

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los juegos libres como medio didáctico en la educación inicial

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

Autora:

Mónica Martínez Cuba

CHINCHA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Los Juegos Libres Como Medio Didáctico En La Educación Inicial

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

Mónica Martínez Cuba (Autora)

Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

CHINCHA – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Chíncha, a los once días de agosto del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Olaya, 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 representante 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 denominada: "Los juegos libres como medio dialéctico en la educación inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial a la señora, Mónica Martínez Cuba.

A las OCHO horas SESO 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 LINEALIDAD con el calificativo DE CATORCE.

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

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


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kild Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

A Dios por darme sabiduría y luz para concretar este objetivo en mi formación profesional, dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas.

A mis padres por brindarme su apoyo y confianza permitiendo que logre culminar mi carrera profesional.

Mónica

INDICE

RESUMEN	6
INTRODUCCION	7
OBJETIVOS	8
CAPITULO I	9
ANTECEDENTES	9
MARCO TEORICO.....	11
CAPITULO II.....	17
FACTORES QUE FAVORECEN LA INTEGRACION DE LOS NIÑOS EN EL JUEGO.....	17
CAPITULO III.....	19
FUNDAMENTOS PSICOPEDAGOGICOS	19
DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORIAS	
CONCLUSIONES	30
REFERENCIAS.....	31

RESUMEN

El presente trabajo académico pretende abordar dentro del campo de la educación un tema que es fundamental nos referimos al juego libre que es una actividad libre, espontánea, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en nuestros niveles iniciales , por ello mi trabajo de investigación lleva por título IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS LIBRES COMO MEDIO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL teniendo como principal objetivo determinar la importancia de los juegos libres concluyendo que con el juego libre en función de los conocimientos del niño o la niña se adquirió las expectativas , sino que también hizo crecer al docente comprometiéndose con su labor profesional.

Palabras claves: Juegos libres, medio didáctico, educación inicial

INTRODUCCION

El trabajo diario con los niños y niñas en las aulas del nivel inicial permite evidenciar las dificultades que tienen los alumnos al momento de expresarse oralmente, así mismo algunos no tienen el hábito de escuchar esto se hace evidente en distintas formas.

“Jugar para el niño es vivir. Los juguetes son instrumentos para su desarrollo y felicidad. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución n° 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). Mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño. Investigaciones en el campo de la Pediatría y Psicología Infantil avalan la importancia del juego para los niños.” (Pepita Gominola, 2014)

“Mientras el niño juega explora la realidad. Prueba estrategias distintas para operar sobre dicha realidad. Prueba alternativa para cualquier dilema que se le plantee en el juego. Desarrolla diferentes modos y estilos de pensamiento. Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosar.” (Pepita Gominola, 2014)

El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo

“El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel importante, a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotriz, cognitiva y afectivo social. Además el juego en los niños tiene propósito educativo y también constituye en el incremento de sus capacidades

creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.” (Suyaparaca, 2015)

“Por medio del juego los pequeños experimentan, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.” (Suyaparaca, 2015)

En ese sentido esta monografía busca valorar el tema de la importancia de los juegos libres en los niños y niñas de educación inicial.

OBJETIVOS

1..1 GENEREAL

- Determinar la importancia de los juegos libres como medio didáctico en los niños y niñas de la educación inicial

2..1 ESPECIFICOS

- Reconocer el juego libre como aprendizaje y enseñanza
- Identificar los factores que favorecen la integración de los niños en los juegos.
- Diferenciar las teorías psicopedagógicas del juego

CAPITULO I

ANTECEDENTES

Camacho (2012), “en el estudio titulado El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú, concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus 11 habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación, asimismo, los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales, promoviendo un clima adecuado en el aula”.

