

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Teoría del juego en la infancia.

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

Autora.

Rosa Marilyn Ipanaqué Olivares.

PIURA – PERÚ

2018

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Teoría del juego en la infancia.

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

Rosa Marilyn Ipanaqué Olivares. (Autora)

Segundo Oswaldo Alburqueque Silva. (Asesor)

PIURA – PERÚ

2018



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Piura, a los cuatro días de agosto del dos mil dieciocho, se reunieron en un ambiente de la I.E. P. Pontificia, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la educación peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Raúl Sunción Yafante (Secretario) y Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico denominado: "Teoría del juego en la infancia", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en educación inicial a la señora ROSA MARILYN IPANAQUÉ OLIVARES.

A las SIETE horas VEINTE minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

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

Por tanto, ROSA MARILYN IPANAQUÉ OLIVARES, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa.

Siendo las SIETE horas con CINCUENTA 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 Calisto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

Dr. Raúl Sunción Yafante  
Secretario del Jurado

Mg. Raúl Alfredo Sánchez Ancajima  
Vocal del Jurado



A mis padres, esposo e hijos,  
con mucho amor por su permanente  
apoyo incondicional.

## ÍNDICE

### ÍNDICE

#### INTRODUCCIÓN

CAPITULO I: GENERALIDADES DEL JUEGO .....	1
1.1 Definición .....	1
1.2 Características y clasificación del juego.....	3
1.3 Historia del juego.....	10
1.4 Relación del juego con las dimensiones básicas del desarrollo infantil.....	13
1.4.1 Dimensión social del juego.....	14
1.4.2 Dimensión cognitiva del juego .....	15
1.4.3 Dimensión motriz del juego .....	16
1.4.4 Dimensión afectiva del juego .....	16
CAPITULO II: ESTUDIOS DEL JUEGO INFANTIL .....	17
2.1 Teoría del Pre-ejercicio de Groos .....	17
2.2 Teoría del Juego de Freud .....	20
2.3 Teoría del Juego de Piaget .....	21
2.4 Teoría sociocultural de Vigotsky .....	23
CAPITULO III: EL JUEGO INFANTIL Y EL APRENDIZAJE DEL NIÑO..	25
3.1.El juego como estrategia pedagógica .....	25
3.2.Rol del Educador en el juego infantil.....	32

#### CONCLUSIONES

#### REFERENCIAS CITADAS

## **RESUMEN**

El juego es una actividad de gran trascendencia en la vida del hombre, la misma que la realiza de una manera innata, esto es que esta predisposición nos acompaña durante las diferentes etapas de nuestra vida, y de manera muy intensa en la infancia. Por este motivo, destacados teóricos dentro del campo de la psicología han brindando sus aportes, dentro de ellos tenemos a Piaget, quien atribuye al juego importancia en el desarrollo del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. De igual forma, otros autores como Vigotsky y Freud, también destacan la importancia del juego en la vida del hombre.

La información presentada también destaca la forma como influye el juego en el desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz del niño. Asimismo, se describe la importancia pedagógica del juego, por lo que se requiere que el educador utilice las estrategias más adecuadas haciendo uso de esta gran herramienta como es el juego.

**Palabras clave: Juego, Infancia, Desarrollo**

## **INTRODUCCIÓN**

La realización de la presente investigación monográfica tiene como objetivo general describir la actividad más importante que desarrolla el ser humano desde temprana edad y su importancia que tiene en el desarrollo de los niños de Educación Inicial, para lo cual se procederá a caracterizar y clasificar el juego, sin dejar de lado de relatar brevemente la historia del juego en el desarrollo de la humanidad .

También se ha considerado oportuno identificar algunas teorías que han abordado este tema, así como conocer en qué medida el juego influye en el aprendizaje, destacando para ello el rol que juega el educador.

Como se puede apreciar, esta investigación busca conocer de una manera más objetiva los aspectos más importantes que desarrollan los niños a través del juego, específicamente en la etapa de la infancia, sobre todo en lo que concierne a situaciones vinculadas directamente con el aspecto social y el aprendizaje; por ello, se abordará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, ya que a través de la realización de esta actividad el niño relaciona los conocimientos que ya han adquirido, con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual.

El presente informe se ha organizado en cuatro capítulos:

En el capítulo I, titulado: Generalidades del juego, por lo que se abordan aspectos generales, tales como las definiciones existentes, tipos y características del juego, historia del juego.



El capítulo II, titulado: Estudios del juego infantil, aborda las principales teorías que han investigado el juego.

En el capítulo III, titulado El juego infantil y el aprendizaje del niño, se presenta información correspondiente a la importancia pedagógica del juego y su aplicación en el aula como estrategia.

También, expreso mi sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido en el desarrollo de mis actividades académicas de la segunda especialidad, de manera especial a nuestro formadores de la Universidad Nacional de Tumbes, esperando que los contenidos del presente informe monográfico estén acordes con las normas establecidas por esta Casa de Estudios Superiores.

Este trabajo tiene por OBJETIVO GENERAL: Comprender la importancia de las teorías del juego en la infancia; en esta investigación nos planteamos los siguientes OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. Conocer el marco teórico del juego; también 2. Conocer las dimensiones del juego y su importancia en el desarrollo infantil

## **CAPÍTULO I**

### **GENERALIDADES DEL JUEGO**

El juego, es la actividad más importante que realiza el niño, por ello se considera que esta actividad es tan importante para el niño como lo es el trabajo para el adulto; pero también debemos tener presente que el juego es una actividad que no solo la realizan los niños sino que el hombre lo practica durante las diferentes etapas de su vida.

#### **1.1 Definición**

El vocablo juego, es un término que tiene variadas acepciones, dependiendo muchas veces del contexto donde se utiliza, de ahí que, según la Real Academia de la Lengua Española, el vocablo juego, proviene del latín iocus, el mismo que corresponde a la acción y efecto de jugar por entretenimiento, Aunque también se considera que, aparte del hecho de que al jugar realizamos actividades lúdicas, de pasatiempo, también puede corresponder al conjunto de cosas similares que suelen ir juntas o usarse juntas, por ejemplo: juego de botones, juego de sábanas.

Spencer (1872), citado por Bautista (2006, p.16) nos da una definición fisiológica del juego e indica que es: “Una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar un exceso de energía”

La definición anterior, es la primera que se da con relación al juego desde la perspectiva fisiológica, en la que el autor de la misma reconoce que el juego no es

primacía de los seres humanos sino de los seres vivos superiores, pero que no tiene ningún objetivo ni meta que cumplir y que simplemente se realiza por el deseo de realizarlo.

Según el MINEDU (2010), definir el juego resulta un poco difícil y que nos resulta menos complejo identificarlo que definirlo, aunque lo reconoce como “una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”.

Ello implica que, el niño utiliza las experiencias previas que tiene sobre un determinado aspecto de la realidad con la que trata de establecer una relación, con la consecuente construcción de nuevos conocimientos.

De igual forma,, muchos estudiosos han investigado al juego, y cada uno de ellos ha emitido su propia definición, por lo que previamente indicamos que existe una gran variedad de definiciones sobre esta actividad, como veremos más adelante.

Morillas (1990), cita la definición del juego propuesta por Caillois, quien indica que “el juego: es una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada, ficticia”.

De esta definición se rescatan algunas características del juego, desde la percepción de Caillois, partiendo de que el juego es una actividad que debe realizarse en base a reglas, así como también que recurre a la ficción donde la irrealidad la hace realidad.

Caba (2004, p.4), considera que el juego forma parte de la vida del hombre, y que a partir del nacimiento su primera tarea es la de adaptarse al nuevo medio, para lo cual debe desarrollar las mejores estrategias. En este sentido, la autora plantea que el niño desarrolla sus propias estrategias, que le permitan vivir su vida, valga la redundancia, como “una aventura lúdica creativa”, por ello es que también plantea

que “el juego para el niño/a, la forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos”. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 4).

