

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego durante el trabajo en nivel inicial

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

Autor:

Walter Melendres Moreto

JAEN – PERÚ

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego durante el trabajo en nivel inicial

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

Walter Melendres Moreto (Autor)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (Asesor)

JAEN – PERÚ

2020



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

En Jaén, a los veinte días del mes de febrero del dos mil veinte, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado "El juego durante el trabajo en nivel inicial", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial al autor Walter Meléndrez Morcote.


A las 09:00 horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


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

Por tanto, Walter Meléndrez Morcote, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

Siendo las 10:00 horas con VEINTE minutos, el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Mg. Blanca Barreto Escarate  
Secretaria del Jurado

  
Mg. Jorge Luis Artaza Salazar  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A Dios, y a mi padre  
por formar parte y ser motivación para  
seguir adelante con mi segunda especialidad.

## INDICE

Dedicatoria.....	4
Resumen .....	6
Introducción .....	7
Capitulo I. ANTECEDENTES DE ESTUDIO.....	10
1.1. Antecedentes Internacionales.....	10
1.2. Antecedentes Nacionales.....	11
Capitulo II. SUSTENTO TEORICO DEL JUEGO .....	14
2.1 ¿Qué es el juego? .....	15
2.2 Teorías sobre el juego.....	18
2.2.1 Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX.....	18
2.2.2 Las teorías de la primera mitad del siglo XX.....	20
2.2.3. Las teorías de la segunda mitad del siglo XX.....	21
2.2.4 Características Y Funciones Del Juego.....	23
Capitulo III. EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL.....	26
3.1. La Importancia Del Juego En Educación Inicial .....	26
3.2. Características del juego en educación inicial.....	28
3.3. Áreas que desarrolla el juego.....	29
3.4. Clases De Juego .....	30
3.5. Tipos De Juego.....	30
CONCLUSIONES .....	33
REFERENCIAS CITADAS.....	35

## RESUMEN

La presente investigación se precisa como una aproximación a los fundamentos teóricos acerca del juego, la importancia del juego y una interrogante: ¿Cuándo los niños juegan, puede haber un desarrollo cognitivo?

Se comenta sobre el juego desde el vientre de la madre, que se convirtió en toda una sorpresa para los padres, ya que pudieron ser testigos de los movimientos tan inusuales que hacía su bebé. ¡Incluso se aprecia cómo parece que el pequeño toma impulso con sus diminutos pies apoyándose en la barriga de la mamá! Este tipo de movimientos no son normales en los fetos, pero lo que también nos resulta impresionante es haberlos captado en imágenes y así por el estilo encontraremos muchas opiniones de investigadores, sobre si se considera juego, pero consideramos que tales movimientos de alegría o tristeza lo siente el bebé y la madre, conexión principal.

**Palabras claves:** Juego, cognitivo, movimiento, estrategia.

## INTRODUCCION

El juego es motor de actividad física del niño por medio de este, desarrolla sus capacidades de socialización, el niño comienza a hacerse lenguaje interno para dirigir su conducta y planificarse, desarrolla también el lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. Por ello, que se debe tener en cuenta como parte de su aprendizaje al juego simbólico, este es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo, así como las canciones, que también forman parte del juego. Todo esto que se utiliza como parte del juego, les entretienen formando parte del bagaje cultural de cualquier niño que nos recuerdan nuestra propia infancia. Jugar cantando, refuerza la atención y la memoria, amplía el vocabulario y trabaja la rima, se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos, así como ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica.

En muchos lugares del mundo, los nuevos sistemas educativos vienen aplicando planteamientos pedagógicos en la que se utiliza el juego como estrategia de aprendizaje, el Ministerio de Educación Peruano, en su nuevo planteamiento, recomienda a los docentes de educación inicial, que se deben generar espacios apropiados en donde se desarrolle juegos para promover actitudes y competencias educativas, cuya finalidad es educar al niño de acuerdo a los nuevos retos sociales.

Esto es importante tener en cuenta, pues los maestros deben conocer ampliamente y aplicar correctamente las estrategias adecuadas lograr desarrollar aprendizajes.

En el presente trabajo de investigación se justifica, pues brinda aspectos importantes referentes al juego, y su importancia que tiene en el

desarrollo de los niños, en la etapa de la infancia bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños. Se explica la forma de cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Mediante el juego el niño, desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del baño, la de la hora de dormir, etc.

El uso del juego, en las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los días de la semana, los números, las estaciones del año, las partes del cuerpo, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños.

El uso del juguete también debe servir como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté. El juguete puede llegar a ser uno de los mejores recursos educativos. Que aprendan jugando.