Euceda (2007), en Honduras, “desarrolló el estudio denominada El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica, concluye que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, y un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no lo pueden hacer en el mundo real y estos rincones son importantes porque permiten desarrollar habilidades y destrezas. ”

Orellana y Valenzuela (2010), en Ecuador, “elaboraron un estudio titulado La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos- Ciudad Otavalo, concluyen que las maestras en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje limitando a los niños su expresión creativa y corporal.”

Fernández (2014), “en España, realizó un estudio denominado El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el

desarrollo del niño pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos. ”

De igual manera, Márquez (2015) citado por Otero (2015) señala “en Ecuador, con su investigación titulada El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego concluye que el juego es mucho más que un placer, es la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para aprender del mundo que le rodea, asimismo, organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales. ”

Urbina (2013), “en la investigación titulada Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana del módulo 41 – Puente Piedra- Perú, concluye que el desarrollo de las habilidades comunicativas es favorable a través de las actividades lúdicas en niños menores de 4 años. Esto significa que al interrelacionarse los aspectos afectivos y cognitivos en los niños predispone favorablemente el desarrollo de habilidades comunicativas. ”

“Para finalizar los antecedentes de este proyecto, se hace alusión al trabajo de grado presentado por las estudiantes del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima, denominado: El juego como estrategia de aprendizaje de los 24 niños y las niñas en el aula de preescolar, desarrollado en el Jardín Infantil Acuarela de la ciudad de Ibagué, en el año 2014”(Ospina, 2015)

Se parte del supuesto de que el juego es un detonante motivacional para el niño preescolar, que le permite “lograr un mejor aprendizaje y destacarse en cualquier actividad que realice”. (González, Moncaleano & Romero, 2014, p.13) “Por ello, entre sus objetivos proponen implementar el juego como estrategia de motivación y aprendizaje de los niños del nivel preescolar. Para ello, se basaron en acciones propuestas desde el PPA orientadas a la estimulación de las dimensiones motriz, cognitiva, comunicativa y social de los niños. Al finalizar el proceso, se consideraron

como logros la integración al espacio del aula preescolar de actividades diversas y divertidas para los niños, basadas en el juego, que según las autoras tenían por objetivo que los niños y niñas se diviertan y al mismo tiempo construyan conocimientos nuevos”.(González, Moncaleano & Romero, 2014, p.21)

MARCO TEORICO

1.1 Definición:

“Es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Se han formulado innumerables definiciones sobre el juego, así, el Diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico ”(Paredes, 2002, p. 21).

“Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos y, por ello, las definiciones describen algunas de sus características. A continuación, exponemos algunas de las definiciones aportadas por diferentes autores:” Viciana y Conde (2002, p. 83) “definen el juego como un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. “Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.” Para Carmona y Villanueva (2006, p. 11) ”el juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad

intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa . En el adulto el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos). En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo” (Gallardo, 2018)

“El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en nuestros niveles iniciales. Los niños al jugar aprenden, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando.” (Lúdica, 2018)

1.2 Características Del Juego

- “Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.”(Arg-Educa, 2010)
- “El juego se orienta sobre la misma práctica.”(Arg-Educa, 2010)
- “El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.” (Arg-Educa, 2010)
- “La interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.” (Arg-Educa, 2010)
- “El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas he imágenes del mundo real o fantástico.” (Arg-Educa, 2010)
- “El niño expresa una actitud lúdica qué tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.” (Arg-Educa, 2010)

- “Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.” (Arg-Educa, 2010)
- “El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.” (Arg-Educa, 2010)

1.3 Importancia de los juegos libres

“Dejar a los niños jugar con libertad en el exterior es beneficioso para desarrollar su aprendizaje y sus habilidades sociales y emocionales algo que les ayudara en el futuro.” (Los Caracoles de la espiga, 2016)

“Las actividades al aire libre no solo desarrollan mejores capacidades físicas, gracias a las prácticas de deportes, sino que también implican la mejora de otras habilidades beneficiosas para los más pequeños.” (Faros, 2012)