En esta definición se precisa que el juego es una actividad que por naturaleza la realiza el niño dentro de su afán de explorar el medio a través de las diversas actividades que realiza, las que a su vez les permite enfrentarse a situaciones diversas y solucionar los problemas que se le presentan. De aquí surge la gran necesidad de estimular permanentemente, ya sea dentro del marco familiar como escolar, el juego en los niños ya que ello llevará a favorecer el desarrollo en el plano cognitivo y social.

En esta misma línea, apreciamos la conceptualización del juego que nos brinda Froebel (2003, p.18), considera que “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior exigida por el interior mismo”.

Este autor, concibe la idea que el juego es una actividad primigenia en la vida del ser humano, que nace del interior mismo del niños y que le permite relacionarse con el medio y que a la vez le permite descubrir sus potencialidades, las que irá expresando permanentemente; de ahí la importancia que tiene el hecho de que los padres y maestros estén atentos a tratar de estimular estas actividades e identificar las potencialidades que expresan los niños y explotarlas al máximo.

## **1.2 Características y clasificación del juego**

Bautista (óp.cit.,p.22) establece algunas características generales del juego:

a) Placentero, por cuanto el juego, dado su carácter lúdico, debe generar placer, satisfacción, y bajo ningún motivo debe producir insatisfacción, frustración. Aquí el autor recomienda a los docentes promover el valor del juego como tal, desligándolo de la victoria o de la derrota.

b) Mundo aparte, ello se da por cuanto el juego traslada al niño del mundo real a uno imaginario, donde va a tener la oportunidad de lograr satisfacciones que en la vida real no tiene.

c) Liberador, esto en el sentido de que en el juego libre el juego se realiza sin ningún tipo de condicionamiento.

d) Expresivo, ya que va a permitir la canalización de sentimientos y comportamientos que en la vida real se encuentran reprimidos.

e) Socializador, siendo ésta la principal característica del juego ya que el niño pasa del juego individual al colectivo, donde va a tener la oportunidad de interactuar con sus padres y a la vez vivenciar experiencias sociales.

f) Ficticio, porque es un mundo aparente, que lo aparta de la realidad.

g) Convencional, ello se da en el juego reglado o colectivo, donde previamente tiene que haber un acuerdo colectivo entre los participantes, quienes diseñan el juego, determinan su orden interno, sus limitaciones y reglas.

Caillois, citado por la UNESCO (1980), tomando como referencia las definiciones de Huisinga, considera al juego como una actividad que la distingue de otras prácticas humanas, y establece algunas características:

- El juego es una actividad libre, donde sus participantes no están obligados a realizarlo.
- El juego se realiza en espacios y tiempo acordados previamente.
- El juego es una actividad incierta, donde no se puede prever su resultado.
- El juego es una actividad improductiva que no genera bienes, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores.
- El juego es una actividad reglamentada, sometida a reglas convencionales independientes de las leyes ordinarias.

- El juego es una actividad ficticia, de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Sobre esta base, Caillois considera tres tipos de juegos:

1. Juegos de competencia
2. Juegos basados en el azar
3. Juegos de simulacro

De igual forma, Piaget considera cuatro tipos de juegos:

1. Juego motor
2. Juego simbólico
3. Juego de reglas
4. Juego de construcción.

Dentro de la variedad de clasificaciones propuestas por diferentes autores, el MINEDU (2010) propone una clasificación que guarda cierta relación con la clasificación propuesta por Piaget, y que está directamente relacionada con el área de desarrollo que se estimula. Por ello considera los siguientes tipos de juego:

- Juego motor, que está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo, por cuanto el niño está en un permanente proceso de lograr el dominio de su cuerpo. Esta actividad resulta muy necesaria para el niño ya que le permitirá canalizar energía a través del movimiento.

- Juego social, que comprende las permanentes interacciones que el niño realiza con las personas de su entorno. Este juego se realiza durante las diferentes edades de los niños y le permite desarrollar habilidades sociales, facilitando sus interacciones sociales.

- Juego cognitivo, que nace inicialmente con el afán de exploración del niño manipulando objetos y posteriormente cuando se establece retos y busca solucionar problemas haciendo uso de la inteligencia.

- Juego simbólico, en el que el niño busca poner en práctica las diversas experiencias que ha vivido, estableciendo la capacidad de transformar objetos para crear situaciones imaginarias tomando como base sus propias experiencias. Un aspecto que se tiene que comentar es el hecho de que los niños a través de la realización de este juego logra diferencia entre lo que es real y lo que es irreal.

Otra clasificación del juego es la que nos ofrece Conte (1993), clasifica los juegos teniendo en cuenta las cualidades que desarrolla, como son:

- Juegos sensoriales, que desarrollan los sentidos, logrando la predominancia de uno de ellos.
- Juegos motrices, que buscan lograr la madurez de los movimientos en el niño.
- Juegos de desarrollo anatómico, que estimulan el desarrollo muscular y articular del niño
- Juegos pre-deportivos, que desarrollan destrezas específicas para la práctica de diferentes deportes.
- Juegos deportivos, que buscan desarrollar los fundamentos y reglamentación de un deporte, como también el espíritu de competencia donde se gana o se pierde.

Jean Chateau (1973), en Moreno y Rodriguez (s/f) considera que la aparición de la regla en el juego infantil se constituye en el elemento primordial para poder clasificar el juego. Desde su perspectiva, existen dos clases de juegos:

Juegos no reglados. Estos juegos están presentes desde el momento del nacimiento y los 2 ó 3 años de edad; es decir abarca algo más de la etapa del período sensoriomotriz de la teoría de Piaget. Estos juegos los clasifica en:

- **Juegos funcionales:** Estos juegos se dan desde la etapa pre-natal y que permiten al feto dar tonicidad a los músculos. Después del nacimiento estos juegos se van a caracterizar porque son movimientos espontáneos que a la vez se constituyen en una etapa de preparación para la marcha en posición bípeda, el lenguaje, entre otros.
- **Juegos hedonísticos.** Que están vinculados con la obtención del placer; según el autor, estos juegos se dan simultáneamente con los juegos funcionales, los mismos que a la par con lo que asevera Freud, en su teoría psicosexual, el niño a esta edad obtiene placer mediante la acción de chuparse el dedo, así como también a través de la manipulación de objetos.
- **Juegos con los nuevos.** Estos juegos el niño los va a realizar en su entorno inmediato, cabe decir que en la mayoría de las veces las realiza fuera del ámbito familiar, sobre todo cuando asiste al centro preescolar, con quienes va a interactuar y adoptar valores que le van a permitir autoafirmarse e irán moldeando su personalidad.
- **Juegos de destrucción (desorden y arrebato).** El autor indica que mediante este tipo de actitudes (destrucción y arrebato) el niño busca seguir autoafirmándose.

Juegos reglados. Aquí los juegos se van a sujetar a las normas adquiriendo un carácter distinto. Dentro de estos juegos tenemos:

- **Juegos de imitación.** Estos juegos aparecen entre los 2 a 4 años de edad donde los modelos a imitar lo constituyen los padre y familiares más allegados, y se intensifican a los 6 a 7 años de edad, aunque guardan cierta relación con la imitación que se da en los juegos funcionales, ahora tiene un



carácter distinto, por cuanto si antes el niño jugaba solo ahora busca relacionarse con otros niños, con quienes se va a agrupar.

- Juegos de construcción. Estos juegos también aparecen conjuntamente con los juegos de imitación (2 y 4 años) y generalmente obedecen a una tendencia instintiva que los induce al orden, el que se va a plasmar en la colocación sistemática de objetos o cosas, por ejemplo, arman torres con cubos.
- Juegos de regla arbitraria. Que se dan entre los 4 y 6 años de edad, y las reglas son establecidas por los propios niños de acuerdo a la naturaleza de los objetos.

