

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

EXPERIENCIAS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS PERTENECIENTES A UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE BOGOTÁ

GAME EXPERIENCES IN CHILDREN AGED 5 TO 6 BELONGING TO AN EDUCATIONAL
INSTITUTION IN BOGOTÁ

EXPERIÊNCIAS LÚDICAS EM CRIANÇAS DE 5 A 6 ANOS PERTENCENTES A UMA
INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO DE BOGOTÁ

Erika Tatiana Ramírez Salazar¹

Martha Lucía Benavides Piarpusan²

Yenny Patricia Vargas Gómez³

¹Corporación Universitaria Iberoamericana de Bogotá- Colombia erikatatiramirez@gmail.com

²Corporación Universitaria Iberoamericana de Bogotá- Colombia marthaluciabepi1983@gmail.com

³Corporación Universitaria Iberoamericana de Bogotá- Colombia yenny.vargas3024@gmail.com

RESUMEN

El juego es una herramienta de gran relevancia para el desarrollo integral de los niños, puesto que se encuentra presente en su vida desde los primeros años de vida y continua presente a lo largo de su historia, facilitando así los procesos de socialización, comunicación y de aprendizaje. El principal objetivo de esta investigación ha sido comprender las experiencias del juego en los niños y niñas de 5 a 6 años, en una institución educativa de la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá. A partir de este objetivo inicial, se han establecido ciertos objetivos específicos: a) identificar los referentes teóricos y conceptuales actuales en las experiencias del juego en niños y niñas de 5 a 6 años, estableciendo categorías de análisis para responder el tema de investigación; b) categorizar los datos obtenidos a través de la información recolectada en niños y niñas de 5 a 6 años; c) analizar las experiencias del juego en los niños y las niñas de 5 a 6 años, en una institución educativa de la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá. Para ello, se llevó a cabo un estudio con enfoque cualitativo corte fenomenológico, realizando una entrevista a profundidad, teniendo en cuenta unas categorías de análisis a 12 niños entre los 5 a 6 años de edad, se concluye que el juego es una actividad que amplía el conocimiento de la vida, siendo crucial para el desarrollo físico, psicológico y del aprendizaje convirtiéndose una herramienta para expresar sentimientos, emociones y pensamientos.

Palabras Claves: *experiencias; juego; aprendizaje; interacción; infancia.*

ABSTRACT

Play is a tool of great relevance for the comprehensive development of children, since it is present in their lives from the first years of life and continues to be present throughout their history, thus facilitating the processes of socialization, communication and learning. The main objective of this research has been to understand the play experiences of boys and girls aged 5 to 6 years, in an educational institution in the town of Engativá in the city of Bogotá. From this initial objective, certain specific objectives have been established: a) identify the current theoretical and conceptual references in the play experiences of boys and girls aged 5 to 6 years, establishing categories of analysis to answer the research topic; b) categorize the data obtained through the information collected in boys and girls aged 5 to 6 years; c) analyze the play experiences of boys and girls aged 5 to 6 years, in an educational institution in the town of Engativá in the city of Bogotá. To this end, a study was carried out with a phenomenological qualitative

approach, conducting an in-depth interview, taking into account some categories of analysis with 12 children between 5 and 6 years of age, it was concluded that play is an activity that expands knowledge of life, being crucial for physical, psychological and learning development, becoming a tool to express feelings, emotions and thoughts.

Key words: *experiences; game; learning; interaction; childhood.*

RESUMO

O brincar é uma ferramenta de grande relevância para o desenvolvimento integral das crianças, pois está presente nas suas vidas desde os primeiros anos de vida e continua presente ao longo da sua história, facilitando assim os processos de socialização, comunicação e aprendizagem. O objetivo principal desta pesquisa foi compreender as experiências lúdicas de meninos e meninas de 5 a 6 anos, em uma instituição educacional do município de Engativá, na cidade de Bogotá. A partir deste objetivo inicial, foram estabelecidos alguns objetivos específicos: a) identificar os referenciais teóricos e conceituais atuais nas experiências lúdicas de meninos e meninas de 5 a 6 anos, estabelecendo categorias de análise para responder ao tema da pesquisa; b) categorizar os dados obtidos através das informações coletadas em meninos e meninas de 5 a 6 anos; c) analisar as experiências lúdicas de meninos e meninas de 5 a 6 anos, em uma instituição de ensino do município de Engativá, na cidade de Bogotá. Para tanto, foi realizado um estudo com abordagem qualitativa fenomenológica, realizando uma entrevista em profundidade, levando em consideração algumas categorias de análise com 12 crianças entre 5 e 6 anos de idade, concluiu-se que o brincar é uma atividade que amplia conhecimento da vida, sendo crucial para o desenvolvimento físico, psicológico e de aprendizagem, tornando-se uma ferramenta para expressar sentimentos, emoções e pensamentos.

Palavras chaves: *autorregulação; aprendizagem; prática educativa; família; motivação.*

Fecha de recepción: 17 de octubre de 2023

Fecha de aceptación: 13 de junio de 2024

1. INTRODUCCIÓN

El juego se considera como una herramienta de gran relevancia para el desarrollo integral de los niños, ya que facilita los procesos de socialización, comunicación y de aprendizaje; sin embargo, autores como Bofrova y Leong (2003); Hakkarainen y Bredikyte (2008) manifiestan que el juego en los contextos educativos se ha dejado de lado, debido a que cobra mayor importancia los aprendizajes y resultados académicos. De esta manera, se deja a un lado la premisa del juego como una herramienta eficaz para el desarrollo de diversas habilidades y destrezas en los niños, un aspecto esencial, crucial y necesario para el adecuado desarrollo de los niños, desde sus primeros años de vida.

Como lo expresa, Cáceres, et al (2018) el juego es una

habilidad que hace parte de la vida del ser humano, llenándolo de experiencias y dando sentido a las actividades cotidianas, el juego posibilita el despliegue de emociones, la exteriorización de la creatividad y la fantasía. Abriendo puerta a la imaginación, la capacidad de disfrutar junto a otros, la manifestación de gustos o preferencias, siendo una oportunidad para avivar la curiosidad y el asombro.

De esta forma, se entiende como el juego es una actividad que posibilita el desarrollo biológico, físico y mental de los niños, al ser una oportunidad de exploración, experimentación de sensaciones, experiencias y vivencias. Es por esto que los niños, aprenden a socializar de acuerdo a lo que perciben en su entorno, al interactuar con sus demás compañeros de grupo, sus padres o demás familiares.

Convirtiéndose en un espacio trascendental, como lo expresa Rojas Borja (2019) los niños aprenden a medida que se desarrollan en el medio ambiente y de acuerdo con las actividades relevantes que consideran útiles en su diario vivir. Por lo tanto, cuando se involucra el juego se permite al niño adquirir competencias cognitivas, sociales, emocionales, morales y éticos...etc.; adquirir experiencias, explorar el mundo que lo rodea, para que, sin saberlo al tocar las cosas, puedan encontrar su utilidad y sus cualidades.

A partir de todo esto, se inicia con la investigación ya que, según Calva Gómez, (2018) el juego es una manifestación que se encuentra presente en todos los seres vivos, convirtiéndose en un patrón de comportamiento fijo, pues en el mundo siempre y en todo lugar se encontrará presente; el juego es una actividad vital para que el niño desarrolle durante su infancia. Sin embargo, se puede decir que a partir de las mismas voces de los niños se puede conocer cómo se practica esta actividad, que oportunidades hay para realizarlo en cada contexto, cuáles son sus mediaciones y este es el sentido de este trabajo para el reconocimiento de la realidad en nuestra infancia.

1.1 Teoría sociocultural de Vygotsky

Dentro de la teoría sociocultural de Vygotsky se establecen tres puntos de partida; primero, que la psicología infantil tiene un origen social y una estructura mediada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos (Solvieva, 2014).

De esta manera Vygotsky da a entender cómo el aprendizaje se construye progresivamente durante los primeros años mediante la actividad, con ayuda del contexto social del infante donde adquieren nuevas destrezas y habilidades, así como su participación e interacción en la vida social, escolar y familiar.

Así pues, Vygotsky (1984) señala en su teoría que el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño

y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras y de esta manera este autor se enfoca no solo en cómo los adultos influyen en el aprendizaje individual del niño, sino también en cómo las culturas, costumbres y actitudes de los demás impactan en el aprendizaje y desarrollo.

Además, Vygotsky (1979), considera en su teoría que todo aprendizaje en la infancia siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por lo tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño (pág. 43).

Para explicar el progreso cognitivo en los infantes Vygotsky (1931) define en su teoría sociocultural tres zonas de desarrollo:

Nivel evolutivo real, comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales, se puede hablar de cierto grado de independencia.

Nivel de desarrollo potencial, se refiere a lo que los niños pueden hacer con ayuda de alguien más, aprenden a resolver conflictos con orientación de otros.

Vygotsky hace referencia a esa diferencia que hay entre los dos niveles antes mencionados y lo denomina:

Zona de Desarrollo Próximo: “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (1979: 133) es decir, que esta zona representa la distancia entre las habilidades que ya posee el niño y aquello que puede llegar a aprender con el apoyo de un guía.

La teoría sociocultural considera que el papel de los maestros, cuidadores, padres es de direccionar, organizar y proveer al niño las herramientas y recursos para alcanzar su aprendizaje y dominar sus habilidades me-

diante las actividades propias de los infantes. Lo anterior, resulta interesante en la manera como se contribuye a los pequeños para que trasciendan la zona de desarrollo próximo, que se entiende como limitante entre las capacidades ya adquiridas y lo que todavía no pueden lograr por sí solos.

A partir de la idea que las actividades ejecutadas por los niños deben llevar al adulto hacia una interpretación y análisis de los resultados de socialización con los demás, Vygotsky (1979), afirma que la única educación útil para los niños es aquella que moviliza hacia adelante su desarrollo cognitivo. A partir de esto se puede señalar que el juego debe tener el propósito de facilitar su propio avance en el reconocimiento de la realidad. En este mismo contexto de Vygotsky, Rivera (2009) manifiesta que los adultos que tienen a su cargo infantes deberían considerar de manera rigurosa la intencionalidad de sus actividades lúdicas y el significado de su participación dentro de ellas.

La teoría sociocultural tiene las siguientes implicaciones en la educación de los niños:

Desarrollo psicológico visto de manera prospectiva: Se trata de que constantemente se evalúan las capacidades que el niño domina completa e independientemente, a partir de esto se pretende comprender el proceso de desarrollo y los nuevos aprendizajes que se adhieren a lo previo.

Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo: La trayectoria del desarrollo es de afuera hacia adentro por medio de las experiencias, entonces las instituciones son encargadas y tiene un papel fundamental en la promoción del desarrollo psicológico del niño.

Intervención de otros miembros del grupo social como mediadores entre cultura e individuo: La cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil por su riqueza de aconteceres y es la escuela quien contribuye a fortalecer la construcción del desarrollo integral de los miembros de esas sociedades.

Partiendo de lo anterior, Vygotsky (1979) dio a entender claramente que los infantes aprenden de manera más significativa en un entorno social, donde ellos se rela-

cionen con los demás, conozcan otras perspectivas, se aprenda de otras experiencias de vida, se identifiquen roles distintos, se expresen opiniones diversas.

2. MÉTODO

2.1 Diseño

Este estudio obedece a una metodología de enfoque cualitativo, el cual utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación de datos a fin de comprender las experiencias del juego en los niños y niñas de 5 a 6 años, (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Por lo anterior, el enfoque cualitativo ayuda a comprender las percepciones, los comportamientos, sentimientos, emociones, acciones y experiencias de los niños de 5 a 6 años que participan en este estudio y permite un acercamiento a una realidad subjetiva que se da en el contexto escolar, logrando que comenten sus experiencias, su rol y las interacciones que se generan durante el juego.

Cuando se habla de comprender las experiencias se debe tomar de base el método de la fenomenología, que consiste en el análisis de los fenómenos que los seres humanos experimentamos a través de la percepción y comprensión de la información captada por nuestros sentidos. (Husserl, 1901). De esta manera se recolecta la información de las diferentes percepciones de la población participante en la investigación frente a las experiencias de juego.

2.2 Criterios y selección de la muestra

La muestra fue seleccionada por conveniencia, que según Battaglia, 2008, está formada por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso. Los 12 niños seleccionados para la investigación solo debían cumplir dos condiciones estar entre los 5 a 6 años, y pertenecer a una institución educativa de la localidad de Engativá en la ciudad de Bogotá.

El plantel se encuentra ubicado en la localidad de En-

gativá en el área urbana, es de carácter público, ofrece educación preescolar, primaria y bachillerato, atiende a 2.240 estudiantes, su trabajo formativo se desarrolla en el calendario A, es de carácter académico.

2.3 Técnicas para la recolección de la información

La investigación se desarrolla bajo el método fenomenológico, para la recolección de los datos en ambientes naturales o cotidianos de los individuos, siguiendo lo que propone Lester Embree (2003). Por lo anterior se hizo uso de la entrevista a profundidad que para Sampieri y Cols, (2013), esta técnica se basa en el seguimiento de un guion, en el que se involucran la totalidad de los temas que se quieren abordar y la cual se debe preparar

previamente.

2.4 Proceso de análisis

Tomando como punto de partida los objetivos propuestos en esta investigación se realiza una codificación abierta donde se identificaron aspectos fundamentales sobre los que se codificó y se agrupó la información obtenida teniendo en cuenta unos factores comunes, que permitieron establecer 11 códigos fundamentales para la investigación referido a las respuestas de las personas.

2.4.1 Codificación abierta

Tabla 1 Codificación Abierta

CÓDIGOS	TOTAL DE CÓDIGOS	FAMILIA DE CÓDIGOS
Exploración	12	Experiencias del juego
Interacción social	10	
Resolución de problemas	10	
Juego de construcción	12	Tipologías de juego
Juegos simbólicos	12	
Juego de Reglas	12	
Desarrollo cognitivo	11	Desarrollo del juego
Desarrollo motor	12	
Desarrollo emocional	12	
Momentos y mediaciones del juego	12	Contextos de juego
Juegos en el colegio	9	

Nota. Descripción códigos y familia a la que pertenecen., número de veces en que se repite.
 Fuente: Elaboración Propia, 2023.

En el trabajo investigativo a partir de la codificación abierta, se identificaron relaciones entre las categorías, subcategorías, códigos y el marco teórico de la Teoría sociocultural de Vygotsky, la cual plantea: a) Interacción: entre las personas y con el entorno, a mayor interacción, mayor conocimiento; b) El mayor conocedor, un sujeto con mayor conocimiento se convierte en el que enseña, y c) La zona de desarrollo próximo, donde hay unas funciones intelectuales inmaduras y a través

de un mediador se alcanzan los peldaños del desarrollo. Posterior con la codificación axial se establecen vínculos entre las categorías teóricas y las experiencias del juego en los niños y niñas de 5 a 6 años. En la siguiente tabla se establecen las relaciones entre las categorías, subcategorías y los principales conceptos de la teoría socio cultural de Vygotsky (1978).

2.4.2 Codificación axial

Figura 1 Codificación Axial



Nota. Descripción de códigos y familia a la que pertenecen. Fuente: Elaboración propia, 2023.

3. RESULTADOS

Ahora hablemos de cada una de las experiencias de juego que se desarrollaron en esta investigación.

a. Experiencias de juego de exploración: se identificaron en esta investigación donde a través de la entrevista a profundidad como los niños adquieren conocimientos de los entornos que son frecuentados y manifestaron su interés en realizar estas actividades y la intervención de otros en este proceso, tal cual como lo expone Vygotsky, 1978. La interacción del ser humano con otras personas y con el entorno, generan experiencias que desarrollan habilidades de pensamiento e inciden en el desarrollo cognitivo. Y hoy día va más allá cuando la exploración pasa del entorno inmediato a entornos digitales a través de los juegos en línea que permiten los dispositivos móviles.

b. Experiencia de juegos de interacción: la mayoría de los niños expresaron su gusto por compartir juegos tanto con sus pares como con sus padres, donde se resalta la importancia de las interacciones como una herramienta según la premisa de Vygotsky (1978). En estos espacios de juego y conversación, se

puede dar el concepto del mayor conocedor ya que los intercambios comunicativos enriquecen los procesos de aprendizaje y de comportamientos sociales a través de la modelación de conductas. Otra ventana que se abre con esta investigación es la preferencia que manifestaron algunos niños por jugar solos o a través de juegos en línea para evitar agresiones físicas.

c. Experiencias juegos de resolución de problemas: la mayoría de los niños lo relacionan con las dificultades en la convivencia. Por lo anterior ellos expresan que prefieren el diálogo para resolver inconvenientes, y otros buscan la intervención de un adulto, en este caso el docente como mediador para resolver los problemas. Y para efectos de esta investigación Vygotsky (1978), lo planteó como la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Además, se resalta que los niños manifestaron la posibilidad de expresar su incomodidad cuando algo sucede y no era lo que esperaban, y se identificaron los valores éticos que están desarrollando de empatía y tolerancia, básicos para promover la sana convivencia en entornos escolares.

4. DISCUSIÓN

Según los resultados obtenidos se logró determinar que el contexto escolar no es el ambiente donde se desarrollan experiencias de juego como se debería. Sin embargo, como es el lugar donde los niños permanecen la mitad de su jornada diaria se deberían socializar con otros niños y adultos diferentes a sus cuidadores los cuales toman un rol importante en el desarrollo integral de los niños.

Cabe destacar que, pese a que los niños son nativos tecnológicos también, hay una tendencia a juegos con sus amigos, deportivos, o de actividad física e incluso juegos de mesa, lo cual aporta al desarrollo motor, emocional, cognitivo de los niños.

Los niños expresan que el juego en general produce experiencias agradables y cuando se trata del juego de roles se identifica que los niños asumen papeles relacionados con las profesiones como: médicos, policías, profesores, bomberos y súper héroes, aquí la creatividad es interesante cuando el niño interpreta un personaje basado en sus experiencias para promover alternativas y acomodaciones que sirven para los momentos en que se presentan dificultades o nuevos retos durante la actividad.

5. CONCLUSIONES

El juego debe ser una actividad natural, en donde se garantice a los niños el libre desarrollo de la personalidad, a medida que expresan sus sentimientos y experimentan diversas sensaciones, por consiguiente; el juego debe ser una actividad de disfrute no solo para adquirir conocimiento, sino también, liberar tensiones, frustraciones, manejar conflictos, ser empáticos, construyendo un camino que los lleve a la adecuada interacción social.

En cuanto a las experiencias del juego, es relevante destacar, como, el juego es fundamental para despertar la capacidad de motivar la curiosidad por conocer y relacionarse con el mundo que los rodea, permeando las habilidades sociales necesarias para encontrar un lugar en la sociedad y satisfacer sus necesidades, descubriendo cualidades que no conocían de sí mismos.

En relación al contexto, los niños manifiestan que solo

en espacios de recreo o descanso pueden jugar con sus compañeros de colegio. No se logra identificar otros espacios o clases donde el juego se propicie. Por consiguiente, las instituciones educativas deben marcar la trazabilidad del juego y el aprendizaje; que promuevan la interacción y la vivencia de grandes experiencias, entendiendo esta actividad como un facilitador del proceso enseñanza aprendizaje.

Adicionalmente, dentro del proceso de análisis se lograron evidenciar 4 grandes grupos de familia de análisis, como lo son: experiencias del juego, tipologías del juego, desarrollo del juego y contextos del juego. Conforme al análisis realizado y haciendo alusión a las experiencias del juego, los niños disfrutaban de los espacios de juego con pares que se dan en los contextos escolares, pese a que se reducen a los horarios de receso o en clases de educación física. En otros espacios como en el hogar donde se da la relación con familiares o cuidadores surgen juegos como, video juegos y los juegos de mesa. Los juegos en espacios externos están limitados por las nuevas experiencias de crianza, por la estructura urbana y por los temas de inseguridad.

Finalmente, se puede afirmar que a pesar de que existen políticas internacionales y nacionales donde se resalta la importancia del juego para el desarrollo integral de la infancia en los contextos familiares y escolares aún no hay esa cultura y concientización sobre el beneficio del juego en la adquisición y desarrollo de habilidades, destrezas en los niños.

Agradecimientos

Inicialmente agradecemos a Dios por darnos la oportunidad de realizar este estudio. De igual manera agradecemos a la Corporación Universitaria Iberoamericana de Bogotá- Colombia, por darnos la oportunidad de desarrollar esta investigación y muy en especial a nuestra docente Luz Dayana Rivera Coronado, por su guía y acompañamiento diligente y constante, lo cual hizo posible el desarrollo de este trabajo. Finalmente agradecemos al grupo de niños que permitieron mediante sus voces, la investigación y análisis de sus experiencias en el juego.

Referencias bibliográficas

Acevedo Palacio, C. A., Londoño Calle, N. & Zuluaga Hurtado, D. (2018). El juego en los diferentes contextos socioculturales: factor influyente en el desarrollo de habilidades sociales en la edad preescolar. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira (RIBUC). <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5532/1/DDMEPCEPNA100.pdf>

Anastasié Objetivo, M., Goussé, V., Apostolidis, T., & Dany, L. (2017). El estudio de las representaciones sociales en niños y adolescentes: lecciones a partir de una revisión de la literatura. *Pepsic- Estudios electrónicos en psicología*, 22(1), 28-38. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2017000100004

Anderson McNamee J. K. & Bailey S. J. (2018). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. 1-6. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Andrade Carrión, A. (abril-junio, 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://core.ac.uk/download/pdf/322535707.pdf>

Andrade, A. (2020). el juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*. <file:///C:/Users/ACER/Downloads/9.%20Ana%20Andrade.%20EL%20JUEGO%20Y%20SU%20IMPORTANCIA%20CULTURAL%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20EN%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

Arguello Muñoz, F. C. & Velásquez Quintana G. (2022). Aportes del juego como eje central de la neuroeducación en el preescolar. Un abordaje bibliográfico de la práctica en el aula. *Revista Inclusión y desarrollo* 9 (2), 2-11. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/IYD/article/view/3148/3224>

Bariego, J. (2019). LA GAMIFICACION EN LA LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.>

[uva.es/bitstream/handle/10324/39644/TFG-G3969.pdf?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39644/TFG-G3969.pdf?sequence=1)

Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Revista Teórico Científica, del deporte escolar, Educación Física y Psicomotricidad (SPORTIS)*, 7(1), 171-198. https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.6758/g6758_pdf

Boletín UNAM-DGCS-328. (2023). Uso de videojuegos y dispositivos electrónicos modifica la conducta de tus hijos. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2023_328.html

Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, G. & Pómez Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-199. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>

Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia, *La Razón Histórica, Revista Hispanoamericana de Historia de las Ideas*, (40), 23-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>

Carrera, B. Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, vol. 5, núm. <https://www-redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Cruz Velásquez, E. L., Durán Chiappe, S. M., Martín Cardinal, M. C. & Pulido González, J. M. (2021). Retratos del juego en Colombia, miradas desde la documentación pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16575>

Damian, M. CONTEXTOS, JUEGOS Y EXPRESIÓN DE LAS EMOCIONES DE LOS ESCOLARES. https://observatoriodelasfamilias.mimp.gob.pe/modulo/UNIDAD%202/UNIDAD%202_SESI%C3%93N%203/121-130.pdf

Edo M., Blanch S. & Anton M (2019). El juego en la primera infancia. Octaedro. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

El juego libre y el tiempo no estructurado potencian la autoestima, las capacidades ejecutivas y la inteligencia

social infantil. (2016). <https://ecologiainfancia.com/el-juego-libre-y-el-tiempo-no-estructurado-potencian-la-autoestima-las-capacidades-ejecutivas-y-la-inteligencia-social-infantil/>

Federación de enseñanza de cc.oo.Andalucía.(2010). Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

Figueroa Chambergo Y. V. & Figueroa Chambergo M. C. (julio-septiembre, 2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años.UCV Hacer, Revista de Investigación y Cultura-Universidad Cesar Vallejo, 8(3), 17-27. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuegoLibreEnSectoresParaPromoverAutonomiaEnNinosDe-7946074.pdf>

Figueroa M. (2016). El Marco Teórico. <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/>

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/EtapasdeldesarrollocognitivodePiaget.pdf>

Gaete Quezada, R. (2014) Reflexiones sobre las bases y procedimientos de la Teoría Fundamentada ciencia, docencia y tecnología. Universidad Nacional de Entre Ríos Concepción del Uruguay, Argentina. <https://www.redalyc.org/pdf/145/14531006006.pdf>

Gallardo López, J. A. (2018, marzo, 22-21-22). Teorías del juego como recurso educativo. [Línea temática 4. Educación y sociedad. Innovaciones en el Siglo XXI]. Innovagogia 2018 IV Congeso Virtual Internacional sobre Innovación pedagógica y Praxis educativa. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gonzales C., Solovieva Y., Rojas L. (2014).El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008

González Moreno, C. X. Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Mé-

xico), Universidad Iberoamericana, 52(1), 299-320. <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693011/html/#:~:text=El%20juego%20permite%20que%20los,dem%C3%A1s%20y%20hacia%20s%C3%AD%20mismos>

González Villavicencio J. L., Vele Caymayo D. M., Tapia Brito D. Y. & Salgado Oviedo P. B. (febrero, 2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. Polo del Conocimiento, 7(2). <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoSimbolicoComoEstrategiaParaElDesarrolloPsic-8354953.pdf>

López Araujo J. G., Pozo Potosí A. E., Bodero Aguayo Y. C. & Loor Aguayo N. J. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad, ciencia y tecnología. (1), 97-106. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/321-article-957-1-10-20200606.pdf>

Marial Llebot, M., Liesa Orus, M., & Latorre Cosculluela, C. (octubre-2022, marzo- 2023). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsador del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. Diálogos pedagógicos, 20(40), 149-162. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/admin,+DP+40.+Art+9.+pp+149-162.pdf>

Mayo de 2015 UNICEF COMITÉ ESPAÑOL Mauricio Legendre M.(2015). CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO. https://ciudadesamigas.org/wpcontent/uploads/2015/07/cdn_version20151.pdf

Mesa,C.,Rivera A., Valencia Y. (2015) EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR CONDUCTAS SOCIALES NO APROPIADAS EN NIÑOS DE DOS A TRES AÑOS DE EDAD DEL JARDÍN INFANTIL JAIRO ANÍBAL NIÑO. Universidad distrital Francisco de Caldas. <file:///C:/Users/ACER/Downloads/RiveraTer%C3%A1nAdrianaRoc%C3%ADo2015.pdf>

Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., y Rose-ro-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. Praxis, 16(2), 247-258. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ConsideracionesSobreElSentidoDelJuegoEnElDesarroll-8071023.pdf>

- Muchiut A F. (mayo-agosto, 2019). Juego y función ejecutiva de planificación en niños de nivel inicial. Cuadernos de neuropsicología, 13(2), 163-170. <https://www.redalyc.org/journal/4396/439667351014/439667351014.pdf>
- Muñoz Rojas W. (febrero, 2021). El juego como estrategia de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 a 7 años (Trabajo de grado de maestría). Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/11361/Mu%3%b1oz%20Rojas%2c%20Wilmer.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Naciones Unidas. (17 de abril de 2013). Comité de los derechos del niño, observación general número 17, sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/Files-Handler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPRiCAqhKb7yhsqIkIrKQZLK2M58RF%2F5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb44OEtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NizR6137848REb2YcW3r1ykp3%2F>
- Peñalver M & Encarnación M. (2018). El juego. Macmillan (Ed.). El juego infantil y su metodología (pp.6-25). https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Rafale Linares A. (s.f.) Desarrollo Cognitivo: las teorías de Piaget y de Vitgosky. En J. Tomás (Ed.). Máster en Paidopsiquiatría. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Salbaza Pájaro, I. C. (2021). El juego como factor de convivencia y desarrollo humano, para niñas, niños y adolescentes en contextos comunitarios. Artículo de revisión de literatura, Universidad de la Salle (1), 2-31. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1196&context=maest_gestion_desarrollo
- San Martín Cantero, Daniel. (2014). Teoría fundamentada y Atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. Revista electrónica de investigación educativa, 16(1), 104-122. Recuperado en 14 de septiembre de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412014000100008&lng=es&tlng=es.
- Soto Rojo A. (mayo, 2020). Juego como experiencia natural, nutritiva y placentera. Geoconsulting, 1-8. <https://geoconsulting.cl/wp-content/uploads/2020/05/CRO%CC%81NICA-ESPAN%CC%83OL.Juego-como-experiencia-natural-espona%CC%81nea-nutritiva-y-placentera.pdf>
- Suárez Vaca, M. T. & Robles Rodríguez E. (2021). Panorama de las representaciones sociales. Educación y Ciencia (25). [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/revistaeyc,+Paideia+3%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/revistaeyc,+Paideia+3%20(1).pdf)
- Taintor & LaMarr (s.f.). Cuidado y desarrollo de bebés y niños pequeños. Libretexts, español. [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Cuidado_y_desarrollo_de_bebes_y_ninos_pequenos_\(Taintor_y_LaMarr\)](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Cuidado_y_desarrollo_de_bebes_y_ninos_pequenos_(Taintor_y_LaMarr))
- Tamayo G., Restrepo J. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia). <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Unicef. (20 de noviembre de 1989). Convención sobre los derechos del niño. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Valdes Velasquez, A. (octubre, 2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. Universidad Marista de Guadalajara.
- Villamizar Cañas M. A. (julio-diciembre, 2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en preescolar. Revista educación, 45(2). <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>
- Whitebread D., Neale D., Jensen H., Liu C., Solis L., Hopkins E., Hirst Pasek K. & Zosh J. (2017). El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia. The LEGO Foundation, <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2020/03/papel-del-juego.pdf>