“Además jugar en el exterior ayuda a los más pequeños a mejorar sus habilidades sociales, ya que están contacto con otros niños y deben aprender a relacionarse, a negociar y definitiva a interactuar con los demás.” (Faros, 2012)

“En este sentido, jugar con otros niños también implica la necesidad de desarrollar habilidades de liderazgo y cooperación, entre ellas aprender a dirigir pero también a ceder, algo que será muy valioso para el futuro.” (Faros, 2012)

1.4 Papel fundamental en el desarrollo de los niños

“La pedagogía moderna recurre a él con el fin educativo, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Es el principio del “enseñar deleitando”, máxima que se acuño tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés.”(IFP, s.f)

“Pero el juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar que estar instrumentalizado necesariamente, hasta que el niño juegue libremente para que aprenda.”(IFP, s.f)

“Es importante tener en cuenta que el juego es una actividad que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño.

“El juego y la infancia están tan indisolublemente unidas en sus respectivos significados que difícilmente podría abordarse la definición de cualquiera de estos dos conceptos sin entrar en el análisis del otro. Una de las razones por las que algunos psicólogos y educadores acceden a considerar la importancia del juego es precisamente por su inclusión aunque indirecta, en la categoría de los asuntos serios. ” (El juego en Educación Infantil, s.f)

“Ese era, efectivamente, el título de algún artículo de divulgación científica que, hacia el final de la década de los setenta, trataba de reivindicar su influencia en el desarrollo infantil. En el campo de la educación cabría afirmar que esa es la estrategia seguida por quienes diseñan y utilizan los llamados juegos didácticos: descubrir la utilidad y el beneficio de lo lúdico tanto para el individuo como para la especie.” (El juego en Educación Infantil, s.f)

“Pero reconocer la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño y la niña. La intervención de aquellos, según Bruner, debe consistir en facilitar las condiciones que permiten el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego.” (El juego en Educación Infantil, s.f)

“El juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo.” (El juego en Educación Infantil, s.f)

“Los conceptos de juego e infancia son productos humanos elaborados y modificadas a lo largo de la historia. La infancia ha supuesto en la evolución del hombre, utilizando la misma expresión que usa Bruner para referirse a la educación, un extraordinario invento social. La selección biológica ha ido extendiendo la duración de este período de inmadurez en los mamíferos más desarrollados. Durante él los

miembros adultos actúan como amortiguadores de las exigencias del mundo exterior y proporcionan a los más jóvenes alimento, higiene, protección, etc.”(El juego en Educación Infantil, s.f)

“Veremos que, en las diversas teorías propuestas a lo largo de la corta historia de la psicología para explicar el fenómeno del juego hay referencias explícitas e implícitas a las relaciones entre juego, infancia y educación.” (El juego en Educación Infantil, s.f)

1.5 El juego libre como aprendizaje y enseñanza

“Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres ” (Lupe, s.f)

“Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. ” (Lupe, s.f)

“Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. ”(Lupe, s.f)

“El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.” (Lupe, s.f)

“Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.” (Lupe, s.f)

CAPITULO II

FACTORES QUE FAVORECEN LA INTEGRACION DE LOS NIÑOS EN EL JUEGO

2.1 Físicos

“Son los cambios más importantes que se concentran, brincar, arrojar, atrapar entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas siguientes de s desarrollo, las que promueven un desarrollo normal en los diferentes sistemas del cuerpo. Hoy en día hay una gran diferencia con los niños y niñas este tiempo y los de algunas décadas, y es el descenso de la actividad física.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“Hace años los niños pasaban una parte del tiempo de cada día jugando en la calle con otros niños que a la vez mejoraba su socialización realizaba ejercicios físicos, pues el juego provoca un desahogo de energía física, y además les enseña a coordinar sus movimientos e intenciones para lograr los resultados deseados en el juego.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

2.2 Psicológico

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

concepto de espacio. El objetivo del niño no puede ser otra cosa que jugar.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