Cabe indicar que respecto a los juegos espontáneos o no reglados, con relación a los juegos reglados, Moreno y Rodriguez (s/f) tomando como referencia puntos de vista expuestos por Bautista (2006) establecen que independientemente en cada uno de ellos existen ventajas e inconvenientes, como son las siguientes:

Juego espontáneo: La característica más notoria de este juego es que carece de finalidad, ya que no tiene objetivos ni metas por lograr, ya que el niño lo realiza simplemente por el deseo de realizarlo.

Inconvenientes:

- Falta de variedad, esto es en el sentido que el niño o niña por falta de experiencias y conocimientos no cuenta con un repertorio variado de juegos.
- Falta de perseverancia, ello será en el sentido de que aquí no hay metas que previamente se trace el niño, por lo que este tipo de juegos no plantea objetivos por cumplir, porque simple y llanamente no existen.
- Falta de dirección, ya que el único que participa es el niño o niña por cuanto es un juego libre y, por ende, carece de dirección o acompañamiento de los padres o maestros.
- Falta de compañerismo, ello va en el sentido de que este tipo de juegos son juegos no sociales, en los que solo participa el niño o niña. Este es uno de

los motivos por el que muchos investigadores critican este tipo de juegos al no posibilitar la interacción del niño con sus pares.

Ventajas:

- Conocimiento profundo del niño o la niña, porque van a permitir que el niño se descubra a sí mismo en lo que respecta a sus potencialidades y limitaciones.
- Perfecto ajuste con la edad e intereses, lo que resulta obvio en el sentido de que el niño, es quien organiza y se encarga de dirigir su juego.

Como vemos, el juego espontáneo presenta mayores desventajas que ventajas para el niño, siendo las primeras más en lo que corresponde a la socialización del niño, si bien es cierto son juegos que tienen mucha importancia en los primeros momentos del desarrollo del ser humano, paulatinamente conforme se desarrolla el proceso de socialización del ser humano van perdiendo importancia, ya que el hombre, por naturaleza, es un ser social por excelencia.

Juego dirigido: Una de las características principales de este juego es que posee objetivos señalados por el adulto, o sea que este tipo de juegos tiene metas que cumplir, los mismo que pueden deberse a las normas pre-establecidas por la naturaleza mismo del juego o por los adultos que acompañan el juego (padres o maestros).

Inconvenientes:

- Limitación de la libertad y autonomía, por cuanto el niño no tiene la potestad de elegir el tipo de juego que va a realizar, sino que va a ser seleccionado por el maestro, dependiendo ello de los objetivos que se ha propuesto el maestro. En este sentido, este juego no propicia el desarrollo de la autonomía en el niño.
- Supresión de la espontaneidad y de la pureza del juego, ya que todo está previsto.

Ventajas:

- Variedad, ya que estos juegos, por su naturaleza misma de ser dirigidos, son previamente seleccionados por el adulto o el maestro, existiendo para ello una gran variedad, dependiendo los mismos de los objetivos que se quieren

lograr. Por ello también se indica que este juego tiene la ventaja de ser un rico vivero de juegos dirigidos.

- Corrección y eliminación de defectos, ya que los encargados de dirigir el juego se van a encargar de identificar y corregir los defectos que presenta el niño en la ejecución de los juegos.
- Conocimiento, estructuras y relaciones de grupo. Ello se da en el sentido que este tipo de juego requiere de la participación de otros niños, en cuya interacción le va a permitir adoptar un rol dentro del grupo.
- Ecuanimidad en los resultados, por cuanto el resultado de los mismos son justos por cuanto obedecen al cumplimiento de las reglas establecidas.
- Efectos controlados y planificados, por cuanto este tipo de juegos tiene objetivos previstos que deben cumplir y la planificación del mismo tendrán como base dichos objetivos.

Falta de perseverancia, ello será en el sentido de que aquí no hay metas que previamente se trace el niño, por lo que este tipo de juegos no plantea

### **1.3 Historia del Juego**

La Revista Vinculando, (7-20-2009) reitera la idea de que el juego es una actividad que está presente en la vida del hombre, la misma que según los etólogos, es una conducta que heredamos por ontogénesis humana, que se ha ido consolidando y como modificando a través del tiempo.

Aunque también debemos aclarar que esta actividad no es exclusiva de los hombres, sino que algunos autores, como Groos, citado por Bally (1980) también consideran que el juego es una conducta animal, pero hacen la delimitación de que el juego como comportamiento animal es propio de los animales jóvenes y que esta conducta no existe en los animales viejos. (p.53).

Esta situación, es reafirmada por la UNESCO (1980) cuando cita a Groos, en referencia a su teoría del ejercicio, quien indica que “el juego constituiría en la primera edad de los humanos como en la primera edad de los animales, un procedimiento

instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar ulteriormente”.

La Revista Vinculando, hace un recuento sobre la historia del juego y nos remonta a la Grecia y Roma antiguos, donde ya se aprecian muchas actividades de esta naturaleza vinculadas con la literatura y el arte, refiriéndonos que, los sonajeros con los que se entretenía a los niños durante los primeros años de vida, eran fabricados con vejigas de cerdo o garganta de pájaros, los que eran llenados de piedras para que el sonido que producían estimule la curiosidad de los niños.

En este mismo documento se indica que los juegos en la Grecia antigua se dieron celebraciones religiosas que se realizaban cada cuatro años en Olimpia, la misma que ofrecía la oportunidad de poder reafirmar la identidad nacional. Estos juegos son la antesala de lo que en la actualidad denominamos como Juegos Olímpicos.

Merece indicar que en la antigua Grecia, al juego se le denominaba *Paideia* (educación o formación) que para los antiguos griegos representaba un estilo de crianza de los niños, donde se debería promover la expresión espontánea del juego y *agón* cuando se referían a los juegos de competición. En latín, el vocablo *ludus* que significa jugar hace alusión al juego infantil como también a la contienda, desafío. Disputa.

“Sáez y Monroy (2010), indican que en Grecia, el juego tenía ciertas funciones, como son”(EF Deportes, 2010):

- “Contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa” (EF Deportes, 2010)
- “Contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento.
- Desarrollar el espíritu creador” (EF Deportes, 2010)

- “Fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior” (EF Deportes, 2010)

”Estos autores, plantean que inicialmente los juegos en la Grecia antigua buscaban resaltar los valores de belleza, bondad y sabiduría, los mismos que terminaron siendo generadores de la “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos” (EF Deportes, 2010) Posteriormente, los juegos unieron la belleza con la fuerza, propiciando que el juego termina cediendo su rol protagónico a los deportes donde se requieren de ingenio y fuerza física.

Posteriormente, en Roma, también se utilizaron los juegos deportivos pero con fines políticos, donde los emperadores romanos ofrecía al pueblo “pan y juegos” (panem et circenses: pan y circo)

Los juegos han ido evolucionando vertiginosamente conforme se ha ido desarrollando la sociedad humana.

En la Edad Media, según refiere Tostado (2013) “las diversiones generalmente estaban destinadas a la clase alta, específicamente en actividades como adiestramiento de los caballeros, la caza y los torneos”.

Señala Tostado, que los juegos más populares estaban vinculados con la pelota, siendo uno de ellos el “soule” en el que debían patear una pelota hasta el campo contrario, existiendo una variedad del mismo, el mismo que posiblemente ha podido ser el antecesor del fútbol y el otro era el “jeu de poume”, que era una especie de balón mano. También practicaban juegos de azar y de mesa.

Como se puede apreciar, la mayor parte de los juegos que se practicaban en esta época eran al aire libre, poco reglamentados y utilizaban pocos objetos.

En el Renacimiento, se intensificó la práctica de los juegos de azar y de barajas, en ésta última se desarrollaron muchas variantes.

En un ensayo de reciente publicación, (blog odisea) se alude que en la época contemporánea el juego se ha visto sometido a una serie de análisis e interpretaciones por parte de algunos investigadores, entre ellos Jean Piaget, exitoso psicólogo que desarrolló la teoría del desarrollo cognitivo, considerando dentro de la misma la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, sobre todo en lo que respecta al conocimiento de la realidad material y social.

Aparte de Piaget, otros teóricos también han estudiado el juego, como lo veremos en el siguiente capítulo, como son Freud, Vigotsky, Groos.

