

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autora.

Marlla Elizabeth Sanchez Rojas

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial.

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Marlla Elizabeth Sanchez Rojas (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén- Perú

2020



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


ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO


Jaén, a los diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio 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), Dr. Andy Figueroa Cardenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). **SANCHEZ ROJAS MARLLA ELIZABETH**


A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **SANCHEZ ROJAS MARLLA ELIZABETH**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kio Figueroa Cardena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

28% INDICE DE SIMILITUD	27% FUENTES DE INTERNET	6% PUBLICACIONES	15% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	8%
2	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.utm.edu.ec Fuente de Internet	1%



10	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
13	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	< 1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
15	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	< 1 %
16	kipdf.com Fuente de Internet	< 1 %
17	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	< 1 %
18	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
19	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência",	< 1 %

Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012.

Publicación

20	gc-al.org.co Fuente de Internet	< 1 %
21	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	< 1 %
22	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
23	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
24	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
25	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
26	silo.tips Fuente de Internet	< 1 %
27	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

DIOS por regalarnos la vida y permitimos despertar cada día para salir adelante. A mi familia que me alienta día a día para seguir adelante. Por animarme y acompañarme en cada paso que doy. A todas las personas que estuvieron apoyándome durante todo este proceso de la carrera. A mis maestros quienes han sido mis formadores, y gracias a ellos es que ahora tengo más conocimientos los cuales me servirán para aplicarlos con mis niños.

INDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I: EL JUEGO.....	10
Definición del Juego.....	10 ..
Finalidad del Juego.....	12
Importancia del Juego.....	12
Características del Juego.....	12
Teorías para el Juego Educativo.....	14
Las teorías biológicas del juego.....	14
Las teorías filosóficas del juego.....	15
Teorías psicológicas del juego.....	15
Juego Como Propuesta Educativa.....	16
El juego y el desarrollo integral del Niño	17
CAPÍTULO II: DIDACTICA.....	23
Didáctica.....	23
Estrategias didácticas.....	23
CAPÍTULO II: EL JUEGO DIDACTICO.....	27
Juegos Didácticos.....	27
Elementos de los juegos didácticos.....	29
Diseño de un juego didáctico.....	29
Objetivos de los juegos didácticos.....	30
Características de los juegos didáctico.....	31
El juego como estrategia didáctica.....	32
CONCLUSIONES	32
RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS CITADAS	

RESUMEN

Este trabajo de investigación está enfocado en Resaltar la importancia de los juegos didácticos en los niños de Educación inicial teniendo como objetivo general determinar Cuál es su importancia y como objetivos específicos investigar cada una de las áreas. Los juegos didácticos son muy importantes para los niños del nivel inicial teniendo en cuenta que los niños aprenden jugando, las maestras tienen que buscar muchas estrategias para poder llegar a ellos y motivarlos en su enseñanza-aprendizaje, hábitos de conducta e incluso en sus emociones, de la mejor manera en la cual se puede realizar esto es a través de los juegos didácticos. Debemos tener también en cuenta que el juego nos ayuda mucho en bastantes aspectos del desarrollo del niño tanto en el desarrollo psicomotor, afectivo, emocional y cognitivo es por ello que las maestras hoy en día toman el juego didáctico como una estrategia metodológica la cual se usa a diario en las aulas guiado y esto he visto necesario Investigar acerca de la importancia del juego didáctico en educación inicial.

Palabras clave: Juego, didáctica, juego gigante

ABSTRACT

This research work is focused on highlighting the importance of didactic games in children of initial education, with the general objective of determining what its importance is and as specific objectives of investigating each of the areas. Didactic games are very important for children of the initial level taking into account that children learn by playing, teachers have to find many strategies to reach them and motivate them in their teaching-learning, behavior habits and even in their emotions, the best way in which this can be done is through educational games. We must also take into account that the game helps us a lot in many aspects of the child's development, both in psychomotor, affective, emotional and cognitive development, which is why teachers today take the didactic game as a methodological strategy which is used guided daily in the classrooms and this I have seen necessary Investigate about the importance of the didactic game in initial education.

Keywords: Game, didactics, gigantic game

INTRODUCCIÓN

El hombre es un ser muy complejo que necesita ser socializado, y el juego forma parte de su desarrollo diario desde temprana edad; al comenzar a jugar desde una edad temprana, los niños aprenden a funcionar en varios aspectos de la vida cotidiana. Las cosas que no parecen difíciles pueden desarrollarse libremente.

QUEYRAT (1981) argumentó que el juego es una de las actividades más importantes para niños y niñas. Juega en cualquier momento ya cualquier edad, ya través de él descubre su mundo interior y poco a poco va absorbiendo el mundo exterior. Todo esto asegurará el aprendizaje; De esta forma, los docentes deben tener en cuenta a la hora de atender a los niños, ya que a través de las actividades lúdicas participan en las actividades de aprendizaje dentro y fuera del aula, pueden observar, cambiar estrategias, métodos y recursos y concretar el aprendizaje a través del juego. proceso de enseñanza y aprendizaje. En las escuelas, se convirtió en parte de la enseñanza no solo en el primer siglo, sino a lo largo de la educación, sin embargo, muchos maestros lo dejaron de lado y utilizaron estrategias demasiado tradicionales que no promovieron el rendimiento académico o el desarrollo adecuado del niño. Por otro lado, vemos todos los días cómo los maestros de primaria de nuestra comunidad trabajan arduamente para contribuir al mejoramiento de la educación. Pero, por supuesto, la estrategia tradicional de dejar que el niño se quede en la carpeta dándole el formulario de solicitud no beneficia al niño porque el niño necesita jugar para desarrollarse adecuadamente.

