

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en educación inicial.

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

Autora.

Mirtha Saldaña Aguilar

JAEN – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



El juego libre en educación inicial.

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

Mirtha Saldaña Aguilar. (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva. (Asesor)

JAEN- PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los veintidós días del mes de julio del dos mil dieciocho, se reunieron en la I.E. Jaén de Brasacomeca los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escarate (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artaza Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "El juego libre en educación inicial", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Mirtha Saldaña Aguilar.


A las DOCE horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


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

Por tanto, Mirtha Saldaña Aguilar, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escarate
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Artaza Salazar
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios, con todo mi amor, por ser luz y guía en mi camino.

A la Universidad Nacional de Tumbes por darme la oportunidad de continuar en el fascinante mundo del conocimiento.

A mi madre, hermanas, esposo e hijos, por su incondicional apoyo para lograr mi realización personal y profesional.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN CAPITULO

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

1.1 Teorías del juego

1.1.1.	Teoría de Karl Groos	9
1.1.2.	Teoría cognoscitiva de Jean Piaget	10
1.1.3.	Teoría socio cultural de Lev Vygotsky	11
1.1.4.	Teoría del Juego de Jerome Bruner	13
1.1.5.	Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner	14
1.1.6.	Teoría de Myrtha Chockler	15

CAPÍTULO II

EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

2.1. El juego

2.1.1.	Definición de juego	18
2.1.2.	Características del juego	21
2.1.3.	Tipos de juego	24
2.1.4.	Evolución del juego	28
2.1.5.	Niveles de juego típicos del niño en relación al desarrollo cognitivo	30
2.1.6.	Funciones del juego.	31
2.1.7.	Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil	32
2.1.8.	Importancia del juego en el desarrollo infantil	34

CAPÍTULO III

EL JUEGO LIBRE EN EDUCACIÓN INICIAL

3.1. El nivel Educación Inicial	36
3.2. Principios orientadores de la acción educativa en el nivel inicial	37
3.3. El juego libre en educación inicial	38
3.3.1. Definición del juego libre	38
3.4. Propuestas para el desarrollo del juego libre en educación inicial	40
3.4.1. Propuesta del juego libre en los sectores	41
3.4.2. Propuesta del juego libre en el recreo	41
3.4.3. Propuesta del juego libre en momentos de privacidad	42
3.5. La hora del juego libre en los sectores	43
3.5.1. Características del juego libre en los sectores	44
3.5.2. Objetivos de la hora del juego libre en los sectores	44
3.5.3. Elementos de la hora del juego libre en los sectores	45
3.5.4. Secuencia metodológica	46
3.5.5. Aspectos para implementar la hora del juego libre en los sectores	57
3.5.6. Sectores	50
3.4.6. Áreas de desarrollo que apoya el juego libre en los sectores	53
3.4.7. Rol del docente	55

CONCLUSIONES

REFERENCIAS CITADAS

ANEXOS

RESUMEN

El propósito principal de ésta investigación es dar a conocer la importancia del juego libre en Educación Inicial, el cual desarrolla habilidades sociales, físicas, cognitivas y comunicativas en los niños; asimismo promueve que los niños se desarrollen como sujetos de acción, de derechos y seres sociales. Para su éxito es indispensable el tiempo, espacio, organización de materiales y rol del docente.

El juego libre es un principio de la Acción Educativa de Educación Inicial, está respaldado por la Ley General de Educación, el Diseño Curricular Nacional, la Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. El juego libre pretende responder a las actuales tendencias y enfoques educativos de la Educación Inicial en el Perú.

Palabras claves: juego, libre, desarrollo.

INTRODUCCIÓN

“El juego libre es una actividad de vital importancia, para los niños y niñas menores de seis años, pues es fundamental para la enseñanza-aprendizaje porque permite desarrollar la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como”(Minedu, 2009) “yo era el panadero y vendía pan” o “yo era la mamá y preparo la sopa para mi hijo”, es en el juego libre donde el niño y la niña expresa mejor sus pensamientos, sus emociones, sentimientos y deseos; además merecen ser escuchados, comprendidos y cuestionados. El juego libre logra el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas potenciando el desarrollo integral de los niños y niñas” (Minedu, 2009)

“El juego: en principio es un derecho del niño, una actividad inquietante y placentera esencial que contribuye a la construcción subjetiva del niño y la niña. Es un instrumento de mucha importancia en el proceso de constitución de la identidad. Los diferentes niveles de juego despliegan el dominio de la motricidad, la estructuración del espacio, el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad, además apoya y facilita el desarrollo de la expresión de sí mismo, la elaboración y simbolización de deseos, temores y potencialidades conscientes y no conscientes de cada niño y niña” (Chokler, M, s.f)

“El Ministerio de Educación, en su afán por mejorar los aprendizajes e implementar el juego libre en educación inicial y para que se lleve con éxito esta actividad, en el año 2009, propone La hora

del juego libre en los sectores, actividad que es conocida por los docentes pero que falta profundizar en las perspectivas psicológicas, biológicas, socio culturales sobre las que se fundamenta el juego libre”(Minedu, 2009)

El Ministerio de Educación en el año 2016, ha brindado tres propuestas del Juego libre en educación inicial: “el juego libre en los sectores, el juego libre en el recreo y el juego libre en momentos de tranquilidad y/o privacidad” (Minedu, 2009) Es de gran responsabilidad de los docentes desarrollar estas propuestas para desarrollar con éxito el juego libre en este nivel.