#### **1.4 Relación del juego con las dimensiones básicas del desarrollo infantil**

El juego, tiene de manera definitiva un rol social en la vida del hombre, que va a posibilitar la capacidad del niño para ir ampliando sus núcleos sociales, que el primer año de vida, su interacción se va a dar con la madre, posteriormente con los demás miembros de la familia y finalmente interactuará fuera de casa cuando ingresa a la escuela. Es en todos estos espacios donde el juego va a favorecer el desarrollo del niño en diferentes ámbitos, como son: social, afectivo, cognitivo y motriz.

Garaigordovil (2016,p.14) considera que se ha confirmado que “el juego es la actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivoemocional”.

De ello se desprende la idea que para esta autora, el juego es la actividad de mayor importancia para el niño y que existe una evidente relación entre el juego y que a su vez influye significativamente en las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil.

##### **1.4.1 Dimensión social del juego**

Definitivamente existe consenso entre los diferentes investigadores que el juego influye significativamente en el proceso de socialización del ser humano, por cuanto a través de él se van a propiciar una serie de interacciones del niño con sus pares.

En esta línea de apreciaciones, Tomas (2016) alude a las apreciaciones precisadas por Parten (1920) quien desde esa época ya anticipaba que el juego en el niño va del menos social al más social, toda vez que al inicio el niño juega solo, luego al lado de otros niños y finalmente juegan juntos. Con ello, Parten nos plantea ideas concretas sobre la evolución del juego en su dimensión social, rescatando la necesidad que el niño requiere ir interactuando con otros niños en la realización de sus actividades lúdicas.

Parten, consideraba también que cuando el niño se habitúa a jugar solo puede desarrollar problemas sociales, psicológicos o educativos; aunque también considera que algunos tipos de juego no social, en particular el juego paralelo y el juego independiente solitario, pueden constar de actividades que *favorecen* el desarrollo cognoscitivo, físico y social.

También se ha encontrado que el juego que favorece el desarrollo social de los niños lo constituye el juego dramático, el mismo que a través de la representación de personajes imaginarios van a ir diferenciando la realidad de la fantasía. Los juegos dramáticos se constituyen en una valiosa fuente para que los niños desarrollen habilidades sociales y de lenguaje, favorece el desarrollo de la empatía y permite también que los niños en conjunto busquen dar solución a problemas.

Otálvaro (2011) indica que el juego de por sí favorece la socialización del niño, y que en su realización el niño va a ir incorporando la permanente práctica de valores como la tolerancia, el respeto a las normas y la comprensión.

#### **1.4.2 Dimensión cognitiva del juego**

Aunque de una manera no determinante, el desarrollo cognitivo del niño está influenciado por el juego, en este sentido, Trigueros y Rivera (s/f) indican que a través del juego el niño pone en acción el conocimiento ordinario o cotidiano y el conocimiento académico.

En este sentido, consideran que el juego va a contribuir en el desarrollo de capacidades cognitivas desde diferentes perspectivas, entre las cuales tenemos:

- Posibilita que el niño se apodere del conocimiento de su entorno, así como de la cultura.
- Propicia situaciones en las que el niño muchas veces tendrá que resolver y a la vez deberá asumir decisiones.
- Promueve el desarrollo de la imaginación y la creatividad de los niños.
- Permite la expresión pura de la personalidad del niño, con sus virtudes y defectos.
- Posibilitan la realización de trabajos interdisciplinarios.
- Ponen en contacto con situaciones sociales diferentes, desde el análisis de las cuales podemos entender el momento presente.
- Permiten tratar problemas de carácter social.
- Contribuyen en la interiorización de valores de una cultura.

### **1.4.3 Dimensión motriz del juego**

Dentro de los diferentes tipos de juegos existentes que practican los niños, están los juegos motrices, que definitivamente influyen en el desarrollo de las capacidades del niño para favorecer las posibilidades de ejecución del niño. Al respecto, Trigueros y Rivera (óp.cit.,p.5) consideran que el desarrollo de las capacidades motrices a través del juego permite al niño cubrir sus necesidades motrices que van surgiendo durante las diferentes etapas evolutivas, facilitando de esta manera el logro de aprendizajes motrices y la autonomía necesaria. Para estos autores, el desarrollo de las habilidades motrices orienta al niño hacia la creación de la base de la motricidad.

### **1.4.4 Dimensión afectiva del juego**



La vida afectiva y emocional del ser humano se inicia en el seno familiar, donde las experiencias que va a vivenciar el infante repercutirán en su vida futura. Al respecto, Jiménez (2006) resalta la importancia que tienen las relaciones que el niño establece inicialmente con los adultos, en este caso sus padres, por lo que plantea que: “En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva la formación de vínculos afectivos”. (p.7)

En este contexto, el juego se constituye en una poderosa herramienta que tienen los padres para favorecer el desarrollo emocional de sus hijos, ya que le brindará al niño sentimientos de seguridad, confianza y favorecerá su autoestima. Asimismo, a través del juego el padre puede relacionarse mejor con sus hijos aligerando así las posibles tensiones que se puedan generar en las interacciones diarias.

## **CAPÍTULO II**

### **ESTUDIOS DEL JUEGO INFANTIL**

Como se ha indicado en el capítulo anterior, existen diferentes enfoques sobre el juego, los mismos que se han traducido en diversas teorías, las que se enfocan de acuerdo a la formación profesional de sus autores, pero sí debemos tener en cuenta que la mayoría de teorías consideran al juego como una expresión natural que obedece a una necesidad propia de la especie humana.

La psicología evolutiva se ha encargado de investigar al juego, teniendo en cuenta la importancia que reviste esta actividad en el desarrollo del hombre, de tal forma que muchos teóricos han brindado valiosos aportes, de los cuales abordaremos a uno de los precursores, Karl Groos, así como también a Sigmund Freud que aborda al juego desde la perspectiva hedonística; Jean Piaget desde su enfoque estructuralista y Lev Vigotsky que destaca la influencia de la sociedad y la cultura en el desarrollo cognitivo del ser humano.

#### **2. 1 Teoría del Pre-ejercicio de Groos**

Karl Groos, desarrolló una teoría donde considera que el juego se constituye en una práctica que permitirá desarrollar las habilidades necesarias en la vida del hombre, al igual que en la lucha por la supervivencia de los animales. Ello se debe a que el hombre cuando nace en un nivel de desarrollo insuficiente. La realización de estas actividades el niño las realiza bajo la supervisión de los adultos. Una de las críticas más importantes que ha recibido esta teoría se da en el sentido de que Groos no reconoce la influencia del ambiente en el desarrollo del ser humano. (Martinez, 2012, p. 21)

Este autor considera dos etapas; en la primera dirige sus actividades a la satisfacción de sus necesidades primarias y en la segunda busca lograr la madurez de los órganos a través de las habilidades que desarrolla con la práctica o ejercicio.

Según Blanco (2012), Groos define que “la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande”.

Lo anterior implica que el juego es una actividad que tiene una naturaleza genética que prepara al niño para las actividades que desarrollará en la vida adulta.

Asimismo, Blanco plantea que este teórico estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Ello implica que tanto los animales como el niño juegan no por ser jóvenes sino porque sienten la necesidad de hacerlo, para así perfeccionar los instintos y habilidades imperfectos.

En esta teoría, Groos (2004) se destaca el interés que tenemos los adultos por apreciar los primeros juegos del niño a través de los cuales se va a relacionar con las personas de su entorno, por lo que inicialmente los adultos son los que van a dirigir el juego pero que después van a ser los niños los que toman la iniciativa al desarrollar sus actividades lúdicas con objetos o con otras personas.

## **2.2 Teoría del Juego de Freud**

Sigmund Freud, médico de origen vienés a través del psicoanálisis, desarrolló la teoría del desarrollo psicosexual, en la que indica que el ser humano desde el

momento del nacimiento es poseedor de una energía sexual (libido) a través del cual busca satisfacer sus necesidades de tipo sexual. Además establece que la sede de los instintos lo constituye el Ello, instancia donde se aloja el Eros, que nos induce a la obtención del placer.

Precisamente, en lo que concierne al juego, Freud considera que a través de esta actividad el hombre busca lograr situaciones placenteras, canalizando a través de ello la canalización de ciertos instintos.

Otálvora (óp.cit.,p.31) indica que Sigmund Freud, considera que “el juego es una actividad simbólica que permite renunciar al niño a una satisfacción instintiva haciendo activo lo sufrido pasivamente cumpliendo así una función elaborada al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas”

Según Bautista (óp.cit.,p.18), otros autores de la corriente psicoanalítica, como H. Carr el juego busca adquirir y mantener actitudes logradas en el juego, al mismo tiempo que esta actividad sirve de catarsis para canalizar la frustración especialmente en lo que se refiere al instinto de supervivencia y el instinto sexual.

Lo anterior implica que según el autor el juego se convierte en una vía de escape de las tendencias antisociales que se presentan en el niño, buscando lograr el afianzamiento de su comportamiento social.

Como se aprecia, el psicoanálisis freudiano adjudica al juego un alto valor terapéutico, por cuanto, como se indicó anteriormente, canaliza la salida de conflictos y preocupaciones personales, o sea que se constituye en una catarsis para la salida de emociones reprimidas que fácilmente no se hacen conscientes. Por tanto, se puede concluir que el juego se manifiesta fundamentalmente por los deseos reprimidos en el inconsciente, lo cual le genera estados de angustia, y que al ser canalizados al exterior, servirá para que el sujeto se sienta liberado de estas preocupaciones.

### **2.3 Teoría del Juego de Piaget**

Jean Piaget, psicólogo suizo, es considerado como uno de los genios de la psicología, quien desarrolló una teoría con contenidos propios de la biología, psicología y de la epistemología, siendo este el motivo por el que la teoría de Piaget resulta tener cierto grado de complejidad para los profanos.

Redondo (2008) manifiesta que para Piaget,

“El juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. En los juegos la función cognitiva es, en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria, y, en ese sentido un proceso cognitivo imperfecto” (Santiago, 2014)

Lo anterior ratifica la idea que Piaget otorga gran importancia al juego en el proceso del desarrollo cognitivo, y plantea que mediante el proceso de asimilación de los materiales que provienen del medio, los mismos que se ajustarán a las estructuras cerebrales y lograrán la adaptación. Es ente proceso que el niño va explorando el medio y va construyendo nuevos conocimientos, lógicamente que estas son actividades placenteras para el niño.

Redondo, destaca dos aportes de Piaget, uno de ellos lo constituye el hecho de que relaciona al juego con el desarrollo del conocimiento y en segundo lugar indica que este autor considera que el juego ejerce un mecanismo de relajación en el niño como producto de la manipulación e investigación que realizan los niños sobre las cosas o sobre las situaciones en que se involucran.

Como se indicó en el capítulo anterior, Piaget ha considerado cuatro tipos de juegos en el desarrollo cognitivo del niño, tales como:

1. Juego Motor, coincidente con la primera etapa del desarrollo cognitivo (sensoriomotriz), el cual es un periodo de relaciones objetales, ya que el niño

inicialmente manipula los objetos y los explora, y finalmente experimenta acciones para encontrar respuesta a interrogantes que le surgen.

2. Juego Simbólico. Este juego hace su aparición en la medida que el pensamiento del niño se desprende de los procesos de acomodación sensoriomotriz y da paso a la ficción, donde las imágenes ahora se convierten en símbolo lúdico. (Tripero, 2018).

Este mismo autor cita a Piaget (1973, p.222) "*El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora*".

Con ello, se anota la idea que este tipo de juego es una actividad propia del pensamiento infantil, donde la representación cognitiva se logra mediante el equilibrio que se establece entre los procesos de asimilación y acomodación.

También se hace referencia que, en esta etapa con los inicios de la socialización fuera del entorno familiar, se produce una transición al juego propiamente preescolar, donde tendrá que interactuar con otros niños, donde las actividades lúdica tendrán que irse organizando bajo ciertas normas. Esto se da entre los 4 y 7 años.

3. Juego reglado. Este juego hace su aparición aproximadamente a los 11 años, cuando disminuye el simbolismo en el niño y éste comienza a interactuar con sus pares en la escuela.

Fernandez (s/f), considera que "el juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales. Donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya transgresión supone sanción". Aquí el niño se ve en la obligación de someterse a dichas normas con el fin de poder mantenerse de un grupo; dichas normas, algunas veces son elaboradas por el grupo y en otras oportunidades se transmiten de generación en generación.

4. Juego de construcción o montaje. Este juego aparece aproximadamente al primer año de vida y se presenta de manera paralela en las diferentes etapas del desarrollo cognitivo; es como el puente de transición entre los diferentes tipos de juego. Esto es en el sentido que este juego se pone al servicio del juego que se presenta en cada etapa (motor, simbólico, reglado), por cuanto en cada una de ellas se dan construcciones que el niño realiza, ya sea motora (por ejemplo, apilar cubos), simbólica (un avión, un carro, etc.), así como también las construcciones que se dan en el juego reglado a través de las actividades colectivas.

#### **2.4 Teoría sociocultural de Vigotsky**

Para el psicólogo ruso Lev Vigotsky, el juego es una actividad social que el niño realiza a través de la cual va interiorizando las características propias de una cultura o de un grupo social.

Ello implica que, para este teórico el juego va a constituir el mecanismo que va a impulsar el desarrollo cognitivo del niño, por cuanto la realidad en que se encuentra el niño resulta ser muy cambiante.

En este sentido se aprecia que, desde la perspectiva de Vigotsky el desarrollo de los niños está influenciado por la interacción que establece con el medio social y cultural en el que está inmerso. En esta interacción el principal instrumento lo va a constituir el lenguaje como un medio por el que se va a transmitir cultura y educación. Asimismo, Vigotsky destaca la importancia de las relaciones sociales que ejerce el individuo, por lo que para poder entender el desarrollo del niño es necesario conocer la cultura de su pueblo.

Un concepto importante en la teoría de Vigotsky lo constituye la zona de desarrollo próximo, que no es otra cosa que la distancia que existe entre la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo potencial.

Al respecto Meece (2001), plantea que:

“La zona de desarrollo proximal define aquellas funciones que todavía no maduran sino que se hallan en proceso de maduración, funciones que madurarán mañana pero que actual mente están en un estado embrionario. Debe llamárseles "botones" o "flores" del desarrollo y no sus "frutos". El actual nivel del desarrollo lo caracteriza en forma retrospectiva, mientras que la zona de desarrollo proximal lo caracteriza en forma prospectiva ”(Meece, J, s.f)

“La zona de desarrollo real va estar constituido por las actividades que puede realizar el niño sin recibir ningún tipo de ayuda, mientras que la zona de desarrollo potencial consiste en los logros que puede obtener el niño pero recibiendo apoyo u orientación” (Meece, J, s.f) Por ejemplo, le pedimos a un niño que construya un avión de papel, ello le puede resultar difícil, pero si lo apoyamos podría lograrlo.

Para este teórico ruso, el medio social a través del lenguaje juega un rol muy gravitante en la construcción del pensamiento y la conciencia del ser humano, toda vez que el aprendizaje del niño inicialmente se da a través de la intervención de una persona adulta que lo lleva de la mano en la construcción de la solución de una situación problemática, lo cual va a devenir en un nuevo conocimiento, o sea que la zona de desarrollo próximo se constituye en la posibilidad de aprender que se le presenta al niño como un reto que si puede alcanzar.



## CAPÍTULO III

### **EL JUEGO INFANTIL Y EL APRENDIZAJE DEL NIÑO**

Si tenemos en cuenta el criterio que el juego es la actividad que mayormente realiza el niño, y en base al interés que éste presta a las actividades lúdicas es que resulta necesario se considere esta actividad dentro del trabajo pedagógico.

#### **3.1.El juego como estrategia pedagógica**

Cepeda (2017) refiere que “el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene una carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”.

Visto así, el juego es considerada por el autor como una actividad que genera felicidad en la vida del hombre y que dentro del campo pedagógico es una actividad que reúne todas las características necesarias para que el docente pueda utilizarlo con la finalidad de lograr el desarrollo de habilidades y destrezas en el estudiante.

Esta autora, plantea que el juego es considerado también como un componente en la clase, que influye en ciertos aspectos, como son: la atención, concentración y la convivencia; en esta última favorece las interacciones entre los niños, pero para poder aplicar el juego se requiere seguir las siguientes etapas:

- Diagnóstico, que comprende la identificación de los intereses de los niños.
- Planeación, donde se procederá a seleccionar los juegos de acuerdo a los objetivos que se persiguen.
- Implementación de cada uno de los juegos, sobre todo en los materiales necesarios.
- Seguimiento, en lo que respecta a los logros y dificultades que van evidenciando los niños
- Evaluación.

Muchos autores reiteran sus apreciaciones destacando la importancia del juego, por lo que se recomienda que en la escuela se debe aprovechar este recurso pedagógico.

Minerva (2002, p.290) “refiere que en el juego en el aula reviste mucha importancia, siempre y cuando el educador planifique actividades agradables para el niño, a la vez que fortalezca la práctica de valores como : amor, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, entre otros, los mismos que van a facilitar la internalización de conocimientos de manera significativa. Estos conocimientos, afirma la autora, facilitan el crecimiento biológico, mental, emocional, individual y social de los niños” (Torres, C, s.f)

La UNESCO (1980, p. 19), también reconoce el valor pedagógico que tiene el juego y que el educador tiene que aprovecharlo:

“Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito” (Aguilar, B, et al, 2017)

Desde esta perspectiva, se atribuye al educador una gran responsabilidad, como lo es el de utilizar esta herramienta pedagógica como un medio a través del cual se pueda conocer más al niño, en lo que respecta, a su entorno, su nivel de desarrollo alcanzado y a la vez para realizar pronósticos sobre el avance que pueda llegar a tener el niño.

Ello también el hecho de que el educador debe proveer en el aula un espacio y tiempo adecuados donde el niño pueda realizar sus actividades lúdicas, aunque en un primer momento propiciará juegos sin controlarlo, pero en un segundo momento deberá promover que los conocimientos lúdicos que va adquiriendo el niño sean compartidos con otros niños y niñas.

La UNESCO (1980, p.20) también destaca las capacidades que fomenta el juego en los niños:

- Promueve la comprensión y retención en la memoria de las reglas de juego.
- Apertura la posibilidad de invención y la innovación, sobre todo en las reglas del juego.
- Los juegos de procedimiento, juegos lógicos y de sociedad favorecen el desarrollo de la aptitud para crear imágenes mentales, como lo es el hecho de anticipar mentalmente una jugada.
- Los juegos de construcción hacen uso de la observación, de análisis, de síntesis y de la invención.

Por lo anterior, es que el educador tiene que conocer previamente las características de cada juego y considerarlo en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje que realiza en el aula.

Moreno y Rodríguez (s/f) sugieren algunas estrategias didácticas y metodológicas que los docentes deben tener en cuenta al realizar juegos motrices:

- El tiempo debe ser flexible y estar acorde con ciertos aspectos como: cantidad de alumnos, edad de los niños, recursos de los que se dispone.

Asimismo, se indica que los materiales deben ser atractivos y adecuados a la edad de los niños.

- Los autores recogen la idea de Garaigordovil (1990) quien plantea que cuando es poca la cantidad de niños se debe adoptar la estrategia de aula abierta, donde los niños libremente eligen el espacio donde desean jugar y se mezclan con otros niños de diferente edad.
- Es sumamente necesario que los niños dediquen un espacio de tiempo para el conocimiento de ellos mismos.
- Se deben combinar juegos que exijan esfuerzo intelectual y mucha atención con actividades de movimiento y manipulación.
- Se debe promover la participación activa de los niños en la organización del juego, sobre todo cuando los niños tienen 6 años de edad.
- Se debe respetar las necesidades que presentan los niños: fisiológicas, afectivas, sociales, de movimiento y expresión corporal, de comunicación, de manipulación y de creación.
- Los juegos se pueden realizar (de acuerdo a sus características) dentro del aula como fuera de ella.
- Se debe fomentar, en la medida de lo posible la socialización del grupo con fines de integración grupal.
- En la medida de lo posible se debe promover el juego libre, donde el niño pueda participar creativamente; asimismo el docente debe involucrarse en el juego del niño sin adoptar una postura directriz.

### **3.1.1. El juego y aprendizaje del niño**

Al respecto, el MINEDU (2010, p.11) identifica que existe relación entre el juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil, lo cual lo concretiza en cinco ideas clave:

1. “Juego, aprendizaje y desarrollo infantil están estrechamente relacionados con el cerebro del niño, ello se sustenta en la tesis que teniendo en cuenta que los primeros seis años de vida es la etapa en que se producen en el

cerebro del niño millones de conexiones neuronales que le permiten aprender y desarrollarse” (MINEDU, s.f)

2. “El juego como motor del desarrollo y el aprendizaje, ello en el sentido que teniendo en cuenta el carácter innato del juego, va a dinamizar los procesos de aprendizaje y el desarrollo del niño de manera espontánea” (MINEDU, s.f)
3. “El juego es el espejo del desarrollo del niño, por cuanto en base a los juegos que realiza el niño podemos deducir su nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes que ha logrado a través del mismo” (MINEDU, s.f)
4. “El juego solo puede aparecer en el entorno donde existen personas afectuosas, donde se requiere de la existencia de un entorno afectivo saludable, con mucha comunicación, para así favorecer el desarrollo y los aprendizajes del niño”(MINEDU, s.f)

Sobre este mismo tema, López y Delgado (2013) en su artículo “El juego como generador de aprendizaje en preescolar” indican que las experiencias que logra el niño durante los primeros años de vida resultan favorables para el aprendizaje del niño, en lo que concierne a la adquisición de conductas tendientes al logro del bien social.

Esta vinculación directa del juego con el aprendizaje del niño también lo destaca Torres (2002), citado también por los anteriores autores, quien plantea que: “La didáctica considera al juego como entretenimiento que proporciona conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un buen descanso después de una larga y dura jornada de trabajo”.

Ello implica que el juego es considerado como una fuente motivacional para el logro de aprendizajes, sobre todo por la satisfacción que genera al realizarlo, siendo el juego como estrategia pedagógica la que despierta la motivación del niño.

Otálvaro (ó.p.cit.,p.26) refiere que todas las actividades del ser humano están dinamizadas por factores intrínsecos y factores extrínsecos, lo que se evidencia desde el momento del nacimiento, por ello es que considera que el juego, como una actividad inherente a la vida del hombre, no solo recrea al niño sino que también le aproxima a

la construcción de nuevos conocimientos, de ahí que en la escuela el niño aprende conceptos mediante las actividades lúdicas, constituyéndose estas últimas en un elemento neural para el aprendizaje del niño, que se va a ir logrando conforme el niño va interactuando con su entorno. Esta autora también refiere que a través del juego, el niño realiza actividades imaginativas que favorecen el desarrollo del pensamiento, constituyéndose en una herramienta muy útil para los educadores; asimismo el juego se constituye en un vehículo por el cual el niño expresa lo que piensa y siente.

Visto desde esta perspectiva, el juego implica un aprendizaje permanente que permite al niño ir logrando poco a poco su identidad personal y diferenciarse de los demás niños; es un aprender significativo que se da durante todas las etapas de la vida del hombre.

Otálvaro, también hace referencia a Glanzer (2000) quien destaca la importancia del juego en el aprendizaje del niño al considera que el niño cuando juega va lograr nuevos aprendizajes: “el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”, con ello nos da entender que el niño cuando juega no tiene la intencionalidad de lograr nuevos aprendizajes sino que ello se da por inercia, como algo inherente al juego.