Uno de los elementos básicos que se utilizan en el juego, es el juguete, este es un medio muy importante pues se uso sirve para canalizar diversión, fantasías, estímulos e inquietudes, de forma compartida y dentro de su desarrollo óptimo y aprendizaje.



Para poder desarrollar de una manera mas clara en este trabajo de investigación, se han planteado los siguientes objetivos:

**Objetivo General:**

Describir las características del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje para niños de nivel inicial.

**Objetivos Específicos:**

Conocer estudios de investigación relacionados al juego como estrategia de enseñanza.

Describir el sustento teórico del juego y su importancia en el aprendizaje.

Conocer las características del juego en el nivel inicial.

El contenido del presente trabajo académico, esta dividido de la siguiente manera: en el capitulo I, encontraremos todo lo relacionado a conocer, algunos antecedentes de estudios en el que se explica la importancia que tiene el juego en el nivel inicial. En el capitulo II, encontraremos los aportes de las teorías sobre el juego y su importancia en el aprendizaje. En el capítulo se podrá conocer las características que tiene el juego en la educación inicial. Por ultimo se presentan las conclusiones, las recomendaciones y las referencias citadas.

## CAPITULO I

### ANTECEDENTES DE ESTUDIO

#### 1.1. Antecedentes Internacionales.

Solís, (2018) estudió la relación, desde un enfoque mixto, entre el juego y el concepto de género en los niños y niñas de la Unidad Educativa González Suárez. Se recogió información a través de la entrevista y la observación; modalidad bibliográfica al investigar en tesis, artículos de revistas indexadas y libros, de campo al realizar la observación directa con el lugar investigado; nivel descriptivo al detallar minuciosamente el problema, puesto que se tomó en cuenta todas las características evidenciadas que sirvieron de aporte para el desarrollo de la investigación y de asociación de variables al relacionar el juego con el concepto de género y se ayudó de la ficha de observación aplicada a ochenta niños y niñas y la entrevista a tres docentes para recoger la información. Las conclusiones de este trabajo determinaron que el concepto género está en proceso de construcción porque los niños participan en juegos propios de cada género de carácter estereotipado, no se trabaja la desestructuración, integración y diálogo al respecto; los juegos de tradición escolar no permiten interactuar entre sexos y existe resistencia de los niños en el uso de juguetes del género opuesto. Los resultados de la propuesta reflejan resultados positivos, ya que ambos sexos interactúan en juegos cooperativos, mostrando inicialmente cierta incomodidad que fue superado por la interacción entre género, alcanzando los objetivos propuestos.

Márquez (2015) estudió el desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños y niñas durante el juego. El diseño de su investigación es cuasiexperimental. Para esta investigación se trabajó con dos grupos, uno de

control y otro experimental de edades entre 29 a 42 meses de diferentes centros infantiles de la ciudad de Quito. Se utilizó el test estandarizado Perfil de desarrollo (Die Entdeckungder Sprache) de Barbara Zollinger. La presente investigación concluye que el juego contribuyó al desarrollo de las destrezas en las áreas comunicativas y sociales en los niños.

Ramírez (2014) estudió la influencia de la familia y la escuela en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años de edad a través de un programa de estimulación. La metodología que utilizó es cualitativa y su tipo de investigación-acción a través de la aplicación de un programa colaborativo de estimulación del lenguaje oral. Esta investigación trabajó con una población de los centros A, B y C de educación infantil de la edad de 3 años, con una muestra de 134 alumnos, 6 maestras y un maestro y las familias de los niños y niñas. Sin embargo, en la fase de planificación solo participaron una maestra, una investigadora y 15 alumnos y sus familias. Los instrumentos que se utilizaron son: ficha de identificación de alumnos con problemas de habla y lenguaje para maestras de educación infantil, inventario para el desarrollo del lenguaje para padres y el PLON-R, así mismo utilizo procedimientos para la fase de planificación y ejecución del programa. Los resultados de la presente investigación permiten describir las estrategias utilizadas por la investigadora y por los progenitores, y observar cómo influyen en el desarrollo del lenguaje de los participantes, dichos resultados deben ser de utilidad a otros centros de educación infantil y a otros profesionales del nivel inicial.