Por lo tanto, es práctico realizar este estudio basado en la importancia de la enseñanza del juego en la educación primaria para resonar en la sociedad, ayudar a los docentes, futuros investigadores, estudiantes, familias, pero sin duda, sobre todo, los niños se beneficiarán porque son los que reciben toda esta información.

Asimismo, esta investigación la he dividido en tres principales capítulos los cuales ha investigado a fondo para recaudar dicha información.

El primer capítulo se trata de investigar todo lo que es acerca del juego, definición, finalidad, importancia, cómo beneficia el niño en su desarrollo entre otros temas más.

En el segundo capítulo abordaremos de manera rápida la información acerca de la didáctica, y sus estrategias para beneficiar a los niños

En el tercer capítulo se abordará ya el tema del juego didáctico su definición, nos, el, objetivos y características

Finalmente dejaremos algunas conclusiones las cuales resumen dicho Trabajo de investigación que Esperamos sea de Gran importancia para todos ustedes

Objetivo general

- Determinar la importancia del juego didácticos en educación inicial

Objetivos específicos

- Investigar la importancia del juego en educación inicial
- Investigar la importancia la didáctica en educación inicial
- Investigar la importancia del juego didáctico en educación inicial

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición del juego

Quirat. (1981), dijo: El juego es una actividad libre, y se convierte en un medio por el cual el niño debe poder expresarse espontáneamente, pues desde el primer momento de su nacimiento juega con sus compañeros y alrededor del objeto y las cosas en su interior. vecindad. El juego es la manifestación más alta del desarrollo del niño, porque sólo el juego es la libre expresión del alma del niño.

Badiro. (1993) dijo: los juegos representan la sabiduría humana en este nivel de vida. Suele ser el patrón y la imagen de la vida humana, y a menudo se la ve como la vida natural interior y misteriosa de los hombres y las cosas; por tanto, el juego trae alegría, libertad, satisfacción y paz al mundo; el juego es el fin, el origen final de los "Grandes Bienes". El juego es una actividad voluntaria y una actividad realizada según reglas libremente aceptadas, restricciones de tiempo y lugar, pero totalmente forzadas y con un fin en sí mismo, acompañadas de excitación y placer culposo. De lo contrario, la vida es la vida ordinaria.

El juego de un niño surge espontáneamente de las limitaciones instintivas que expresan sus necesidades evolutivas. El juego es un movimiento natural y placentero con potencial de crecimiento y un medio para que el niño madure. El juego no termina ni desaparece cuando una persona pasa de la infancia a la edad adulta, sino que recorre su ser, por lo que se dice que es un proceso natural, por lo que finaliza con la adquisición de habilidades. El juego es una pregunta que psicólogos, educadores, educadoras y padres se han hecho a lo largo de los años al ver jugar a los niños. Frente a este problema, existen varios conceptos de juego, algunos de los cuales se describen a continuación. Según Huizinga (1939, citado en Díaz, 1997), el juego es una actividad

u ocupación libre de las personas y su cultura, realizada en un determinado tiempo y espacio de acuerdo a ciertas reglas libremente aceptadas, por lo que dicha actividad va acompañada de sentimientos de alegría. y tensión. Ortega (1992) apoya este punto de vista al decir que el juego infantil proporciona una plataforma para que el niño conozca a otras personas; debe adaptarse y cumplir las reglas del juego; el juego se convierte en un lugar para el aprendizaje y la comunicación a medida que las cosas se vuelven importantes. elementos y lugares donde juega una gran oportunidad.

En el mismo sentido, Díaz (1997) afirma que es una actividad deliberada en la que los niños interactúan con otros niños, juguetes y elementos imaginativos como representaciones concretas o simbólicas, ya que el juego es un recurso de interacción social. Después de todo, el juego es considerado una actividad libre que acompaña siempre al hombre, especialmente al niño, en su relación con el mundo que le rodea y su conocimiento, así como un elemento importante de su aprendizaje, socialización y comunicación.

Finalidad del juego.

Los juegos para niños y niñas no solo son una necesidad natural del presente, sino que también contribuyen a su madurez, confianza en sí mismos y, por lo tanto, afectan su futuro, pero mientras juegan, el niño no piensa en ello. Cuando un niño, por consejo de un adulto, reconoce imposiciones externas.

Según Vásquez (2000), en muchas formas de juego, los preescolares imaginan sus sentimientos a través del juego, aprenden nuevas habilidades y al final de estos años, los preescolares disfrutan de hábitos y juegos formales con reglas.

Importancia del juego

Quirat. (1981), nos dice: el juego es característico de los niños. Los juegos no solo son entretenidos sino también importantes para un crecimiento saludable. Este es su "trabajo" y su forma de ver el mundo. A través del juego, los niños pueden probar nuevas habilidades, reconocer sus propias fantasías y fantasías y comenzar a vincularse

con los compañeros que los rodean. Este juego es una puerta abierta que ofrece una conexión amistosa contigo como padre o la persona encargada del cuidado de tu hijo. El tiempo de juego con los niños, sin importar cuán largo o corto sea, puede sacar lo mejor de una persona. La belleza de este período de aprendizaje y crecimiento es que el ímpetu para jugar, niño o niña, ya está ahí.