### **3.1.2. El juego como estrategia para favorecer el desarrollo afectivo**

En el capítulo I se ha abordado la dimensión afectiva del juego, centrándose específicamente dentro del marco familiar, ahora veremos la aplicación del juego en la escuela, para favorecer el desarrollo afectivo de los estudiantes.

Al respecto, Díaz-Barriga y Hernández (2004,p.9) destacan la importancia del papel que juega el profesor en el proceso de construcción del conocimiento escolar sin dejar de lado el plano de las relaciones interpersonales y las actitudes del propio enseñante las estrategias de enseñanza. En este sentido, sugieren los autores que docente debe evidenciar ciertas actitudes y habilidades ante el grupo de alumnos, y

específicamente en aquellas que promueven el desarrollo afectivo, se pueden indicar las siguientes:

- Presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran sus alumnos.
- Establece como meta la autonomía y autodirección del alumno, la cual apoya en un proceso de transferencia de la responsabilidad y del control de los aprendizajes.
- Respetar a sus alumnos, sus opiniones y propuestas, aunque no las comparta.
- Establecer una buena relación interpersonal con los alumnos, basada en los valores que intenta enseñar, el respeto, la tolerancia, la empatía, la convivencia solidaria, etc.
- Plantear desafíos o retos abordables a los alumnos, que cuestionen y modifiquen sus conocimientos, creencias, actitudes y comportamientos.

Peña (2006, pp.53-54) recomienda la realización de diferentes tipos de juegos para favorecer el desarrollo de la afectividad:

- Juegos de presentación, los que permiten el acercamiento con los demás, así como el aprendizaje de nombres de los integrantes del grupo.
- Juegos de amistad, en los que los niños analizan cómo hacer una amistad, así como reconocen las cualidades de un amigo.
- Juegos de afirmación, donde la afirmación de los niños como personas resulta prioritario, poniendo en juego los mecanismos básicos de seguridad en sí mismos.
- Juegos de confianza, que son juegos físicos para estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.
- Juegos de atención, donde los alumnos aprenden que es normal en las personas ser objeto de atención..
- Juegos de temor, que permite a los niños identificar algún temor a la vez que racionalizan la idea de que ellos son injerentes a la vida del hombre.

- Juegos de cooperación, donde se promueve la colaboración en los niños y se crea un clima favorable.
- Juegos de tolerancia, que permite el reconocimiento de los niños de lo que es la tolerancia y vivencian algún tipo de conducta intolerante.

### **3.2.Rol del Educador en el juego infantil**

El educador debe aprovechar al máximo este importante recurso pedagógico, para lo cual se requiere que previamente organice los momentos donde lo va aplicar, así como también debe tener en cuenta el interés que despierta en el niño el tipo de juegos a utilizar, todo ello previamente obedeciendo a un diagnóstico que debe realizar, como recomiendan algunos investigadores.

“Meneses y Monge (2001,p.116), anotan una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos, en los que se enfatiza las actitudes que debe asumir el docente, donde prioritariamente debe asegurarse que los niños han entendido las explicaciones que les ha dado sobre el juego a realizar”:

- “Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego” (González, J, et al, 2019)
- “Debe motivar a los alumnos antes y después del juego”(González, J, et al, 2019)
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.
- “Además debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar” (González, J, et al, 2019)
- “Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento” (González, J, et al, 2019)
- “Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor” (González, J, et al, 2019)
- “Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error”(González, J, et al, 2019)



- “Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador”(González, J, et al, 2019)
- “Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos” (González, J, et al, 2019)
- “Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran”(González, J, et al, 2019)

Klessling (2015, p.21) en su tesis de grado indica que los docentes en su condición de formadores tienen que acompañar activamente a los niños en su proceso de aprendizaje, y propone que los educadores infantiles deben aprovechar también el uso del juego dramático, y que según Baldwin (2014) los docentes que trabajen el juego dramático en el aula deben poseer algunas habilidades, como son:

- Escuchar atentamente
- Reconocer cuando se debe realizar un aporte y cuando no.
- Ayudar a los niños para que identifiquen y expresen sus pensamientos.
- Generar un ambiente propicio para el desarrollo y expresión de la creatividad en los niños, respetando su autoestima.
- Empatizar con los niños en todo momento.
- Mantener una distancia de respeto entre el personaje que representa el niño y lo que éste es en la vida real.
- Transmitir seguridad sin valerse del rol que representa su persona con relación al niño (maestro-alumno).
- Seleccionar estrategias dramáticas educativas que estén acordes con las características del grupo de niños.
- Promover acciones que favorezcan el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños.
- Estimular en los niños el descubrimiento de sus capacidades creativas.
- Evaluar lo aprendido a través de la reflexión.

Otálvaro (óp.cit.,p.28) anota que el juego como actividad libre, requiere también que padres y maestros acompañen a los niños, por cuanto las actividades lúdicas no solo implica diversión para los niños sino también aprendizaje; en este sentido el rol de los padres y maestros al acompañar a los niños es en el sentido de que tienen que estar atentos ante la presencia de alguna dificultad que se suscite durante su desarrollo y así poder superar las debilidades que se puedan presentar, propiciando de esta manera la situación de que si los niños se involucran de manera significativa en las actividades lúdicas ello repercutirá significativamente en el desarrollo de sus habilidades y destrezas socio-cognitivas.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.-** El juego es la actividad más importante para el niño, el mismo que le permite inicialmente relacionarse con el medio, posibilitándole la adquisición de los primeros conocimientos.

La tendencia de jugar por parte del ser humano tiene carácter innato, por cuanto es una actividad propia del ser humano, aunque también debemos considerar que el juego también lo realizan algunas especies animales, pero con distinto objetivo.

El juego, como actividad inherente en la vida del hombre durante las diferentes etapas de su vida, en su dimensión social, se constituye en un elemento imprescindible para el desarrollo social que permite la integración social del niño y a la vez que propicia la práctica de valores.

**SEGUNDA.-** El juego ha sido investigado por muchos teóricos, sobre todo dentro del campo de la Psicología, como Groos, Piaget, Vigotsky, Freud, entre otros, y todos coinciden en destacar la importancia del juego en la supervivencia del ser humano, así como también en el desarrollo cognitivo del niño.

Piaget plantea los conceptos de asimilación, acomodación y adaptación, que son procesos que intervienen en la construcción del conocimiento, los mismos que tienen una participación activa en el desarrollo del juego del niño.

Vigotsky considera que a través del juego el niño va a lograr apropiarse de la cultura de su medio o de su grupo social.

El pionero en el estudio del juego, lo constituye el alemán Karl Groos, quien destaca la naturaleza genética del juego, así como también su importancia en el desarrollo cognitivo del niño, por cuanto en la etapa

infantil es un periodo que él lo considera como de preparación (preejercicio) para el logro de la madurez en etapas posteriores.

**TERCERA.-** El juego desarrolla en el niño ciertas capacidades como la memoria, la comprensión, el razonamiento lógico, la innovación e invención, así como también fortalece la autonomía en el niño.

El juego se constituye en una estrategia pedagógica de mucha importancia para el docente, por cuanto, es generador de motivación en los niños, por lo que su empleo en el aula es imprescindible.

La utilización del juego como estrategia pedagógica requiere que previamente el docente debe realizar un diagnóstico de los juegos que más interesan a los niños.

El docente debe promover espacios de tiempo donde el niño pueda realizar el juego libre, donde pueda dar rienda suelta a su creatividad, así como también donde pueda tener la oportunidad de elegir libremente con qué otros niños desea interactuar.