La presente investigación consta de tres capítulos: el capítulo I desarrolla los fundamentos teóricos del juego, el capítulo II trata sobre el juego en el desarrollo infantil y el capítulo III profundiza sobre el juego libre en educación inicial, además contiene conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.

Este trabajo tiene por **OBJETIVO GENERAL**: Comprender la importancia del juego libre en educación inicial; en esta investigación nos planteamos los siguientes **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**: 1. Conocer el marco teórico y conceptual del juego libre; también 2. Identificar las implicancias del juego libre en educación inicial.

CAPITULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO

Diferentes estudiosos han realizado investigaciones acerca del juego. Entre los principales teóricos que aportan a las teorías del juego encontramos a Karl Groos, Jean Piaget, Vygotsky, Bruner, Gardner y Myrtha Chokler y otros más.

1.1. Teoría de Karl Groos.-

La teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida fue planteada por Karl Groos, quien es uno de los primeros en realizar estudios respecto al juego. Groos (1902), afirma: “unos más tiempo y otros menos casi todos los animales juegan”, es el fundamento de su teoría. Su investigación lo realizó en animales y posteriormente lo realizó en los seres humanos con el fin de determinar por qué juegan y cuál es su origen. Garvey (1981) refiere: “Groos consideraba el juego de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de los adultos” (p.12).

Resumiendo sus razonamientos sobre la trascendencia de los juegos Groos escribe:

Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de la niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de convivencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar (Como se citó en Rodríguez, 2008, p. 10).

Los juegos tienen por objeto prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha. Groos (1902) en su libro *La vida psíquica del niño*, afirma: “los niños no entran a la vida completamente listos, tienen una época juvenil, es decir, un periodo de desarrollo y de crecimiento. Este periodo es un tiempo de aprendizaje, de formación, un periodo de adquisición de actitudes y conocimientos; es decir prepararlos para las actividades de la vida adulta (Como se citó en Rodríguez, 2008, p. 10)

Zapata (1989) manifiesta: “Su teoría del pre ejercicio, tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria; en razón de que ciertos instintos se desarrollarán con el ejercicio y, por lo tanto, se perfeccionarán para operar posteriormente en la vida adulta” (p. 16).

“Esta teoría del pre ejercicio, ha sido revisada, adaptándole a puntos de vista teóricos más actuales, y hoy en día los fenómenos que intentaba aclarar constituyen importantes aspectos del juego (Garvey, 1981)” citado por (Buenas Tareas, 2010)

1.2. Teoría cognitiva de Jean Piaget.-

Según la teoría de Piaget el juego es esencialmente asimilación, una adaptación de la realidad al yo del infante, Piaget (1981) afirma:

“El juego transforma lo real por asimilación más o menos pura a las necesidades del yo, mientras que la imitación (cuando constituye un fin en sí) es acomodación más o menos pura a los modelos exteriores, y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Además, el instrumento esencial de la adaptación es el lenguaje” (Estudiando Psicología, 2017)

“A través de la adaptación el infante se ve obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, insatisfechas e inacabadas cuanto más pequeños son; pero que en cambio, para los adultos estas adaptaciones llegan a satisfacer las necesidades afectivas e incluso

intelectuales” (Desconocido, 2007)

Piaget (1981) afirma: “El lenguaje no es inventado por el niño, sino que le es transmitido en formas ya hechas, obligadas y de naturaleza colectiva, es decir, impropias para expresar las necesidades o las experiencias vividas por el yo” (p. 65). Ésta afirmación ayuda a comprender por qué el infante no entiende cuando le indicamos que esté tranquilo, que no haga travesuras y que debe hacer lo que uno le dice, pues se está adaptando a nuestro mundo y que además no puede expresar sus necesidades que tiene y que las expresa mediante el juego.

Las aportaciones teóricas de Piaget respecto al juego fueron las siguientes: “La primera aportación (1932), Piaget relaciona los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y de las normas convencionales y morales. La otra aportación (1946), Piaget atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas en las que se ven envueltos” (Redondo, M, 2008)

1.3. Teoría Socio cultural de Vygotsky.

Vygotsky (1978) afirma: “La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme” (p. 146) “y que el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo, en esta línea de desarrollo, el juego cambia su papel, comienza con una situación imaginaria que inicialmente está muy cerca de la situación real (una niña que está jugando con una muñeca repite casi de modo idéntico todo lo que su madre hace con ella), que luego avanza hacia la realización consciente de un propósito, aclarando que es erróneo pensar que el juego constituye una actividad sin objetivos, al final del desarrollo, surgen los juegos con reglas manifiestas y con situaciones imaginarias poco evidentes; y que cuanto más rígidas son las reglas, tanto mayores son las demandas que se exigen en el niño (Vygotsky, 1978)” (Rojas, M, s.f)” Además dice: el juego crea una situación imaginaria y que toda situación imaginaria contiene reglas, aunque de forma velada, e inversamente, que todo juego con reglas encierra en sí una situación imaginaria aunque de manera velada” (Rojas, M, s.f)