Características del juego

Quirat. (1981), conservando las siguientes propiedades:

El juego está influenciado por el hábito: es decir, los niños pequeños repiten el juego, que a su vez reproduce el juego de sus hijos. Estos juegos siguen un patrón de desarrollo predecible: desde la niñez hasta la edad adulta, algunas actividades se reconocen a una edad pero no a otra, independientemente de los antecedentes, la etnia, la situación económica y el género del niño o la niña.

El juego disminuye con la edad: esta disminución se debe a que los niños mayores tienen menos tiempo libre para jugar y pueden participar en actividades de juego más largas a medida que se desarrolla su capacidad de atención, mientras hacen ejercicio en la infancia en lugar de saltar de uno a otro, niños que abandonan de ciertas actividades porque están aburridos o porque creen que es un comportamiento típico de los niños pequeños, pueden considerar simultáneamente reducir el número de sesiones de juego. . El juego se vuelve cada vez más social a medida que envejecemos: dado que los bebés son inherentemente egocéntricos, está claro que los juegos que juegan se vuelven más solitarios que sociales,

El número de parejas disminuye con la edad: los niños pequeños están listos para jugar con cualquiera que esté presente y confíe en ellos.

Los juegos tienen cada vez más género: los bebés y los niños pequeños ven poca diferencia entre los juguetes de los niños y las niñas, y los niños y las niñas juegan de la misma manera. Pero cuando vienen a la escuela, los niños son muy conscientes de ello.

Juegos infantiles de informales a formales: los bebés juegan juegos sencillos e informales cuando quieren, con juguetes de su elección. No necesitan ropa especial.

El juego revela el estado de un niño: los tipos de juego asignados a los niños, la variedad de actividades y el tiempo que pasan jugando indican su resiliencia personal y social.

Teorías Para El Juego Educativo

Castro. (1987) sostiene las siguientes teorías:

Las teorías biológicas del juego:

La teoría del crecimiento.

Castro. (1987) y formulado por CASUI, quien argumentó que el juego es el resultado del flujo y reflujo de las fuerzas vitales que operan dentro de las estructuras orgánicas. En rigor, el juego es considerado un fenómeno. Finalmente, argumenta que el hombre es una estructura compleja. Asimismo, las diferencias físicas que separan a un género de otro crearán diferencias en los juegos de niñas y niños.

La teoría del ejercicio preparatorio

Luzuriaga. (1985). “El juego es considerado como un ejercicio preparatorio para la vida y sirven como autoformación natural del niño”.

La teoría catártica.

Luzuriaga. (1985) que Confirma que el niño tiene un instinto de lucha, que se desata a través de los juegos de lucha. Las personas necesitan una salida, un escape, que nosotros, p. puede sentir Una persona enojada puede arrojar una silla o algún otro objeto cuando está enojada. Cuando se produce esta descarga y luego siente alivio, lo mismo sucede con cualquiera que tenga esta tendencia agresiva, y prácticamente rezuma.

Las teorías filosóficas del juego

Se consideran las siguientes teorías:

La teoría de la energía superflua

Castro. (1987) manifiesta que en su texto “psicología de los juegos infantiles” manifiesta que: Schiller sostiene esta teoría y dice que el juego es una descarga agradable y sin formalidad, de un exceso de energías consideradas como sobrantes y constituye un aporte superfluo que al instante que se desarrolla el juego se desgasta. Posteriormente desarrollada por haber Spencer, donde busca la razón del juego en la existencia de un exceso de energías, que pugnado por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos”

Las teorías del descanso y del recreo.

Castro. (1987), sostiene que “el juego es una actividad y ocupación que satisface las necesidades puras naturales, mediante el cual se recrea las partes fatigadas del sistema nervioso. Mientras tanto otras partes del organismo están en actividad.”

Teorías psicológicas del juego

Los juegos se estudian y explican a la luz de los nuevos enfoques teóricos que surgen en la psicología.

para contar. (1970), tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, enfatizaron la importancia del juego en el proceso de desarrollo. Vincula el desarrollo de las etapas cognitivas con el desarrollo de las actividades lúdicas: los diferentes tipos de juegos que surgen durante el desarrollo del niño son resultado directo de los cambios simultáneos que experimenta la estructura cognitiva del niño. De los dos componentes de toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y adaptación) y el tránsito de una estructura cognitiva a otra, el juego es el paradigma de la asimilación, porque es la mejor conducta infantil a través de la cual se realiza el niño. Las acciones básicas que realiza interactúan con la realidad que lo abruma.

La teoría de la ficción.

Castro. (1987) “sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta que no

puede gobernar su realidad, como quieren, fuga de ella para crearse un mundo de ficción. El niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea el hombre adulto: ejemplo. Dragón ball z, superman, spiderman, etc.

Juego Como Propuesta Educativa.

Según Sarlé (2001), Este reconocimiento se plantea desde la década de los sesenta, cuando el juego apareció como una propuesta estructural y pedagógica denominada “ludoteca” y se ofreció como una actividad aplicada a los jardines de infancia, de manera especial en un rincón denominado “Las clases del Rincón se disponen en salas”, cada de los cuales está relacionado con las actividades y contenidos que se imparten en los grupos del profesorado.

Asimismo, el juego de trabajo tiene una estructura pedagógica, el momento de planificación involucra la selección de estudiantes en el rincón y propuestas de trabajo; un momento de desarrollo donde los estudiantes juegan en diferentes rincones; momento de orden y finalmente momento de evaluación. Pero esta propuesta estuvo precedida por objeciones a la defensa del juego como una actividad gratuita para los niños. Por lo tanto, Cañeque (1978, cit. Sarle, 2001) que la estructura del aula es excesiva, la dirección del juego del profesor, etc. Además, los autores señalan que, dada la polarización de estas posiciones, ha surgido una nueva forma de ver el juego en el aula de preescolar. Por ello, esta nueva forma de mantener la estructura y organización, pero desmarcándose del currículo y minimizando la intervención docente, se denomina “rincón de juego libre”.