## **1.2. Antecedentes Nacionales.**

Velásquez, (2018) aplicó un programa de juegos infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de edad de una institución educativa pública de Ancash. La investigación fue aplicada con un diseño preexperimental pre y pos test con un solo grupo de trabajo usando como instrumento el test PLONR permitiendo conocer resultados del lenguaje oral en sus tres componentes: forma, contenido y uso, su población fue de 45

estudiantes de 5 años de dos aulas (manitos creativas y los exploradores), aplicando el programa de juegos a la muestra de 25 estudiantes de una de las aulas antes mencionadas. Dicho programa se elaboró en 14 sesiones bajo la clasificación Hurlock quien propuso juegos sensoriales, motrices, de lenguaje, sociales, dramáticos y competitivos. El resultado de esta investigación demostró que el programa de juegos infantiles mejoró de forma significativa el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661.

López, (2016) tuvo como propósito mejorar el lenguaje oral en sus dimensiones de forma, contenido y uso, mediante juegos verbales para estimular el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de edad del Liceo Naval Lizardo Montero. Para ello, se diseñó el programa Jugar para aprender. En la investigación se utilizó un diseño cuasi experimental con preprueba y post prueba. El instrumento aplicado fue la Prueba Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R) para evaluar las dimensiones de forma contenido y uso. La muestra estuvo constituida por 40 estudiantes, 20 niños grupo control y grupo 20 experimental. Se conoció que en el pretest ambos grupos se encontraban en el nivel retraso; más de la mitad de estudiantes, poseían una articulación de habla alterada, dificultad para prestar atención, interpretar y seguir ordenes, dificultad para producir palabras o frases, escaso vocabulario, dificultad para expresar ideas y mantener una conversación. Posteriormente, después de la aplicación del programa, se observó en el grupo experimental, en la dimensión de forma, mejoras significativas en el nivel fonológico y morfosintáctico. En la dimensión contenido, avances léxico semántico; y en el nivel uso, avances en el nivel pragmático. Como resultado del programa se obtuvo un mayor número de estudiantes que pasaron del nivel que necesita mejorar al nivel normal; y disminuyó el número de estudiantes en el nivel de retraso. Para finalizar, se concluye que el programa fue efectivo para mejorar el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas del liceo Naval.

Ancajima y Salvo (2015) estudiaron la relación entre el juego libre en los sectores del aula y el desarrollo comunicativo en los niños de 5 años de

edad de una institución educativa de San Juan de Lurigancho. Se trató de una investigación de tipo aplicada con un diseño cuasi – experimental y un enfoque cuantitativo. La muestra fue de 40 niños: 20 del grupo experimental y 20 del grupo control. El instrumento usado fue la prueba ELO y un cuestionario aplicado a los estudiantes como instrumentos de recolección de datos, se empleó un tratamiento de cuatro módulos de dos sesiones a cada niño del grupo experimental usando el juego libre en los sectores del aula como estrategia metodológica. Se aplicó el postest a ambos grupos obteniendo como respuesta la existencia de una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo control en lo referente a su desarrollo comunicativo.

Gómez (2015) estudió la influencia del Programa Me expreso jugando en el lenguaje oral de los niños de 5 años de edad de una institución educativa pública del Callao. El método usado fue hipotético deductivo con un diseño cuasi experimental aplicado, siendo su población 54 niños de 5 años de edad, todos de la Institución Educativa Inicial N° 111 Bocanegra (Callao), donde la muestra fue la cantidad total de la población, el instrumento que utilizó fue la prueba ELO. Los resultados indicaron la existencia de una influencia significativa entre las actividades lúdicas y el lenguaje oral en la muestra estudiada.

## **CAPITULO II**

### **SUSTENTO TEORICO DEL JUEGO.**

Cabrera y Chahuayo, (2018) indican que la actividad de recreación, que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva al niño y estudiante, a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Juego es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. (Zamora, sf).

La primera referencia sobre juegos, que existe es del año 3000 A.C., además los juegos, son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En el siglo V, el juego se encuentra relacionado con la palabra paideia, y significa la crianza de los niños o cosas de niños. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de

las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere. (Cabrera y Chahuayo, 2018).

## **2.1 ¿Qué es el Juego?**

Hablar de juego, son muchos los autores que lo hacen y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. Algunos autores y en su mayoría consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc (Ruiz, 2017).

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) “afirman que el juego es: Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128).

Ruiz, (2017), indica que los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al

cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños.”

Aunque hemos comenzado aportando una definición sobre el juego existen, como venimos comentando, algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores, Montañés y otros (2000) destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego. Esto puede deberse en parte a que como hemos comentado anteriormente, el juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, esto también ha sucedido con el concepto de juego. Debido a que como hemos comentado no existe una única forma de definir el juego, observaremos a continuación algunas de las definiciones más relevantes que a nuestro juicio se dan sobre él.

Según la RAE (2010) el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Estas definiciones son demasiado amplias por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo.

Spencer (1855), que encontramos en Montañés y otros (2000), para él el juego es el resultado de un exceso de energía. Los autores referidos recogen otra definición, en este caso de Gross (1989) quien concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio



preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (p. 236).

Si hacemos referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad. Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego. Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento serio que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas. (Ortega Ruiz, 1992. p.52)

Ortega Ruiz (1992) “nos facilita también una definición de Vygotsky (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygotsky definió el juego como: Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo.” (p. 160).

Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) en la que afirma que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2)

Zabalza (1987) define al juego de Bruner (1986) quien describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo”. (p.183).

Montañés y otros (2000) “definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso.”

Bañeres y otros (2008), se refiere al juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” (p. 9).

Roger Caillois (1987), “estableció que el juego sigue una clasificación: Los juegos de competencia (*Agon*), juegos de azar (*Alea*), juegos de simulacro (*Mimicry*) y juegos de vértigo (*Ilinx*); los cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos”.

Finalmente, llego determinar que el juego es una actividad libre, donde se experimenta placer, es de carácter desinteresado, en determinado tiempo y espacio, tiene un enlace y desenlace; permanece en el recuerdo como creación o un tesoro que se puede repetir en cualquier momento.

## **2.2 Teorías Sobre El Juego**

Existen diversas teorías que brindan información sobre el juego, estos aportes son de mucha importancia para poder tener claro lo que significa el juego

y su importancia en el proceso de aprendizaje en el niño, para ello tendremos en cuenta los siguientes aportes:

### **2.2.1 Las Primeras Teorías Psicológicas Del Juego En El Siglo XIX**

#### **A) Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller.**

Schiller y Spencer basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa. Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, consumimos esa energía a través de actividades estéticas. (Ruiz, 2017).

#### **B) Teoría de la relajación de Moritz Lázarus.**

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria. (Ruiz, 2017).

#### **C) Teoría el ejercicio preparatorio o pre ejercicio**

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende este autor se entiende a la perfección a través del ejemplo que pone en su libro Garaigordobil (2003) cuando dice: Se

juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. (Ruiz, 2017).

### **2.2.2 Las Teorías De La Primera Mitad Del Siglo XX.**

#### **A) Teoría de la recapitulación de Stanley Hall Para Hall.**

Cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutaban algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre, que, por tanto, no llevarán a cabo. Unos años más tarde, Hall enuncia otra teoría cumplimentando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta. (Ruiz, 2017).

#### **B) Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr**

A través del juego carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan. (Ruiz, 2017).

#### **C) Teoría general del juego de Buytendik**

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además, Buytendink considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que, para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio yo. (Ruiz, 2017).

Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la

timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. (Ruiz, 2017).

#### **D) Teoría de la ficción de E. Claparède**

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño. (Ruiz, 2017).

#### **E) El psicoanálisis de Sigmund Freud**

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica. (Ruiz, 2017).

### **2.2.3 Las Teorías De La Segunda Mitad Del Siglo XX**

#### **A) Teoría socio histórica de Lew Vygotsky.**

Vygotsky defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de Zona de desarrollo próximo (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno. (Ruiz, 2017).

## **B) Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget**

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta. (Ruiz, 2017).

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

## **C) Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner**

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva. (Ruiz, 2017).

## **D) Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos:**

Huizinga y Caillos consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es

por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian. (Ruiz, 2017).

**E) El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon:**

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma materia, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado. (Ruiz, 2017).

**2.2.4 Características Y Funciones Del Juego**

Las diferentes definiciones y teorías sobre el juego, podemos comentar una serie de características y funciones del juego que nos parecen importantes y defienden la mayoría de los autores. En este caso para poder llevar a cabo una buena selección de estas vamos a hacer referencia a los siguientes autores: Zabalza (1987), Palacino (2007), Romero y Gómez (2008), Chacón (2008), Antón (2007), Bañeres y otros (2008), Delgado (2011) y Torres (2002).

Por tanto, reformulando sus ideas, las funciones y características quedarían definidas de la siguiente forma:

**❖ El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano:**

El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones. (Ruiz, 2017).

❖ **Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:**

El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. (Ruiz, 2017).

Por su lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia:

- El juego es además un fin en sí mismo: es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.
- El juego surge de manera voluntaria y libre: Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad justificada y autoalimentada (p. 186).
- El juego implica actividad: En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.



- Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria: Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.
- Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento.
- El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional: Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos.
- La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización: El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.
- Para finalizar y como hemos podido observar a través de todas estas características y funciones, nos gustaría resaltar, el carácter holístico

que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo.

## **CAPITULO III**

### **EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL**

#### **3.1 La Importancia Del Juego En Educación Inicial.**

Caba (2004) manifiesta que: El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. (Morales y Medrano, 2015).

Al respecto, Caba (2004) afirma que: Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. (p. 95).

Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo. (Morales y Medrano, 2015).

### **3.2. Características del juego en educación inicial**

Moreno (1992) incluye en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Bernabeu y Goldstein (2008), cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definitorias:

- El juego es una actividad libre. El juego “en su expresión original como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.
- La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía. El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo.
- El juego tiene siempre un destino incierto. A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia
- El juego produce placer, alegría y diversión. Como señala Huizinga, el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado.
- El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello.

### **3.3. Áreas que desarrolla el juego.**

Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente:

#### **El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor.**

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.

- El niño a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
- Favorece la coordinación viso motora.
- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas.

### **3.4. Clases De Juego.**

Aizencang, (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

### **3.5. Tipos De Juego.**

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará

a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

**Juego motor.** El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa. (Morales y Medrano, 2015).

**Juego cognitivo.** El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos. (Morales y Medrano, 2015).

**Juego social.** El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el

espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial. (Morales y Medrano, 2015).

**El juego simbólico.** Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo  
El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: esto es juego. (Morales y Medrano, 2015).

### **¿En qué consiste el juego simbólico?**

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del como si o del decía que. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste. (Morales y Medrano, 2015).



## CONCLUSIONES:

- PRIMERA:** Conocer las características del juego, permite poder desarrollar adecuadamente la aplicación de estrategias que ayudaran en lo aprendizajes de los niños en el nivel inicial, esto es de mucha importancia, pues el niño puede aprender de una forma más agradable y se asegura que ese aprendizaje sea perdurable.
- SEGUNDA:** Los aportes de los estudios realizados sobre la importancia del juego en los niños del nivel inicial, permiten tener aportes en el que explican detalladamente el gran aporte que tiene el juego en el desarrollo de aprendizajes, así como también en el desarrollo de la personalidad.
- TERCERO:** El juego es importante, porque se fundamenta con las teorías psicológicas, su utilización, es una herramienta ideal de enseñanza aprendizaje, que ayuda a desarrollar diferentes competencias como: la toma de decisiones, desarrollo de valores, conceptos matemáticos, etc.
- CUARTA:** El juego es muy importante, sus aportes se pueden verificar en los aportes en diferentes campos como el Social, Psicológico, Cognitivo y Personal, es una de las mejores terapias que se aplican en el campo educativo.

## REFERENCIAS CITADAS

- Ancajima, O. & Salvo K. (2015). Estrategias y técnicas en la aplicación del programa: “juego libre en los sectores del aula y el desarrollo comunicativo en los niños de cinco años de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2O5ElzG>
- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Ministerio de educación, (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Gomez, M. (2015). Programa me expreso jugando y su influencia en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 de Bocanegra-Callao (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2XULwop>
- Huizinga, Johan (1968). Homo ludens. Madrid: Alianza, 2000.
- Cabrera. E y Chahuayo. D. (2018). LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.P ASOCIACIÓN EDUCATIVA SEMILLITAS DEL FUTURO CURAHUASI-2018.

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC.  
Perú.

Ruiz. M. (2017). El juego: UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNIVERSIDAD DE CANTABRIA. España.

Solís, M. (2018). El juego y el concepto de género en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa González Suárez (Tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2ua9vSQ>

Ramírez, Ch. (2014). La influencia de la familia y la escuela en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 5 años a través de la aplicación de un programa de estimulación del lenguaje (Tesis de doctorado). Recuperado de <https://bit.ly/2u6VPba>

Velásquez, J. (2018). Programa de Juegos Infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal Nuevo Chimbote–Ancash (Tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2Cp93ES>

López, G. (2016). Programa Jugar para Aprender para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016. (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2XZVYuN>

Márquez, M. (2015). El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego (Tesis de maestría). Recuperada de <https://bit.ly/2ueHY2K>

Zamora. M. (sf). [info@redmusicante.com](mailto:info@redmusicante.com) <http://redmusicante.com/el-juego/>

Zabalza, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea

Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241-270.

Bañeres, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.

Spencer. H. (1855). The Principles of Psychology.

## EL JUEGO DURANTE EL TRABAJO EN NIVEL INICIAL

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	docplayer.es Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to TecnoCampus Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1%

Escribir citas

Activar

Escribir referencias

+ 13 acciones

Escribir bibliografía

Activar