Chokler (1998) manifiesta:

“Según Vygotsky la actividad lúdica es, de hecho, una acción global que influye profundamente las características de la zona proximal de desarrollo de cada individuo. Esto significa que el niño vive experiencias de las cuales no es realmente consciente. Las operaciones mentales son conducidas, a esta edad, por las significaciones que atribuye, dominada por sus sentimientos, deseos y necesidades y no por la conciencia del acto” (Chokler, M, s.f)

“Para Vygotsky la definición de juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones, primero porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, como por ejemplo, succionar un chupete aunque ello no lo sacie. Segundo, porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado” citado por (Rojas, M, s.f)

Vygotsky considera que el juego satisface ciertas necesidades del niño y toma como tema central, la sucesiva maduración de las necesidades del niño. Vygotsky (1978) afirma: “La sucesiva maduración de necesidades es un tema central en esta discusión, porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego” (p. 142). “Necesidades que maduran conforme el niño pasa de un estadio a otro, aquello que antes constituía el mayor interés para el bebé, carece ahora de importancia para el niño que comienza ahora a dar sus primeros pasos”(Rojas, M, s.f)

El juego para Vygotsky, surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, observa a los adultos y en su juego los imita; “también surge cuando emergen las numerosas tendencias irrealizables y deseos pospuestos en su proceso evolutivo ante las necesidades que no fueron satisfechas en su accionar inmediato Vygotsky (1978)” (Rojas, M, s.f) dice: “El niño preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentra cabida: este mundo es lo que llamamos juego” (p. 142). El niño preescolar satisface estas necesidades

mediante la imaginación a partir del desarrollo del pensamiento simbólico, en que el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que para él tiene un distinto significado. Un ejemplo claro es, cuando el niño corre con la escoba como si este fuese un caballo.

“Para el niño preescolar, la seriedad en el juego significa que juega sin separar la situación imaginaria de la real, en cambio para el niño en edad escolar el juego se convierte en una forma de actividad mucho más limitada, predominante de tipo atlético, que desempeña una papel específico en el desarrollo del niño, pero que para el preescolar carece de significado. La esencia del juego es la nueva relación que se crea entre el campo del significado y el campo visual; esto es, entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento, y situaciones reales. (Vygotsky, 1978, p. 158)” citado por (Rojas, M, s.f)

Vygotsky (1978) considera: “que el juego brinda al niño una nueva forma de deseo, le enseña a desear, relacionando sus deseos a un “yo” “ficticio, a su papel en el juego y en sus reglas, realizando los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de su acción real y moralidad” (Rojas, M, s.f).

1.4. Teoría interaccionista de Jerome Bruner.-

Bruner plantea esta teoría tomando como base las teorías de Piaget y Vygotsky, de acuerdo a su teoría interaccionista, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continúa y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes (Bruner, 1983).

Bruner (1983) afirma: “lo que permite a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento” (p.6). Así mismo sostiene que el juego, el lenguaje y el pensamiento tienen un carácter combinatorio y

que los infantes lo desarrollan mediante la interacción con el medio y por ende con los adultos.

“Las investigaciones que realizó con niños en diferentes experimentos, demostraron que el juego libre con instrumentos facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además descubrió que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanta potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación” (Redondo, M, 2008)

1.5. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Gardner plantea la existencia de ocho formas para aprender, sostiene que la inteligencia no es única sino que son diversas y que están conectadas y entrelazadas entre sí, además sostiene que unas están más desarrolladas que otras, según las personas. De este modo los individuos son capaces de conocer el mundo por medio del lenguaje, del análisis lógico matemático, de la representación espacial, el pensamiento musical, el uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión a los demás individuos y de nosotros así como del contacto con el medio que los rodea (Paniagua y Vega, 2008).

Campbell, Campbell y Dickenson (2000) afirman: las inteligencias múltiples son: “...lenguajes que hablan todas las personas y se encuentran influenciadas en parte por la cultura a la que cada una pertenece, constituyen herramientas humanas que todos los seres humanos pueden utilizar para aprender, para resolver problemas y para crear”. (Como se citó en Paniagua y Vega, 2008. p. 135)

Las inteligencias múltiples son:

- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia lógico – matemática.
- Inteligencia espacial.
- Inteligencia musical
- Inteligencia corporal kinestésica

- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia naturalista.

El desarrollo de las inteligencias múltiples depende del contexto y también de la forma como se la estimula, siendo el juego un factor determinante para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

1.6. Teoría del Desarrollo de Myrtha Chokler.-

Myrtha Chokler, una gran neuropsicosocióloga, que en los últimos años ha realizado importantes aportes con su teoría de los organizadores del desarrollo. Ha llegado a determinar con sus investigaciones en neuropsicología las raíces de la actividad lúdica.