Según Pitluk (2006), el juego libre en estas zonas significa que la zona zonificada se puede utilizar para jugar en el aula sin ninguna función, solo los niños juegan con sus propios intereses y los intereses de otros que juegan en la misma zona. . Juega en función de los intereses. Nuevamente, esta es una oferta espontánea de juego que los niños pueden compartir e interactuar, lo que indica que este juego se juega en sectores en lugar de esquinas, ya que nos lleva del material de la esquina a un espacio que se inventa y reconstruye constante y creativamente. .

Desde 2009 el MINEDU ha declarado que el juego libre en todos los sectores debe ser considerado como un momento de aprendizaje a desarrollar en la actualidad,

y hoy en día muchos jardines infantiles de nuestro país implementan esta propuesta pedagógica.

El juego y el desarrollo integral del Niño

Borja. (1980), dice: “la infancia tiene la peculiaridad de ser el periodo de una vida activa por excelencia, siendo de esta manera la mayor necesidad de la actividad del niño, porque sin ella sería imposible establecer un equilibrio entre las diferentes partes del organismo”.

El juego en la Primera Infancia:

Según el nacimiento a los 3 años, es una etapa de preparación para las lecciones de juego. Actúa en casa, se acomoda en su entorno social y experimenta cosas a su alrededor, se convierte en el primer juguete, sonajero u otro objeto en sus manos, cambia sus fantasías, es decir, un simple palo lo convierte en caballo, escopeta, etc. . El niño imita al padre y el niño imita a la madre.

Borgia. (1980) dijo: "El juego es la única recreación que tiene un niño en la vida". A un niño no se le tiene que enseñar a jugar, incluso los bebés pueden hacerlo a las pocas semanas, es su adaptación al juego: mueven la boca, los brazos, las piernas, hasta los 5 meses juegan con los órganos, son activos, buscan conexiones con quienes se les acercan, a la edad de 6 meses recogen objetos, se los llevan a la boca y los tiran. A los 8 meses el niño quiere todo lo que ve, a los 10 puede mover perfectamente las piernas, antes de 1 ya puede comer con cuchara, etc. De esta forma, se fortalecen las actividades motoras y sensoriales del niño y es capaz de fijar la atención, los colores y los sonidos, que es el punto de partida para las siguientes etapas de desarrollo.

Juegos en la Segunda Infancia.

Incluye desde los 3 años hasta los 7 años. En esta etapa de desarrollo, el niño proyecta su entorno con mayor profundidad e interés que en la etapa anterior. Yendo al jardín, aprendió jugando juegos educativos, que primero practicó solo con sus amigos, imitados. Las niñas juegan con sus muñecas, les hablan, les dan de comer, cocinan, lavan y mucho más. Estos pequeños deben optar por juegos con canciones,

juegos repetitivos, construcción del carácter, los niños a esta edad son olvidadizos y muy impulsivos y suelen darse estos juegos:

Juega con barro, arena y agua, juega al escondite, juega con pelotas, dibuja, pinta, dibuja, plastilina, corta y pega papel, usa bloques imaginativamente, juega con muñecas y hace ropa, va a la escuela, a casa, guerras, vaqueros, policías y ladrones, jardinería y más. Según el nivel de desarrollo, a un niño de 7 años se le ofrecen las siguientes actividades: jugar con armas, colorear libros, hacer trucos de magia, armar rompecabezas, coleccionar figuritas, jugar en la biblioteca, recortar muñecos de decoupage, jugar a casa, jugando en la escuela. , saltar la cuerda, patinar, jugar al aire libre: correr, pelear, trepar árboles, recolectar inventario de cajas, construir aviones, paracaidistas y muchas otras cosas. En la escuela y en el hogar, los niños participan en actividades relacionadas con lo que ven en el hogar, en la ciudad y en la escuela. Ser fuente inagotable de aprendizaje y composición de vida. Los niños juegan a carpinteros, herreros, granjeros, soldados, enfermeras, maestros y más. El adulto inicia la actividad como una prueba, poniendo a prueba sus capacidades, poniendo a prueba su vocación, empujado imperceptiblemente por una fuerza desconocida. El juego de un niño de 6 años es egoísta y personal, incluso si busca la compañía de otros niños. Le encanta jugar con objetos de construcción hechos de arcilla, palos, tela, arena y más. Por tu imaginación. Ahí es donde los padres deben orientarlos para que desarrollen su creatividad, por eso “impide que un niño de cualquier edad intente hacer esto, adviértele que no lo haga y te vas a lastimar, no, sino es muy peligroso”. Lo mejor es alentarlos brindándoles un lugar seguro, los medios necesarios, consejos oportunos y acertados.

Esta etapa es el período de dibujo en las primeras etapas de la educación, cuando comienzan los juegos y ejercicios en la vida real, mostrando el instinto de imitación, construcción, por lo que estos puntos relevantes deben ser utilizados para orientarlos de manera adecuada y oportuna por parte de los maestros de educación.

Juegos en la Tercera Infancia

Para los hombres, abarca aproximadamente las etapas de 8 a 13 y 14 años, que corresponde a la etapa de aprendizaje de las partes escolar primaria y secundaria, dominada por el juego: deportivo, intelectual y educativo. Los niños de este grupo de

edad son muy sociables. A ellas les gustan los juegos deportivos competitivos, mientras que las niñas son más delicadas y ordenadas, prefieren las actividades familiares porque ayudan a mamá en casa.

La creatividad de los niños se enfatiza en esta etapa. Ellos y ellas hacen lo que quieren por su propia voluntad, sin importar los obstáculos o limitaciones en la vida real. También es más favorable y equilibrado para la vida del niño, representa la cumbre del desarrollo físico y mental, es plenamente consciente de sus puntos fuertes, se interesa por el movimiento, que es el centro de su vida, y su juego es importante para la tasa de crecimiento de sus músculos. por iniciativa propia. Los niños a esta edad prefieren la compañía de adultos o niños, distinguen entre el trabajo y el juego y participan en: juegos de mesa: damas, dominó, cartas, rompecabezas, juegos de teatro, juegos grupales como fútbol, jugar con muñecas y hacer ropa, le gusta Valorado , juega a menudo y trabaja, ocupado con sus actividades, algunos intereses anteriores pueden desaparecer y otros se intensifican, el interés por los deportes es evidente, colecciona estampillas, sale a caminar, camina, camina, se identifica con sus títeres representantes Dramaturgia compleja, aplica sus habilidades de acuerdo con su desarrollo personal. Los docentes conscientes de estas manifestaciones en los niños y niñas deben realizar actividades muy importantes en el aula con un enfoque activo y dinámico, tales como:

- juego aprendizaje
- festejos
- escenificaciones
- actividades escolares
- dibujos
- Juegos de imaginación, razonamiento.
- cantos
- danzas,

Dependiendo de la edad del niño, proponga ideas mientras le permite expresar sus valores sin perder la creatividad.

Borgia. (1980) Señaló que Piaget, uno de los autores más influyentes de la teoría de la psicología infantil moderna, estudió la causalidad en los cuerpos de los niños después de desarrollar el concepto de inteligencia sensoriomotora al observar a

sus tres hijos diariamente. El concepto del origen de los números, símbolos y conceptos de velocidad, movimiento, tiempo, espacio, juicio, razonamiento y lógica en el mundo mental del bebé. También nos dice que cuando examinamos el desarrollo de la inteligencia, significa que los niños tienen inteligencia plástica. Durante su desarrollo, pasa por diferentes periodos o etapas de desarrollo intelectual, tales como:

- Fase sensoriomotora (0 a 24 meses)
- Preoperatorio (de 2 a 7 años)
- Período específico de operación (de 7 a 11 años)
- Período oficial de operación (11 a 15 años)

El juego forma la forma inicial de habilidades y fortalece su desarrollo. Todo conocimiento parte de la asimilación del objeto, a través del sujeto el niño actúa sobre el objeto y transforma el objeto jugando con el objeto. Todo conocimiento proviene de mecanismos mentales que permiten la formación constante de nuevas estructuras cognitivas.

Borja. (1980), quienes confirman que los niños desarrollan la motricidad gruesa y fina a través del juego. A medida que el niño juega, explora, manipula, practica y repite acciones, ayudándolo a comprender cómo funciona el juguete, qué debe hacer para que el carrito funcione y la causa y el efecto. Mientras juega, el niño descubre cómo son las cosas: tamaño, color, forma, textura. La similitud, la diferencia es adquirir un conocimiento simple del espacio y el tiempo, para desarrollar su memoria y creatividad. Jugando constantemente, imita gestos, dibuja, "da vida a los objetos".Cualquier actividad conduce al desarrollo de funciones simbólicas, lo que promueve la comprensión de símbolos abstractos y actividades mentales importantes para el desarrollo intelectual.

El Juego Al Desarrollo Del Lenguaje.

Los niños usan el lenguaje, el lenguaje oral en el juego. Mientras juega constantemente descubre situaciones, nombra cosas, habla, juega espontáneamente, rima y palabras, acompaña sus juegos con sonidos, vocalizaciones, cantos, bailes. practica tus habilidades de comunicación.

El juego y el Desarrollo Social.

El juego es una forma de integración social para el niño, a través del cual desarrolla el control social y las habilidades sociales (una forma de saludo), aprende diversos roles familiares y sociales. Mientras juega, controla las habilidades de comunicación verbal adoptadas por su grupo social; habilidades sociales como reconocer y expresar emociones, reconocer cuándo y dónde es apropiado jugar.

El juego y el Desarrollo Emocional.

Cuando el niño juega va reconociendo sus características personales tanto físicas como temperamentales, va desarrollando preferencias, elige todo lo cual contribuye a un mayor conocimiento de sí mismo. Desarrolla su expresión individual y pone en ejercicio su fantasía, imaginación y creatividad.

CAPÍTULO II

LA DIDACTICA

Didáctica

Pedagogía proviene etimológicamente de didaskein, que significa enseñar, y tekne, que significa arte. Es una disciplina pedagógica basada en el estudio de los procesos de aprendizaje con el objetivo de la formación y el desarrollo pedagógico. Esto ayuda a que las acciones de los docentes sean más conscientes y efectivas, mientras que al mismo tiempo el aprendizaje de los estudiantes se vuelve más interesante y gratificante.

La pedagogía es el arte de enseñar o proporcionar instrucción técnica para el aprendizaje. Es la parte de la pedagogía que describe, explica y establece métodos adecuados y efectivos para guiar al estudiante a adquirir gradualmente hábitos y habilidades; la pedagogía es también las acciones que el docente realiza bajo la guía del alumno para que éste pueda alcanzar los fines educativos. Este proceso implica el uso de diversos recursos tecnológicos para orientar y facilitar el aprendizaje. Díaz y Hernández (2002).