## **REFERENCIAS CITADAS**

- Aguilar, B, et al, (2017) Artículo científico del juego, Sideshare, recuperado de: <https://www.slideshare.net/krysthye/articulo-cientifico-del-juego>
- Bally, G. (1980). *El hombre al desnudo*. p.53. Barcelona, España: Ediciones Nauta
- Bautista, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y los bolos cartageneros*. Sevilla, España: Editorial WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=jXHpCgAAQBAJ&pg=PA34&lpg=PA34&dq=efectos+controlados+y+planificados+del+juego&source=bl&ots=KcIBPAyZe2&sig=CB352OGP26W6D3Mc5apcUTXSkhs&hl=qu&sa=X&ved=2ahUKEwi26c35j\\_rcAhUpm-AKHT5cB3cQ6AEwAHoECAkQAQ#v=onepage&q=efectos%20controlados%20y%20planificados%20del%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=jXHpCgAAQBAJ&pg=PA34&lpg=PA34&dq=efectos+controlados+y+planificados+del+juego&source=bl&ots=KcIBPAyZe2&sig=CB352OGP26W6D3Mc5apcUTXSkhs&hl=qu&sa=X&ved=2ahUKEwi26c35j_rcAhUpm-AKHT5cB3cQ6AEwAHoECAkQAQ#v=onepage&q=efectos%20controlados%20y%20planificados%20del%20juego&f=false)
- Blanco, V. (Noviembre 12-2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Calero, M. (2003). *El juego como un medio de aprendizaje*. Lima, Perú: Alfaomega.
- Cantero, M., et al (2011). *Psicología del Desarrollo Humano: Del Nacimiento a la Vejez*. Alicante, España: Editorial Club Universitario.
- Cepeda, M. (30-01-2017). *El juego como estrategia lúdica*. Revista Internacional Magisterio (N° 76). Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Caba, B. E. (Mayo de 2004). *De jugar con el Arte al Arte de Jugar... Un proceso lúdico creativo*. Recuperado de: <https://proyectolanuevatierra.com/biblio/files/original/b5086e201f49f2fb1c65401eab12df30.pdf>

Conte, L., et.al (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Madrid, España: Gymnos Editorial Deportiva.

EF Deportes, (2010) Evolución del juego a lo largo de la historia, EF Deportes, N° 143, recuperado de: <https://efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Fernández, D. (s/f). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Recuperado de: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>

Flores, G. (2015). *El juego para estimular la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1538 "Niño Jesús de Praga" de la provincia de Huarmey*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: [https://www.academia.edu/18480663/MONOGRAFIA\\_EL\\_JUEGO](https://www.academia.edu/18480663/MONOGRAFIA_EL_JUEGO)

Fröebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Biblioteca Virtual Universal. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Garaigordovil, M. (2016). *Una propuesta de juego educativo en Educación Infantil*. En Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (Ed.). *El juego en la primera infancia*. (p.14). Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

González, J, et al, (2019) LA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA LÚDICA. ALGUNOS COMENTARIOS SOBRE LA EXPERIENCIA EN PRIMER

GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PARTICULAR INÉS MARÍA BALDA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL, Eumed, recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2019/06/estrategia-psicopedagogica-ludica.html>

Jiménez, E. (Agosto de 2006). *La importancia del juego*. Revista Digital “Investigación y Educación”. Vol.III. (Nº 26) p.26. Recuperado de: [http://blocs.xtec.cat/semades/files/2012/01/La\\_importancia\\_del\\_juego\\_en\\_la\\_educacion1.pdf](http://blocs.xtec.cat/semades/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf)

Kleesling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. Tesis de Grado. Universidad Internacional de la Rioja, España. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING%20RIEIRO%2C%20CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>

López, E. & Delgado, A. (13 de diciembre 2013). *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. Revista Criterios. Vol. 20 (Nº 1), p.p. 208-210. Recuperado de: <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/viewFile/376/310>

Maier, W. (2003). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Madrid: Amorrurtu editores.

Martinez, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. 1ra. Edición. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L.

Meece, J. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Meece, J. (s.f) Desarrollo Cognoscitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky. Edoc, recuperado de: <https://edoc.pub/desarrollo-cognoscitivo-de-piaget-vygotsky-pdf-free.html>

Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación. Vol. 25 (N° 2). Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

MINEDU, (s.f) La hora del juego libre en los sectores guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años,123DOK, recuperado de:<https://mx.123dok.com/document/4zpkndoy-la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores-guia-para-educadores-de-servicios-educativos-de-ninos-y-ninas-menores-de-6-anos.html>

MINEDU (2010). *El juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú. .

Minerva, C. (Octubre-Diciembre 2002). *El juego una estrategia importante*. Educere, vol. 6 (N° 19). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Moreno, J. & Rodriguez, P. (s/f). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Recuperado de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

Morillas, C. (1990). *Huizinga – Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. Revista Enrahonar (N° 16).p.15. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel escolar*. Trabajo de Grado. Universidad de Tolima, Colombia. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Otálvaro, S. (2011). *El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad*. Revista de Educación & Pensamiento. Recuperado de:



file:///C:/Users/Contacts/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLaDimensionInfantil-3884434.pdf

Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano*. Undécima Edición. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de CV

Peña, L. (2006). *Desarrollo de la afectividad a través del juego en niños de Educación Preescolar*. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/23512.pdf>

Redondo, M. (Diciembre 2008). *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. (Nº 13). Recuperado de:  
<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

Remplein, H. (1980). *Tratado de psicología evolutiva: El niño, el joven y el adolescente*. Barcelona, España: Editorial Labor S.A.

Sáez, G. & Monroy, A. (Abril de 2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. Efdportes.com. Revista digital. Buenos Aires, Argentina. (Nº 153). Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Tomas, U. (11 enero 2016). *La dimensión social del juego*. Recuperado de: <http://elpsicoasesor.com/dimension-social-del-juego/>

Santiago, (2014) El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física, Oposinet, recuperado de: <https://www.oposinet.com/temario-primaria-educacion-fisica/temario-2-primaria-educacion-fisica/tema-13-el-juego-como-actividad-de-enseanza-y-de-aprendizaje-en-el-rea-de-educacin-fsica-adaptaciones-metodolgicas-basadas-en-las-caractersticas-de-l/>

- Torres, C, (s.f)EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. Educere, número 019, recuperado de:<https://miguelangelortegasanchez.files.wordpress.com/2013/01/el-juego-3.pdf>
- Tostado, F. (2013). *El juego en la Edad Media*. Recuperado de: <https://franciscojaviertostado.com/2013/10/09/el-juego-en-la-edad-media/>
- Trigueros, C. & Rivera, E. (s/f). *El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego*. Universidad de Granada. Recuperado de: <https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2010/01/7-librofraile.pdf>.
- Tripero, T. (Junio 2018). *Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista*. Revista Electrónica de Educación E-INNOVA BUCM. (Nº 74). Recuperado de: <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/>
- UNESCO (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Revista Estudios y Documentos de Educación (Nº 34). Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Vinculando (julio 20, 2009). *Historia y evolución del juego*. Revista Vinculando. Recuperado de: [http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)

## Teoría del juego en la infancia.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>8%</b>	<b>8%</b>	<b>0%</b>	<b>7%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>dspace.utpl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>psicologiaporlavida.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>4</b>	<b>www.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>nineztemprana.blogspot.es</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>uvadoc.uva.es</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

9	<b>bibliotecaupn161.com.mx</b> Fuente de Internet	<1%
10	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<1%
11	<b>webs.ucm.es</b> Fuente de Internet	<1%
12	<b>creativecommons.org</b> Fuente de Internet	<1%
13	<b>documents.mx</b> Fuente de Internet	<1%
14	<b>Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos</b> Trabajo del estudiante	<1%
15	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<1%
16	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1%
17	<b>Submitted to Universidad Nacional de Tumbes</b> Trabajo del estudiante	<1%
18	<b>www.redalyc.org</b> Fuente de Internet	<1%
19	<b>repository.unilibre.edu.co</b> Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Universidad de León Trabajo del estudiante	<1%
21	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
22	arg-educa.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
23	www.normalsuperiorocana.edu.co Fuente de Internet	<1%
24	aleph.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1%
25	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
26	reunir.unir.net Fuente de Internet	<1%
27	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1%
28	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	<1%
29	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo