expresión oral, la autonomía y la autoestima, entender las situaciones de agrado o desagrado, la resolución de problemas, entre otros.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a todas las docentes del nivel inicial tener bien en claro que la *hora del juego libre en los sectores* es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo, en ese sentido, el aula debe estar organizada por sectores, ambientada para que el niños se sienta a gusto e implementada con diversos materiales que pequeño de rienda suelta a su imaginación, en la cual el docente debe ser un observador y sus intervenciones deben ser mínimas pero positivas, con la finalidad de que el niño se sienta aprobado y reconocido, y se fortalezca el vínculo maestro-alumno.

REFERENCIAS CITADAS

- Aberastury A. (1979). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Arnold A. (1966). *Cómo jugar con su hijo*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Bastidas M, Posada Á, Ramírez H. (2006). *Crecimiento y desarrollo*. En Correa JA, Gómez JF, Posada R. *Fundamentos de pediatría*. Tomo 1 (pp. 25-77). 3ª ed. Medellín: CIB.
- Bequer, G. et al (1993). *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER.
- Díaz, A. et al (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Flinchun, B. (1988) “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow”. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67.
- Gebauer, K (1979). *Proyecto de Juego*. Madrid: Editorial Interduc, S.A.
- Giebenhain, H (1982). *Sportspiel und Sozialisation*. Schorndorf, Deutschland.
- Gómez L., Juan; Carrasco B., Dimas y Carrasco B., David (2014). *Teoría del juego*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Gómez Ramírez, Juan F. (2008). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Precop SCP.
- Hagstrom y Morril (1981). *Juegos con Niños*. España: Ediciones CEAC.
- Hetzer, H (1992). *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz.
- Krauss, R (1990). *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4ª edición).
- Lacayo, M. y Coello, L (1992). *Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos*. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.
- Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, vol. 25, núm. 2. Universidad de Costa Rica. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Montañéz, J. y Otros (2015). *El juego en el Medio Escolar*. Universidad de Castilla – La Mancha. P 235. Disponible en URL https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

- Newman, B. y Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa.
- November, J. (1983). *Experiencias de Juegos con Preescolares*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Ortiz N. (2003). “Lúdica y desarrollo infantil: el juego como derecho y dimensión fundamental de la cultura a favor de la niñez”. Ponencia en Foro Internacional Primera Infancia y Desarrollo. *El Desafío de la Década*, Bogotá, D.C., pp. 61-71.
- Ramírez H (2005). El juego infantil. En Posada Á, Gómez JF, Ramírez H. *El niño sano* (pp. 315-26). 3a ed. Bogotá, D.C.: Editorial Médica Panamericana; 2005.
- Salazar, C.G (1995). *Teorías del Juego*. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. (Folleto mimeografiado).
- Shelov SP (ed.). *El cuidado de su hijo pequeño*. 2a ed. Academia Americana de Pediatría; 2006, pp. 380-3.
- Sutton-Smith, B (1978). *Die dialektik des spiels*. Schondorf, Deutschland.
- Torbert y Schnieder (1986). “Positive Multicultural Interaction”. *Journal Physical Education, Recreation and Dance*. 57(7) 40-44.
- Vargas Z, O. (1995). Resumen del capítulo “El principio de la educación del niño”. *Álbum Curso de Capacitación de Educación Física*. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

LOS JUEGOS EN SECTORES

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	7%	0%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	2%
2	docplayer.es Fuente de Internet	1%
3	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1%
6	trabajarenequipo.pbworks.com Fuente de Internet	1%
7	conrado.ucf.edu.cu Fuente de Internet	<1%
8	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad de Alicante Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
14	www.ugelandahuaylas.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words