Estrategias didácticas

Las estrategias de aprendizaje están íntimamente relacionadas con el concepto de aprender a aprender. Para aplicarlo correctamente, el docente debe conocer el componente psicológico del alumno. Sin embargo, las estrategias de enseñanza no son un solo método, y clasificaremos varias estrategias: i) Estrategias de búsqueda, recolección y selección de información: Estas estrategias integran todo lo relacionado con la ubicación, edición y selección de información, disciplinas a aprender de los docentes, estrategias, selección de asimilación. criterios etc ii) estrategias de carácter y apoyo: son estrategias relacionadas con el proceso de iniciación y son excelentes para sostener los esfuerzos iii) estrategias de procesamiento y uso de la información obtenida, las cuales se dividen en: estrategia de repetición y asimilación, estrategia de codificación. , estrategia de atención.

De igual forma, el autor Santivañez (2009) afirma que las estrategias de formación

Son un conjunto de enfoques estructurados para organizar metódicamente la enseñanza y utilizar criterios de eficacia para seleccionar recursos de apoyo que permitan el abandono de conceptos y la aplicación de definiciones en términos de conjuntos de sus propiedades. Así, para efectos de la investigación, el desarrollo de las estrategias de aprendizaje se basará en sus ejes o conceptos estructurales: forma organizativa, métodos de aprendizaje y recursos utilizados.

Según Carrasco (2000), “una estrategia didáctica es una organización inteligente y práctica de herramientas, técnicas y procedimientos instruccionales para orientar el aprendizaje de los estudiantes hacia el logro de resultados”. Biksio (1999) las entendió como una serie de actividades que son organizadas y concluidas conscientemente por un docente, con un fin o propósito pedagógico determinado, quien toma las decisiones adecuadas a partir de la reflexión sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje para lograr sus objetivos. mejoramiento.

Las estrategias de aprendizaje son percibidas como proyecciones de sistemas operativos a corto, mediano y largo plazo que permiten cambios en el proceso de aprendizaje en una disciplina, nivel o institución y permiten alcanzar las metas planteadas en un tiempo determinado (Armas, 2009).). Además, puede ser innovador, flexible, visionario y directivo.

Otros investigadores de estrategias de aprendizaje las han definido desde diferentes enfoques. Por ejemplo, en términos del enfoque técnico, las estrategias de instrucción se equiparan con métodos, técnicas y procedimientos pedagógicos, que se ven como patrones, vías o formas de dirección y orden mediante los cuales los docentes enseñan conscientemente para lograr sus metas y objetivos. estudios de estudiantes. (Carrasco, 1997). Pero desde el punto de vista constructivista, el concepto de estrategias de aprendizaje incluye aspectos tales como la organización de las actividades de aprendizaje, proceso de aprendizaje, propósito y meta, base metodológica, adaptación y diseño de la realidad, selección de recursos y materiales pedagógicos, etc.

Las estrategias de aprendizaje apoyan la reflexión oportuna sobre las interacciones buscadas en el aula y, por lo tanto, se sugieren para influir en el desarrollo de estrategias de aprendizaje. Este último conduce a un aprendizaje transformador que promueve actividades afectivas, cognitivas y psicomotoras. Es decir, en la intersección entre la enseñanza organizacional, los métodos, el lenguaje y los valores, en el desarrollo ideal de habilidades, actitudes y conocimientos, elementos estructurales o variables de la estrategia pedagógica.

Avanzini (1998), las estrategias de aprendizaje requieren de la asociación e integración de tres componentes: misión, estructura curricular y habilidades cognitivas de los estudiantes.

Aprende la importancia de aprender. Actualmente, una de las estrategias más populares en la educación moderna es la teoría del aprendizaje significativo, la teoría cognitiva del procesamiento de la información y la teoría del aprendizaje constructivista; se ha desarrollado un programa educativo denominado aprender a aprender, teniendo en cuenta que las estrategias didácticas pueden ayudar a mejorar el proceso de enseñanza, las cuales son útiles para la reflexión, la comprensión y la metacognición pedagógica. Está claro que las consideraciones sobre el aprendizaje se centran en el eje central del alumno y no en el maestro, que se preocupa solo por el desarrollo de habilidades y solo está interesado en repetir información en la memoria del alumno.

Díaz y Hernández (1999), sostienen que las estrategias didácticas son aquellas ayudas formuladas por el maestro que se suministran al alumno para facilitar un procesamiento más reflexivo de la información. Todos aquellos procedimientos o recursos usados por quien enseña para fomentar aprendizajes significativos.

CAPÍTULO III

El juego didáctico

Juegos didácticos

Según Zapata (1995), los juegos de aprendizaje son actividades pedagógicas que deben ser centrales en el desarrollo curricular y por lo tanto parte de la rutina del aula porque son herramientas efectivas de enseñanza y aprendizaje. Idioma. Los juegos educativos ayudan a practicar el lenguaje y mantienen a los estudiantes interesados y concentrados. Zapata (1995) afirma que “un juego educativo se puede definir como una estrategia que se utiliza en cualquier nivel o en una situación específica en diferentes ambientes escolares, y aún así los docentes muchas veces no se dan cuenta de la importancia de dicha estrategia, desperdiciando los diversos beneficios que aporta. “Los juegos didácticos son una estrategia muy útil que, además de ser aplicable a diferentes áreas de aprendizaje, brinda a los docentes nuevas formas de enseñar en el aula.

Es imperativo que el docente que lidere este estilo de enseñanza comprenda las funciones necesarias de estos juegos y que implemente cada estrategia de manera adecuada y oportuna para asegurar la implementación exitosa de cada actividad en el grupo designado. Según Chacón (2014), cuando los docentes entienden la importancia de un juego y sus elementos, deben preguntarse cómo crearlo, ¿cuál es el propósito de su creación? ¿Cuáles son los pasos para hacer esto? "¿Quién no ha jugado en un tiempo?", ¿Quién juega más? , "¿Qué es lo primero que hacen los niños cuando van al recreo?", "¿Qué juegos conocemos?" Algunas respuestas son: ¡Todos lo hemos jugado! ¡Algunos de los juegos que conocemos son Scrabble, Dominó, Ajedrez, Monopoly, Bingo, ¡Rompecabezas y más!

Estas preguntas se generaron acerca de cuán importante es que los maestros y estudiantes encuentren fácil, conveniente y agradable usar esta estrategia en el salón de clases. Todos están diseñados para que el aprendizaje de idiomas extranjeros sea divertido y efectivo.

Este juego educativo motiva a los estudiantes porque los mantiene enfocados en cualquier ambiente escolar y les permite desarrollar sus propios métodos de aprendizaje.

También es una forma de alejarse de la idea del docente como centro del aula y creador de conocimiento y convertirse en un facilitador del proceso de aprendizaje, además de mejorar el enfoque y la concentración cuando se trabaja con grupos pequeños.

Así como lo cita Chacón:

"La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento dentro del cual el docente pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de elaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones."

Esta práctica debe motivar al estudiante y ayudarlo a afianzar sus conocimientos a través de su curiosidad por aprender cada día más. Según Chacón (2014), se puede llegar a resaltar que

"Una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta, lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curricular".

El propósito de esta estrategia, es la apropiación de contenidos por parte del jugador fomentando el desarrollo de la creatividad; en otras palabras, el juego didáctico ayuda a la formación del pensamiento teórico y práctico del estudiante y de las diferentes aptitudes que se deben fusionar para su óptimo desempeño.

Elementos de los juegos didácticos

De acuerdo con Chacón (2014) los juegos en el marco educativo, deben presentar los siguientes elementos:

- **Objetivo:** Los fines hacia donde se dirige el desarrollo del juego y es el espacio en donde se fijan tanto los conocimientos como los comportamientos que el estudiante debe conseguir.

- Acciones lúdicas: Son las acciones que se llevan a cabo para que el estudiante se encuentre permanentemente motivado por cumplir a cabalidad con el juego.
- Reglas de juego: Son las que le brindan organización al juego, para que tenga un adecuado proceso y se logre la consecución de los objetivos planteados.

Diseño de un juego didáctico

En base a Coble y Hounshell (citado por Cols, 1996:56), en el momento de elaborar un juego, el docente debe seguir varios pasos:

- Debe tener claro lo que quiere que los alumnos logren con el juego.
- La lección permitirá evaluar los procesos y habilidades mínimas que el alumno desarrollará durante la actividad para obtener los conocimientos esperados.
- Considere cómo los estudiantes deben realizar la actividad en grupos, grupos, grupos o individualmente para la eficiencia y mejores resultados.
- Una vez que haya decidido lo que quiere hacer, debe elegir los materiales y equipos más adecuados para el juego para que su presentación atraiga la atención de los estudiantes.
- Antes de comenzar el juego, se deben aclarar las instrucciones y reglas del juego para asegurar el logro de los objetivos del maestro al final de la actividad.
- Diseñar el juego pensando en cada paso logrará una perspectiva didáctica, física, emocional, intelectual y social al mismo tiempo que logrará aprender y poder ayudar a los niños y niñas a crecer fuera del juego. Además, los juegos didácticos como estrategia de enseñanza brindan otros beneficios al proceso de aprendizaje, incluida la capacidad de medir el aprendizaje como un medio para involucrar a los estudiantes en un tema de una manera amena y efectiva.

Objetivos de los juegos didácticos

Ortiz (2009), sostiene que los objetivos de los juegos didácticos son: Enseñar a los niños a tomar decisiones ante las dificultades que se presentan en la vida; garantizan que se obtenga una experiencia del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los niños.

Características de los juegos didáctico

Al respecto Ortiz (2009), también menciona que las características principales de los juegos didácticos son:

“Exigen que se aplique los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o signaturas relacionadas con este; son usados para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para desarrollar las habilidades de los niños; aceleran la adaptación de los niños a sus procesos sociales dinámicos; despiertan el interés de los contenidos; generan la necesidad de adoptar decisiones; crean en ellos las habilidades del trabajo interrelacionado para la colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.”

El juego como estrategia didáctica

Hoy en día, los juegos son vistos como procesos cognitivos creados por individuos que actúan sobre sus experiencias, y por lo tanto, los juegos como estrategia de aprendizaje tienen una función importante de socialización e integración del conocimiento, como en los juegos. El campo educativo y social brinda la oportunidad de comprender y experimentar la interacción individual y el comportamiento innato. Asimismo, el juego ayuda a crear un ambiente armónico y propicio, que hace ameno y eficaz el proceso educativo, al tiempo que incide benéficamente en el desarrollo de las diversas capacidades intelectuales y morales del niño, establece la práctica de la sociabilidad, el colectivismo, el amor y la armonía. Respetar a los demás. Según Smith (citado en Melo y Hernández 2014), “el juego es una actividad representacional a nivel cognitivo que desarrolla la capacidad de mantener una

representación del entorno aun cuando el individuo se encuentre expuesto a estímulos de los que no es consciente”

Nuevamente, esto es confirmado por Gonzáles (2014). "Los juegos crean un entorno de aprendizaje innato que se puede utilizar como una estrategia de aprendizaje, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar el conocimiento y, en última instancia, promover el desarrollo social, emocional y cognitivo de un individuo".

Los criterios de los autores son valiosos porque el juego promueve la práctica libre y la expresión creativa, que incluye todos los conocimientos y experiencias adquiridos en el día a día; El juego en un contexto social y educativo se centra así en que los niños se vuelvan activos, practiquen el lenguaje, se adapten a su entorno y descubran nuevas realidades, construyan un carácter crítico y creativo y desarrollen habilidades. Interactúa con el entorno y adquiere conocimientos de forma libre y divertida.

CONCLUSIONES

Después de haber concluido con esta investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

Primero: el juego es un aspecto muy importante del desarrollo general de un niño, y es una actividad muy importante en los primeros años de vida porque le da al niño nuevas experiencias.

La segunda: Vemos que la pedagogía es una disciplina de la pedagogía que ayuda a estudiar el proceso de aprendizaje, existe todos los días en el desarrollo de diversas actividades en el aula, hace más consciente y eficaz el comportamiento pedagógico, y también proporciona diversos métodos de estrategia de mejora. tercero.

Tercero: La enseñanza a través del juego es una estrategia que funciona en cualquier nivel o estilo, pero es muy importante en la educación primaria porque los niños necesitan metas educativas claras y evolutivas y son actividades educativas que deben ser centrales en el currículo para que formen parte de la vida cotidiana. Las lecciones en la escuela primaria tienen diferentes estrategias que se pueden usar con el niño, lo que beneficia mucho el proceso de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Las estrategias de instrucción permiten a los maestros enseñar de una manera más estructurada, pero para hacerlo deben tomarse el tiempo necesario para comprender las necesidades de sus alumnos.
- Por lo tanto, existen muchas formas de juego y, por lo tanto, diferentes teorías que respaldan la importancia del juego en el desarrollo de los niños. Los niños necesitan jugar y esto les ayudará a madurar, afirmar su individualidad y desarrollarse por igual en nuestra sociedad futura.

REFERENCIAS CITADAS

- Arias, C; Garcia, L (2016) "los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué - 2015" UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER
- Avanzini, G. (1998), La pedagogía hoy. México, FCE.
- BADILLO, J. (1993). "Juegos populares infantiles". Edit. Herrera. Lima-Perú.
- BEDOYA, T. (1985). "Juegos lógico matemático". Edit. Santillana. Perú.
- Bixio, C. (1999), Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza – aprendizaje. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- BORJA, M. (1980) "El Juego Infantil". Edit. Villanueva, Barcelona-España.
- CALERO, M. (2003). "educar jugando". Edit. San Marcos. Lima-Perú
- Carrasco, W. (2007), Didáctica de las ciencias sociales. Universidad católica los ángeles de Chimbote-Perú.
- CASTRO, R. (1987). "El Juego y la Educación". Talleres gráficos Villanueva. Lima-Perú.
- ciencias naturales Innovación Educativa. Revista Innovación Educativa, 14(66), 41-63.
- colmenares, (2012) "Los Juegos Didácticos como Estrategia para la enseñanza de la Lectura y la Escritura" tesis de licenciatura de la UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
- CONDEMARIN. M. (1986). "cada día un juego". Edit. LEXUS. Lima- Perú.
- DECROLY. Ovide. El Juego Educativo. Edit. Morata. 2º edición. Madrid. España. 2002.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. 2 ed. México. Mcgrawhill.

- Díaz, Y; Flores, J (2016) "Aplicación del Programa de juegos didácticos para mejorar la coordinación óculo manual en estudiantes de Educación inicial - 2016" UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
- FERLAN, F. (2005) "JUGAMOS" El juego con niños y niñas de 0 a 6 años, España, Ediciones Narcea
- Figuroa, R (2019) " uso de material no estructurado para mejorar el aprendizaje lógico matemático en niños y niñas de 5 años, Yungay 2017" UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI disponible en
- FONT, F. (1979) "el ritmo en la educación preescolar". Edit. Paulinas.
- FURTH, H. (1978) "Ideas de Jean Piaget", edit. Kapeluz S.A, Barcelona-España.
- González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de pregrado).
- LOPEZ, A. (1996). "Jugando con las ciencias 3 y 4". Edit. Bruño. Lima- Perú.
- Martínez, M. (2016). El juego como estrategia para desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en Educación Preescolar (tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, D. F., México.
- Melo, M., y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las
- MONTES. Mónica. Juegos Didácticos. Editorial Pax. 1º Edición .México. 2005.
- Ortiz, O. (2009). Educación infantil. Argentina: Litoral
- QUEYRAT, F. (1981). "Los juegos de los niños". Edit. Li Musa. México.
- QUEYRAT, F. (1981). "Los juegos de los niños". Edit. Li Musa. México.
- Salgado, G (2013) en su ensayo titulada: "El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar", Universidad Pedagógica Nacional Unidad de Mexico D.F.
- Santibañez, V. (2009), I Taller de titulación de tesis. ULADECH.

Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

ZAPATA. Oscar. Juego y Aprendizaje Escolar. Edit. Pax. 6ª edición. México.1989