Para Myrtha Chokler (1998) dice: “El juego para el niño no es un ejercicio para..., ni un ensayo para... ni una preparación para las tareas o roles futuros, sino una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora, el juego es su vida, aunque no toda la vida es juego” (p. 2), contradiciendo a lo que decía Groos en su teoría del ejercicio en que para él, el juego es una preparación para la vida adulta.

“El juego es la base para el desarrollo afectivo emocional, intelectual, motor y social del niño, al mismo tiempo que constituye su vía natural de expresión” (MINEDU, 2009).

Chokler considera tres etapas en el juego del niño y de la niña, siendo las siguientes:

- **“Primera etapa: las actividades pre – lúdicas en los albores del jugar (0- 2 años)” (Chokler, M, s.f)**

“Es una etapa esencialmente instituyente de la subjetividad, sensoriomotor - cognitivo, el cuidado cotidiano del adulto producen intensas reacciones recíprocas.

Los primeros objetos, las manos, el rostro, la ropa del sujeto significativo que observa que intenta coger, aferrar, dan inicio al juego y es la actitud del adulto, el goce o la risa, el desafío, lo que transforma esta actividad en juego” (Chokler, M, s.f)

- **Segunda etapa: desde los 2 hasta los 6 años**

“En esta etapa se da la consolidación de la estructura de continuidad de sí mismo y del otro elaborada sincrónicamente en la socialización ampliada, permiten la integración de iniciativas compartidas y la aparición de un verdadero juego ficcional ” (Chokler, M, s.f)

“Los símbolos adquieren su sentido en una actividad de metamorfosis del objeto que se va construyendo mediante el reconocimiento de ciertos atributos, mediante sus parámetros más definidos, de los objetos de la realidad, y su inmediato desplazamiento hacia otros objetos (hacer que una caja de cartón se convierta en un carro, un bastón en un caballo, etc.)” (Chokler, M, s.f)

“El niño por la vía de la metamorfosis recrea los objetos, comienza a sistematizar sus experiencias y a reflexionar sobre ellas, juega los papeles sociales de las personas y actividades que los rodean, despliega emociones, saberes, atributos, actitudes y proyecta fantasías acerca de los roles de papá y mamá, maestro, médico y eso le permite poner en escena, vivenciar controlar y elaborar conflictos imaginarios” (Chokler, M, s.f)

- **Tercera etapa: desde los 6 años en adelante**

“En esta etapa la estructura subjetiva se prepara para la integración de la ley social, de las reglas, capacidad de ponerse en el lugar de los otros, de los ideales colectivos, es decir, está constituido por las actividades lúdicas regladas que exigen una mayor estructuración del yo, mayor descentramiento emocional o lo que es lo mismo, menor masividad de las proyecciones afectivas pre consciente o inconscientes.” (Chokler, M, s.f)

“Las diferentes teorías del juego, permiten conocer a profundidad, la vital

importancia que tiene el juego en los primeros años de vida” (Chokler, M, s.f) Los estudios realizados por distintos investigadores, dan a conocer grandes aportes acerca de cuán importante es el juego para el desarrollo integral del niño y niña. Gracias a estos aportes, los niños y niñas son considerados hoy en día como sujetos de derecho, sujetos de acción y como seres sociales (MINDEDU, 2016) los cuales no deben ser reprimidos o castigados por el sólo hecho de jugar, sino por el contrario se debe facilitar al niño espacios y entornos apropiados para el desarrollo del juego, y así permitir al niño y niña desarrollar sus habilidades físicas, sociales, afectivas, cognitivas y comunicativa.

CAPITULO II

EI JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La variedad de formas de juego, junto con los diferentes enfoques de su estudio, ha dado lugar a una proliferación de ideas relativas, a sus causas y funciones del juego; por tales razones se va a profundizar en el estudio de varios aspectos del juego tal como: definiciones del juego, características del juego, evolución del juego, tipos de juego, funciones del juego, relación entre juego desarrollo y aprendizaje; entre otros aspectos.

2.1. El juego.-

La terminología de la palabra juego proviene del latín: “jocus que significa gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento y solaz” (Estrada, 2008, p.9).

En el uso cotidiano el término juego parece lo suficientemente claro, pero los límites de la misma están muy difuminados, es decir no existe una sola definición de este término sino que hay muchas definiciones desde diferentes enfoques (Garvey, 1981).

2.1.1 Definiciones de juego.-

Según Huizinga (1987) afirma: “El juego es una acción u ocupación libre del hombre y de su cultura, que realiza dentro de un tiempo y espacio

determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con sentimientos de alegría y de tensión” (p. 15).

Esta definición formal, penetrante e inteligente, brinda elementos importantes acerca del juego, pues Huizinga ahonda su definición más allá de la niñez, ya que el juego constituye al sujeto y está presente a lo largo de toda su vida; sólo que la manera de jugar va cambiando, así como el modo en que el sujeto se posiciona frente al juego. Huizinga también afirma que el juego es tan antiguo como la propia cultura.

Bruner respecto al juego manifiesta:

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento. (Bruner, 1983, p.2). Así mismo dijo: el juego es una excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo” (EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, 2013)

Wallon (como se citó en Zapata, 1989) afirma: “El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas” (p. 20)

Según Caba (2004), dice: “El juego para el niño y la niña, es una 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. 39).

Para Rubio (2008), el juego es:

“El primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través

del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que se va adquiriendo” (Me divierto mientras aprendo, 2015)

Actualmente, el juego es estudiado por la neuropsicología desde que el feto está en el vientre de la madre, Jiménez (2008) afirma: “El juego es una actividad que le permite al niño un proceso de distensión, similar a un estado de trance, como el que se vive en el yoga o en el vudú. De esta manera le facilitan al niño intrauterino estar en un proceso intermedio entre la ilusión y la realidad, entre su cuerpo y el cuerpo de su madre”. (p.38). Por eso es importante jugar con los sonidos porque van a constituir las primeras expresiones lúdicas del ser humano, provocando el desprendimiento de moléculas de endorfinas que le permitirán sus primeras fases de goce y placer , para poder soportar el contexto inhóspito de su oscuridad intrauterina (Jiménez, 2008, p. 38).

Según el MINEDU (2009) refiere: “El juego es 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” (p.13).

Las diferentes definiciones acerca del juego, están dadas de acuerdo a perspectivas distintas: la perspectiva sociocultural o la de contexto y las perspectivas psicológicas, la perspectiva de la neuropsicología.

2.1.2. Características del juego

Existen muchas características del juego, de acuerdo a diferentes investigadores y de diferentes campos como de la psicología, pedagogía, y de la medicina. A continuación daremos a conocer las siguientes:

“Bruner (1983), afirma que el juego tiene características esenciales que son las siguientes” (EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, 2013):

- “No tiene consecuencias frustrantes de los errores y los fracasos” (EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, 2013)

- “Infunde estímulo” (EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, 2013)
- “Hay una pérdida de vínculos entre los medios y los fines”(EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, 2013)
- No está vinculado excesivamente a los resultados.
- Permite la flexibilidad, porque a menudo cambian de objetivos.
- Es una proyección del mundo interior y proporciona placer.
- Divierte mucho.

Para Mavilo Calero el juego tiene ciertas características, que son:

- “El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es libre” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee una tendencia propia” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es inminentemente subjetivo” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego oprima y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de dos cualidades notables que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego es una tendencia de resolución, porque se “ponen en juego” las facultades de los niños y niñas” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego se rodea fácilmente de misterio, lo que le vuelve más cautivante” (TERCEROCUARTA, 2008)
- “El juego es una lucha por algo o una representación de algo” (TERCEROCUARTA, 2008)

“Garvey (1981) da a conocer otras características importantes del juego, las cuales son aceptadas por la mayoría de los estudiosos del juego y son” (Buenas

Tareas, 2010):

- “El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, evaluado positivamente por el que lo realiza” (Buenas Tareas, 2010)
- “El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus metas son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos” (Buenas Tareas, 2010)
- “El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio” (Buenas Tareas, 2010)
- “El juego implica cierta participación activa por parte del jugador” (Buenas Tareas, 2010)
- “El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales” (Buenas Tareas, 2010)

Otros investigadores señalan otras características del juego:

- “Se hace simplemente por placer” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)
- “Es elegido libremente” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)
- “Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de cultura”(JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)
- “Favorece el desarrollo social y la creatividad” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)
- “Se halla en la base de la cultura, porque representan en sus juegos la cultura en la que crecen y se desenvuelven” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)

Según las características mencionadas podemos decir que: el juego es libre y espontáneo que aparentemente no obedece a reglas pero que cumple con ciertas características para que el juego sea divertido y sea un factor de desarrollo en los niños y niñas.

Finalmente, podemos concluir que el juego tiene diferentes y variadas características que lo hacen único y fundamental para el desarrollo infantil, depende

“el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)

2.1.3. Tipos de juego.-

El ejercicio, el símbolo y la regla constituyen las estructuras de los tipos de juego.

“Según el MINEDU (2009), brinda la siguiente clasificación la cual ayuda a distinguir que área de desarrollo se está estimulando y a conocer sus tendencias individuales” (Me divierto mientras aprendo, 2015)

Juego motor

“El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros son juegos motores. Con este tipo de juego los niños disfrutan mucho ya que se encuentran en una etapa en la que buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo, además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos” (MINEDU, 2009).

MINEDU (2009) refiere: “Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde el niño encuentre espacios suficiente para realizar todos los movimientos que requiera” (p. 14).

Juego social

El Ministerio de Educación Nacional (2014) considera: “El juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto” (p.18)

MINEDU (2009) refiere “El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño” (p.15). Garvey (1981) afirma: “El juego con otros es primario, mientras que el juego solitario y la fantasía privada son secundarios” (p.21).

El niño y la niña juegan a lo que ven y juegan a lo que viven resignificándole, por ésta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p.18)

“Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando los tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar su turno, pero también el juego de abrazarse” (MINEDU, 2009)

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con los otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial. (MINEDU, 2009, p. 15).

Juego cognitivo

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

ejemplos de juegos cognoscitivos” (MINEDU, 2009)

Juego simbólico

Piaget e Inhelder (1981) afirman: “El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil” (p.65). Ginsburg y Opper (1977) dicen: “Para Piaget los juegos simbólicos adoptan un papel importante en la vida emocional del niño” (p. 76). El juego simbólico forma una parte muy importante de la actividad de los niños de 2 a 4 años, es esencial para la estabilidad emocional del niño y para su ajuste a la realidad (Ginsburg y Opper, 1977).

Garvey (1981) refiere: “El juego simbólico predomina tras la edad de dos años hasta aproximadamente la de seis años. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes en acontecimientos” (p. 20).

Chokler (1998) respecto al juego simbólico afirma:

“El juego simbólico, primer pasaje a una distanciación emocional, opera en un proceso descentramiento en el sentido piagetiano de manera similar a los armados de objetos y a las construcciones arquitectónicas, como un pasaje del juego centrado en el propio cuerpo a la producción mediatizada del cuerpo: torres, encastres, rompecabezas, juegos de armar, recortar, dibujar, pintar, pegar, modelar, unidos a canciones infantiles, cuentos y relatos, son precursores imprescindibles de un pensamiento más elaborado con manipulación de variantes y operación de símbolos, requeridos para el aprendizaje del lenguaje, de la lectura, de la escritura, de las matemáticas, de las señalizaciones urbanas, como así también para la comprensión y la integración de los valores, de las reglas y de leyes sociales y su expresión simbólica propios de una etapa ulterior” (Chokler, M, s.f)

Según MINEDU (2009) refiere: “El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo” (p.16).

“El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal, el niño puede decir: esto es juego”(MINEDU, 2009)

Piaget e Inhelder (1981) refiere:

“Resulta por tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones.” (Estudiando Psicología, 2017)

¿En qué consiste el juego simbólico?

“Este tipo de juego establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida ”(MINEDU, 2009)

“Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste” (MINEDU, 2009)

Piaget e Inhelder (1981) afirman:

“Es, pues, indispensable para el niño que pueda disponer de un medio propio de expresión, o sea, de un sistema de significantes construidos por él y adaptables a sus deseos: tal es el sistema de los símbolos propios del juego simbólico, tomados de la imitación a título de instrumentos; pero de una imitación no perseguida por ella misma, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la imitación lúdica: tal es el juego simbólico, que no es sólo asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades”

(Estudiando Psicología, 2017)

“Las formas tempranas del juego simbólico surgen cuando el niño juega a hacerse el dormido sin estarlo o tomar leche de una tacita vacía. El juego simbólico más definido comienza cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción, darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de convertir a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula, de esta forma, una muñeca puede ser la mamá que le da biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se convierta en un teléfono, si así el juego lo requiere” (MINEDU, 2009). Garvey (1981) dice: “Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos, fingiendo, quizá, que llena un nido con huevos, cuando apila canicas en un sombrero de muñeca” (p.20).

Evolución del juego en los primero 6 años de vida.-

El juego, va evolucionando a medida que el infante crece, pasando por una serie de etapas que varían de acuerdo a la edad y al estadio de desarrollo en el que se encuentra el niño y la niña (MINEDU, 2009).

Según Piaget (1977), el juego se inicia en la etapa de las reacciones circulares primarias en el estadio del desarrollo sensorio motriz (0-2 años), cuando el bebé empieza a explorar objetos, a medida que va creciendo desarrolla mejor su capacidad de juego es así que alrededor del año medio realiza la representación y posibilita la capacidad de imitación diferida que es la habilidad de recordar y copiar modelos que no están presentes en ese momento; ésta a su vez lleva al juego simbólico (periodo pre operacional 2- 6 años) que consiste en la representación de actividades familiares la cual desarrolla muchas destrezas de los niños y permiten que se vayan formando una imagen del mundo. (Piaget, 1977)

En el estadio de operaciones concretas (6-12 años), el niño ya está preparado para los juegos de reglas en los que el niño asume libremente una serie de normas propuestas por el grupo pero que pueden cambiar a su antojo siempre y cuando todos

estén de acuerdo (Piaget, 1977).

Otros investigadores también afirman que el juego comienza desde etapas muy tempranas de la vida de ser humano; así manifiesta Gómez (s. f), en su obra *El Juego y su Importancia en el Desarrollo Infantil* en la que afirma:

“El primer juego fundamental entre la madre y el niño, es el acto de amamantar; en el que se establece una sinfonía de miradas y de comunicación: la mano coqueta y juguetona del niño que aprieta y suelta el seno, lo vuelve a coger, mira a su madre y sonríe...tienen que ver con la lúdica desde etapas muy tempranas” (JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, 2015)

El MINEDU (2009) refiere: “La conducta del juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego del niño de 5 años, el cual es más complejo” (p.18).

“A nivel social los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos en cambio los mayorcitos prefieren y tiene capacidad para asociarse con otros niños y armar juegos grupales. A nivel cognitivo, el juego de un niño de 15 meses con una olla es más sencillo: explora el objeto haciendo rodar la olla, tirándola, tocando la olla con una cucharita. En cambio el juego del niño de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a cocinar, crea una historia alrededor del tema, simula que hace la sopa para su hijo” (MINEDU, 2009)

2.1.4. Niveles del juego típico del niño según su edad y evolución en relación al desarrollo cognitivo.-

Para el MINEDU, el nivel del juego típico de los niños en relación al desarrollo cognitivo del niño, pasa por los siguientes niveles en relación al desarrollo cognitivo:

- **“Primer nivel, el juego de tipo funcional**, en el cual el bebé todavía no accede al pensamiento simbólico; dicho tipo de juego predomina en el comportamiento lúdico de los niños desde los 3 meses hasta los 18 a 24 meses de edad. Realiza movimientos repetitivos musculares con o sin objetos: corre, gatea, rueda, empuja etc. manipula y explora objetos, los hace sonar, rodar, apretar, entre otros”(MINEDU, 2009)
- **“Segundo nivel, el juego de construcción**, comienza a partir de los 24 a 36 meses pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo, en este tipo de juego se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas, se combinan piezas u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción” (MINEDU, 2009)
- **“Tercer nivel, el juego simbólico o de representación**, se inicia a partir de los 18 meses y es predominante a los 3, 4 y 5 años. El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones como si hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias; también se le conoce como juego dramático en el que el niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero, monstruo. Usa su ser como juguete” (MINEDU, 2009)
- **“Cuarto nivel, el juego con reglas**, a partir de los 5 años. Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas preestablecidas que rigen los juegos que se comparte por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como: que pase el rey, la mamá Yuca, la vieja tan haragana, entre otros”(MINEDU, 2009)
- En cada uno de los niveles de juego encontramos subniveles, estos ayudan a determinar la riqueza o pobreza de juego de los niños (MINEDU, 2009). Por ejemplo: Por qué dos niños de 4 años realizan construcciones diferentes, esto se debe al nivel de maduración intelectual de cada uno de los niños. El niño que logra construcciones más sofisticadas tiene mayor madurez que el otro niño. El que logra armar solo torres con cuatro piezas necesita más oportunidades y apoyo para enriquecer su juego y con ello su madurez cognitiva. (MINEDU, 2009, p. 20)

CONCLUSIONES

PRIMERA.- El juego es motor de desarrollo y aprendizaje, dinamizador de los procesos evolutivos del niño y la niña, que aparece desde muy temprana edad de manera natural. El juego evoluciona de acuerdo al crecimiento y madurez cognitiva del niño y niña, mientras más juega el niño, más y mejor aprende.

SEGUNDA.- El juego libre en educación inicial, es una actividad central y transversal que orienta toda la acción educativa y está regulada por la Ley General de Educación, el Diseño Curricular Nacional, la Propuesta Pedagógica del Nivel Inicial. Además tiene su fundamento teórico en diversas teorías psicológicas, biológicas.

TERCERA.- El juego libre es una actividad espontánea y placentera que no es impuesta ni dirigida. Permite al niño y niña representar, recrear, transformar la realidad; aprender, expresar y afirmar su identidad; es decir, permite desarrollar habilidades cognitivas, motoras, emocionales, sociales y comunicativas.

REFERENCIAS CITADAS

Aravena, M. A. C. (2009). *Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las instituciones educativas: Ángel Polivio Chaves y Ecuatoriano Suizo* (tesis de licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

Bernabéu, M.N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=OD1wWj0_V6UC&oi=fnd&pg=PA9&dq=el+arte+del+juego&ots=XJ7FvgYVV&sig=9itQmd2eE6X15ce1IJ-u9JoM0u4#v=onepage&q=el%20arte%20del%20juego&f=false

Bruner S. J. (2003, marzo-abril). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista In-fan-cia: Educar de 0 a, 6 años. Semana* (78), p.10.

Buenas Tareas, (2010) ¿Qué es el juego?, Buenas Tareas, recuperado de: <https://www.buenastareas.com/ensayos/Qu%C3%A9-Es-El-Juego/195321.html>

Calero, P. M. (2003). *Educar jugando*. Lima, Perú: Alfomega.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. *Un proceso lúdico creativo*.

Chokler, M. (1998). Como se juega el niño cuando juega: Las raíces de la actividad lúdica. *Euskal Herriko Pikler-Lóczy Sarea*.1-9. Recuperado el 05 de abril de 2018 de <https://didacticaeducacioninfantil.wikispaces.com/file/view/2.+Myrtha+Cho>

[kler_C_mo+se+juega+e+l+nin_o+cuando+juega+maiatza.pdf](#)

Chokler, M, (s.f) CÓMO SE JUEGA EL NIÑO CUANDO JUEGA Las raíces de la actividad lúdica, Docplayer, recuperado de:<https://docplayer.es/21080571-Como-se-juega-el-nino-cuando-juega-las-raices-de-la-actividad-ludica.html>

Desconocido, (2007) Piaget. El juego simbólico [Entrada de Blog] PINTURA LÍRICA ARGENTINA BLOG DEL PINTOR JUAN KANCEPOLSKI, recuperado de:<https://juankancepolski.blogspot.com/2007/04/piaget-el-juego-simblico.html>

Estrada, M. R. (2008). *Creatividad en los juegos y juguetes*. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=r6gj0M1hyCUC&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:LmFb9dNP-mwJ:scholar.google.com/&ots=Ho-5n0pndt&sig=pPEVuk5EdfBD89pkvD6NH71bZas#v=onepage&q&f=false> Edit

Estudiando Psicología, (2017) Resumen Psicología del niño - capítulo 3 J. Piaget, Estudiando Psicología, recuperado de:<https://estudiapsicologia.blogspot.com/2017/07/resumen-psicologia-del-nino-capitulo-3.html>

EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTI, (2013) JUEGO, PENSAMIENTO Y LENGUAJE, EL MUNDO DEL LENGUAJE INFANTIL, recuperado de:<https://comunicacioninfantilunillanos6.blogspot.com/2013/09/juegopensamiento-y-lenguaje.html>

Garvey, K. (1981). *El juego infantil*. Madrid, España: MorataGómez, J. (s.f.). El juego infantil y su importancia en su desarrollo. *CCAP*. (10, N° 4), 4-13. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza. 66.

Jiménez, V. A. (2008). *El juego: Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Recuperado de

https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=D2a3lCYTfIIC&oi=fnd&pg=PA9&dq=funciones+del+juego&ots=q0nB7k4oai&sig=K1DFliOar_O8XvupxHRhxv0_A60#v=onepage&q=funciones%20del%20juego&f=false

JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, (2015) El juego infantil y su importancia en el desarrollo [Entrada de Blog] JUEGO, JUGUETES Y DESARROLLO INFANTIL, recuperado de: <https://losjuegoscomodesarrolloinfantil.blogspot.com/2015/07/>

Me divierto mientras aprendo, (2015) EL JUEGO [Entrada de Blog], Me divierto mientras aprendo, recuperado de: <https://ruthyeseniash.blogspot.com/2015/06/el-juego-y-sus-propositos.html>

Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Navarrete. 3-87.

MINEDU, (2009) La hora del juego libre en los sectores, Readkong, recuperado de: <https://es.readkong.com/page/la-hora-del-juego-libre-en-los-sectores-6865874>

Ministerio de Educación Colombia (2014). *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral: El juego en la Educación Inicial*. Recuperado de www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia

Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular del nivel inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-inicial-ebr.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del II ciclo*. Lima: Perú.

Gonzales, A. R. (2008). *El juego infantil su estudio y cómo abordarlo*. 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>

Morón, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y el aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Lima, Perú: Narcea.

Paniagua, K. L., & Vega, M. U. (2008). La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar. *Revista Electrónica Educare*, 12(1), 135-149. Recuperado de Dialnet-LaTeoriaDeLasInteligenciasMultiplesEnLaPracticaDoc-4781009.pdf

Piaget, J. (2000). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F, México: Editorial: Fondo de .Cultura Económica.

Piaget, P. e Inhelder. B. (1981). *Psicología del niño*. Madrid, España: Morata.

Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens.

Redondo, M, (2008) “ EL JUEGO INFANTIL, SU ESTUDIO Y COMO ABORDARLO”, Docplayer, recuperado de: <https://docplayer.es/11942196-El-juego-infantil-su-estudio-y-como-abordarlo.html>

Rodríguez, M. y Costales, S. (2008). *El juego como escuela de vida*: Groos.

Magister: revista miscelánea de investigación. (22), 7-22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>.

Rojas, M, (s.f) EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO, Propuesta de Moisés a Colombia, recuperado de: <http://www.propuestademoisesacolombia.org/libro...-desarrollo-del-nino>

Rubio, P. (2008, agosto, 04). Definición de juego. *Educación Inicial.com*. Recuperado de <https://www.educacioninicial.com/c/002/313-definicion-de-juego/>

Sarabia, M. (2009, enero, 29). Aprendemos en los rincones. *Revista digital: Innovación y experiencias educativas. Semana (14)*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MINERVA_SARABIA_2.pdf

Sarlé, P. M. (2009). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Argentina: novedades educativas.

TERCEROCUARTA, (2008) JUEGO EN LA INFANCIA [Entrada de Blog], UN CAMINO MAGICO, recuperado de: <https://tercerocuarta-nivelinicial.blogspot.com/2008/10/el-juego-en-el-nivel-inicial.html>

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.

Zapata, Oscar (1989). *Juego y aprendizaje escolar: perspectiva psicogenética*. Recuperado el 15 de mayo de 2018 de https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=AHZbxQSOUvMC&oi=fnd&pg=PA11&dq=libro+de+juego+y+aprendizaje+escolar:+perspectiva+psicogenetica&ots=T_nNOIjx5&sig=oG6muPGQTmji3BlyT2X2u8zZN9Y#v=onepage&q=libro%20de%20juego%20y%20aprendizaje%20escolar%3A%20perspectiva%20psicogenetica&f=false

El juego libre en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	12%	0%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
2	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	text-mx.123dok.com Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	upnmorelos.edu.mx Fuente de Internet	1%
11	documents.mx Fuente de Internet	1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
14	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
16	bibliotecadigital.univalle.edu.co Fuente de Internet	<1%
17	evidenciasondas.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
18	www.creativecommons.org Fuente de Internet	<1%
19	www.gobernabilidad.cl Fuente de Internet	<1%