2.3 Social

“El juego no es solo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Es por ello el juego es un escape aceptable y natural en el niño, para expresar emociones que muchas veces con palabras no puede expresar. Lo que permite desarrollar una actividad sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones, fomentando su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y n sentido de independencia.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

CAPITULO III

FUNDAMENTOS PSICOPEDAGOGICOS

3.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) “elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. ”

“La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo 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 sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma natural por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas ”(Sáenz, 2015, p. 17).“ Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.” (Gallardo, 2018)

3.2 Teoría sociocultural (Vygotsky)

“Vygotsky creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores. El juego como valor socializador El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“El juego como factor de desarrollo. El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos, abstractos y simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP). ZDP: Es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zonas de Desarrollo Potencial).” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

3.3 Teoría de relajación(Moritz Lazarus)

Lazarus, (1883) propuso la teoría de la relajación. “Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía, sino al contrario, es un sistema para relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga. Lazarus en su teoría ve el juego como medio de descanso activo, donde la alternabilidad del trabajo intensivo con el juego puede efectivamente favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central.”

“Según Lazarus el juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas, esto pensado desde los adultos, ya que para los niños el juego es como un trabajo bajo circunstancias especiales sin ser orientadas hacia un fin.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

3.4 Teoría de Friedrich Froebel

“Reconoce que el juego favorece al desenvolvimiento cerebral y contribuye a la formación del carácter, a la vez que desarrolla la inteligencia y la destreza manual del niño. Une la palabra con la acción. ” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“El juego como Medio Educativo, protocolo de investigación. Descubrió que los niños y niñas tienen una individualidad propia y por eso no se les debe tratar a todos por igual. Una de sus afirmaciones más celebres es que al niño le gusta jugar, jamás siente cansancio en presencia de un juego interesante.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“El juego educativo es la base del método froebeliano, se basa en que el aprendizaje debe ser ordenado, coordinado, metódico, desarrollando ojos, oídos y manos, es decir, un aprendizaje sensorial. Froebel deseaba que se tratara a los niños individualmente; unos necesitan sol, otros sombra, etc. Diseño materiales para el juego y les llamo dones; así como varios trabajos a los que llamo ocupaciones.” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

3.5 Teoría de Jean Peaget

“El juego simbólico. Peaget afirma que es conveniente distinguir los símbolos, por un lado, y las señales por otro. El caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es meta y el significante diferenciado, un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos. Los sistemas simbólicos, se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución. ” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“El juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, es un modo de conocerlo, aceptarlo y de construirlo. Las teorías antes mencionadas aciertan a la importancia del juego en el preescolar para el desarrollo integral del niño y niña tomando en cuenta la parte personal como individuo único capaz de hacer cosas nuevas, con su imaginación y creación el niño y niñas asume roles en los juegos

haciéndolos reales para ellos. Además facilitan las relaciones interpersonales entre los pequeños a compartir, convivir, respetarse y a nivel de raciocinio a la solución de conflictos sencillos en sus juegos. En los juegos hay reglas que respetar esto ayuda a fortalecer la honestidad y no hacer trampa, también a tener paciencia cuando esperan su turno por ejemplo, estos aspectos les ayudan a prepararse para la vida adulta ya que se nos presentan situaciones difíciles en las cuales deben de demostrar paciencia, responsabilidad, honestidad, solidaridad como valores que permiten vivir en armonía con los demás. ” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“A continuación, describieron y se explicaron los diferentes momentos en que se realizó el trabajo investigativo, a través de actividades encaminadas al cumplimiento de los objetivos propuestos” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. ” (Teorías del Juego, s.f)

“El tema central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).”(Teorías del Juego, s.f)

“La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.”(Teorías del Juego, s.f)

“Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.”(Teorías del Juego, s.f)

“Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.” (Teorías del Juego, s.f)

“De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.” (Teorías del Juego, s.f)

3.6 Teoría de Ericsson

“El juego da una dimensión interesante en relación a jugar, como un proceso de limpieza, catarsis en el psicoanálisis tradicional Ericsson (1977). En Educación Inicial, el proceso de enseñanza – aprendizaje se hace uso de procedimientos más precisos que se utilizan en determinados momentos, como estrategias, las cuales deben partir de los intereses y necesidades de la niñez en esta edad. Los recursos metodológicos fundamentales en la Educación Infantil se encuentran en el juego. Consideramos importante la parte psicosocial de los niños y niñas, deben estar jugando para encaminarse a que no se aburran, a que ellos disfruten la experiencias compartiendo con otros, aprender nuevos juegos que desconocen y otros que conocen, conviviendo en conjunto, la práctica de valores compartiendo, respetando, y expresando sentimiento de ternura” (Herradora, Olivas y Cruz, 2013)

3.7 Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall

En 1904, Hall “formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética 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 disfrutaban jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarle sus pieles o armas; para este autor, existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura” (Navarro, 2002, p. 74).

“Los defensores de esta teoría se apoyan en la idea de que se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados.” (Gallardo, 2018) López de Sosoaga (2004, p. 56) “hace las siguientes críticas a la teoría de Hall: (1) es erróneo suponer que las prácticas culturales se heredan genéticamente; (2) el juego simbólico y el de los adultos no son explicables desde el punto de vista de esta teoría; y (3) no explica la conducta del juego, ni el proceso psicológico que lo sustenta.”

3.8 Teoría de Sigmund Freud

“Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar. Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto- son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte. ” (Gallardo, 2018)

“Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el ello (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el yo , parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el super-yo, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al yo. Cuando el ello, yo y super-yo están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el ello pide placer y el super-yo el cumplimiento de deberes. La función del yo es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el ello y el super-yo, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones. Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras. Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes:

etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital ” (Schultz y Schultz, 2002, citado por Gallardo, 2018)

“La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional.” (Gallardo, 2018) Freud (1898, 1906) “vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. ”

“El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. ”(Gallardo, 2018)

“Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas”(Gallardo, 2018):

1. “La infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño” (Gallardo, 2018);
2. “El contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior” (Gallardo, 2018)

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

“La teoría del juego elaborada por Claparède recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como Teoría de la derivación por ficción , no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de

sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del figurarse donde la imaginación sustituye a la realidad; la derivación por ficción se asemeja en cierto modo a la conducta mágica de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real”. (Mora, 1990, p. 49).

“La teoría de Claparède sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el como sí, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega” (Navarro, 2002, p. 75).

“Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. ” (Gallardo, 2018)

Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que tiene el niño (Ortí, 2004, p, 57). “Este autor concibe el juego como el medio más útil para movilizar al niño en lo que se podría considerar como escuela nueva o activa. En este sentido, afirma que el juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual la vida podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyos muros y torreones parecían separarla para siempre ” (López de Sosoaga, 2004:58). “Su teoría del juego aporta una interpretación de lo que se conoce como juego de ficción. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de reglas).” (Gallardo, 2018)

3.9 Teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk

Buytendijk (1935) “interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego ”(Lavega, 1997). “Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.” (Gallardo, 2018)

“Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impulsan a no hacer otra cosa que jugar. Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos” (Paredes, 2003, p. 89): “jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad). ” (Gallardo, 2018)

“La teoría del juego de Buytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la adolescencia y de la edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz.” (Gallardo, 2018)

3.10 Teoría del juego como anticipación fundamental

Para Karl Groos (1902), “filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que

preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Gracias a la realización de este trabajo de investigación se llegó a conocer un poco más acerca de la importancia de los juegos libres como medio didáctico en los niños y niñas.

SEGUNDA: Con el juego libre en función de los conocimientos del niño o la niña se adquirió las expectativas del niño y niña, sino que también hizo crecer al docente comprometiéndose con su labor profesional.

TERCERA: Con el juego se logró las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas competencias y no, pasar el tiempo en otras actividades sin sentido teniendo en cuenta los factores que favorecen la integración de los niños en los juegos libres.

CUARTA: Se llegó a conocer las distintas teorías sobre el juego libre y poder diferenciarlas, estos conocimientos en las distintas áreas favorecerán el crecimiento del niño y la niña de la educación inicial en los distintos aspectos.

REFERENCIAS

Arg-Educa. (2010). El Juego y el Niño [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://arg-educablog.blogspot.com/2010/09/el-juego-y-el-nino.html>

Barajas, C. (coord.). Perspectivas sobre el desarrollo psicológico. Ediciones Pirámide. Madrid, 2007.

Dalai lama. El arte de vivir en el nuevo milenio. España. Grijalbo. 2000

La importancia del juego 20 de mayo del 2019
<https://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego3.shtml>

El juego educación en la preescolar 15 de abril del 2019
<https://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>

El juego en Educación Infantil. (s.f). Importancia Del Juego En El Desarrollo General De Los Niños/as [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/juego-y-desarrollo.html?m=0>

Faros. (2012). La importancia de fomentar el juego al aire libre. Recuperado de: <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-juego-aire-libre>

Gallardo. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

González Cuenca, A. M. (coord.). Psicología del desarrollo: teoría y prácticas. Ediciones Aljibe. Málaga, 2006.

(Herradora, F., Olivás, Y., y Cruz, I. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí. Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua. Estelí. Nicaragua.

Herradora Gutiérrez Flor de Mariela, Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en niños y niñas de II

nivel de Educación Inicial del Colegio El Principito de la ciudad, Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua Unan Managua.

IFP. (s.f) La importancia del juego en la educación infantil. Recuperado de:<https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>

Jean Piaget (1936) el nacimiento de la inteligencia en el niño (); www. El juego según Jean Paiget. 7 Jean Piaget (1964) Psicología de la infancia.

K. Groos 1998 teoría instrumentalista del juego citado por internet www. El valor pedagógico del juego

Lúdica. (2018). Lúdica. Recuperado de:<https://es.scribd.com/document/384078591/Ludica1>

Lupe. (s.f). Lupe. Recuperado de:<http://documents.mx/documents/tesis-lupe.html>

Los Caracoles de la espiga. (2016). Jugar Al Aire Libre [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://caracolesdelaespiga.blogspot.com/2016/06/jugar-al-aire-libre.html>

Maria Del Pilar Ospina Medina, El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar, Ibague-2015.

Minerva Torres, Carmen El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela

Ospina, M. (2015). El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar (Trabajo de grado). Universidad Del Tolima. Tolima. Colombia.

Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°349 Palao (Tesis de Maestría). Universidad Cayetano Heredia. Lima. Perú.

Pepita Gominola. (2014). El juego no es un juego [Entrada de Bog]. Recuperado de:<http://pepitagominola.blogspot.com/2014/04/el-juego-no-es-un-juego.html>

Rosa Elena Otero Salazar, El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 palao, Lima-Peru, 2015.

Suyaparaca. (2015). Inicio [Entrada de Blog]. Recuperado de:<http://juegos-trabajosupn.blogspot.com/2015/11/inicio.html>

Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Teoría del juego: Sigmund Freud JUEGO Y COMPORTAMIENTOS SERIOS 15 oct. 2013 - <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>

Teorías del Juego. (s.f). Teorías del Juego. Recuperado de:<http://www.eldenario.net/el-denalumno-1/teorias-del-juego/>

TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO 05 de marzo del 2019,
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO marzo 2018

LOS JUEGOS LIBRES COMO MEDIO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	8%	0%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	rio.upo.es Fuente de Internet	3%
2	www.redalyc.org Fuente de Internet	1%
3	www.ifp.es Fuente de Internet	1%
4	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
5	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	<1%
6	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%

Trabajo del estudiante

9	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1%
10	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
12	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo