

**El juego: una mirada desde los
diferentes autores**

The game: a look from different authors

Mario Paúl Simbaña-Haro¹
Universidad Indoamérica - Ecuador
mariosimbana@uti.edu.ec

Mario Gerardo González-Romero²
Universidad Indoamérica - Ecuador
mariogonzalez@uti.edu.ec

Carolina Paola Obando-Tasiguano³
Universidad Indoamérica - Ecuador
taurocaro1991@hotmail.com

Goldye Maday Hinojosa-Cazco⁴
Universidad Indoamérica - Ecuador
ghinojosa@indoamerica.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148

V7-N6-2 (dic) 2022, pp. 145-156 | Recibido: 06 de mayo de 2022 - Aceptado: 20 de junio de 2022 (2 ronda rev.)
Edición especial

1 PhD(c) en Ciencias de la Educación. Docente investigador de la Universidad Indoamérica
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8209-3391>

2 maestría en Administración Educativa. Docente de la Universidad Indoamérica
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2292-3220>

3 Estudiante investigadora de la Universidad Indoamerica

4 Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Administración y Supervisión Educativa
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4704-6906>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

El juego una mirada desde los diferentes autores es un tema, que se enfoca en el hecho de ratificar la importancia de esta actividad en el proceso educativo, cumple un rol incondicional e irremplazable dentro de este ámbito, a través de la historia los diversos autores lo califican como esencial, primordial y natural; por ello, los docentes deben reconocer su importancia para incorporarlo en práctica del quehacer educativo, que beneficia el desarrollo integral. En este sentido, se planteó como propósito describir cómo ha evolucionado el juego en el ámbito educativo, a través de la exposición de algunas teorías y aportes de diversos autores, para reconocer su importancia y trascendencia en el desarrollo de los niños. El presente estudio se basa en un enfoque cualitativo, mediante la revisión bibliográfica-descriptiva. Se elaboró una línea de tiempo rescatando los aportes cronológicos de la evolución del juego y dos tablas comparativas, para responder a las preguntas investigativas. Se evidencia diferentes aportes acerca del juego. Se destaca el hecho que el juego es una actividad inherente al ser humano, cumple un rol innegable dentro del proceso educativo, los aportes de grandes precursores ponen en manifiesto el hecho de que la actividad lúdica favorece el desarrollo de las habilidades creativas del niño.

Palabras clave: aplicaciones móviles; lógico-matemática; m-learning; pedagogía alternativa

ABSTRACT

The game a look from the different authors is a theme, which focuses on the fact of ratifying the importance of this activity in the educational process, it plays an unconditional and irreplaceable role within this area, through history the various authors qualify as essential, primordial and natural; therefore, teachers must recognize its importance to incorporate it into the practice of educational work, which benefits comprehensive development. In this sense, the purpose was to describe how the game has evolved in the educational field, through the exposition of some theories and contributions from various authors, to recognize its importance and transcendence in the development of children. This study is based on a qualitative approach, through a bibliographic-descriptive review. A timeline was elaborated, rescuing the chronological contributions of the evolution of the game and two comparative tables, to answer the investigative questions. Different contributions about the game are evidenced. The fact that the game is an activity inherent to the human being stands out, it plays an undeniable role in the educational process, the contributions of great precursors show the fact that the playful activity favors the development of the child's creative abilities.

Key words: ludic theories and approaches; integral development; evolution of the

Introducción

El juego es una actividad ingénita al ser humano, a pesar del transcurso del tiempo los diferentes autores realzan su importancia e impacto en el desarrollo de los niños, la actividad lúdica marca protagonismo desde hace mucho tiempo, por ser una herramienta que interviene en la resolución de problemas cotidianos del ser humano. Según Jean Piaget en 1956 “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1956, como se cito en Cuellar et al. 2018, p.122).

Aunando a ello, la evolución del juego nos permite ampliar el paradigma de la importancia en el desarrollo de los niños, considerando que el juego es visto como un eje de aprendizaje en los más pequeños, conocer cómo ha sido su evolución, ayudara a reconocer sus beneficios y de esta manera mantenerlo vigente dentro del campo educativo como una estrategia infalible en el desarrollo de los infantes. Como lo mencionan Monge et al (2019) “Hoy sabemos que el juego mejora no sólo la función, sino también la estructura del cerebro y promueve lo que se ha denominado la función ejecutiva, es decir, el proceso de aprendizaje (no la materia aprendida en sí misma” (p.32).

En el mismo sentido, conocer el rol protagónico que tiene el juego y comprender su evolución a través de la exposición y comparación de las diferentes teorías y los aportes de algunos autores, nos brinda la oportunidad de adentrarnos en su concepto, sus beneficios e importancia dentro del ámbito educativo en distintas épocas, considerando a la actividad lúdica como vital e inherente al desarrollo de los niños, sin importar el transcurso del tiempo.

Por ello, el juego era, es y será parte del desarrollo humano y esto es una realidad mundial, no hay lugar donde los niños y adultos no jueguen y se diviertan, respetando realidades y culturas diferentes. “A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades, incluso en

las más primitivas. “Forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego” Paredes, (2013). Para estos autores, la actividad lúdica toma fuerza como estrategia dentro del plano educativo de manera general, es decir que, desde la educación inicial hasta la universitaria, tienen derecho de practicar algún juego o deporte de acuerdo con las características de cada grupo etario.

En Ecuador, el juego es considerado como un eje de aprendizaje, como menciona el Ministerio de educación en el Currículo de Educación Inicial (2014):

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (p 41).

Por lo anterior, el juego tiene una relevancia e importancia a escala mundial con mayor énfasis en el plano educativo, por lo que ahondar en sus teorías y concepciones más destacadas favorecerán nuestro criterio para ponerlo en práctica como un mecanismo de ayuda que favorezca el desarrollo de los niños.

En palabras de Morales y Urrego (2017):

El juego se ha convertido en parte esencial para el desarrollo del ser humano debido a que en él se establecen vínculos sociales, se canalizan energías y se adquieren conocimientos a través de sus experiencias, lo cual propicia la generación de un aprendizaje significativo. A primera vista, se puede comprender que jugar es una estrategia para que los niños exploren y descubran el mundo por sí mismos. (p.126)

Describir algunas conceptualizaciones y teorías de cómo se concibe al juego desde diferentes puntos de vista, para poder establecer las diferencias y semejanzas que se han visto envueltas en su evolución, y que dentro de nuestra investigación permitirá a los lectores entender ese grado de pertinencia, que tiene la actividad lúdica en el desarrollo de los niños, pues bien, el juego toma gran importancia en la etapa de la infancia. Para Saavedra et al. (2018) “el juego es algo que se puede presentar en cualquier momento de la vida, es fundamental que se haya dado en la infancia, en tanto se trata de un acontecimiento primordial” (p.2).

Por tal motivo, considerando el hecho que desde la antigüedad, los seres humanos buscaban actividades que los entretengan, diviertan y de manera directa los ayude en la resolución de problemas, de la misma manera en que se evidencia en la actualidad podríamos decir que, se pone en manifiesto el hecho de saber que el juego nace con la existencia del hombre mismo de tal manera que, indagar acerca de su evolución nos permitirá satisfacer dudas e inquietudes que serán de gran beneficio para nuestro quehacer docente.

Por consiguiente, la interpretación de los conceptos y teorías del juego, nos darán una explicación breve y enriquecedora, de cómo es su nexo directo con el desarrollo humano, los diferentes autores nos darán a conocer su punto de vista desde su realidad y enfoques, permitiéndonos conocer la naturaleza y complejidad de la actividad lúdica, a través de sus aportes en cada una de sus diferentes teorías que respetan una realidad diferente.

El juego como proceso didáctico, se ve envuelto en el hecho de que grandes organizaciones como la UNICEF, promueven la actividad lúdica como una estrategia para el aprendizaje, así se menciona el programa Aprendizaje a través del juego UNICEF (2018):

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los

niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (p. 9)

Gran cantidad de autores determinan que la actividad lúdica marca el desarrollo humano, desde siempre han considerado que el juego es un canal que satisface diversas necesidades, como la distracción, el gozo, el placer, el aprendizaje, entre otros, de los cuales el aprendizaje debería ser el más reconocido, ya que se cree que funciona como la llave que abre puertas para desarrollar habilidades prácticas en la vida de los niños, como es la creatividad, la coordinación, la imaginación, el lenguaje, el equilibrio, el desarrollo lógico, la socialización, entre diversas más. Según Gallardo (2018) “A través del juego el niño perfecciona sus capacidades físicas y técnicas, observando y explorando con detenimiento el contexto donde se desenvuelve” (p.3).

Tomando en cuenta el aporte de Cuellar, Tenreyo y Castellón (2018) quienes señalan que quien inicia con aportes acerca de la influencia del juego en el desarrollo humano fue Platón, indicando que el juego es una vía importante en la educación de los niños, también mencionaron que Aristóteles expuso el hecho del desarrollo armónico de la personalidad, donde se debía incluir la educación física, intelectual y armónica, utilizando juego y relatos para ayudar en el desarrollo, el juego es una actividad propia del desarrollo humano, desde el mismo momento en que nacemos, provocando que nos ayude en diferentes ámbitos como el social, cognitivo y emocional. Desde el punto de vista de Gallardo y Gallardo (2018) “etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus –i”, que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “lūdus, –i”, que significa juego, diversión” (p.42).

El termino juego no tiene una definición clara y única, debido a que en gran medida esta definición depende de diversos factores como la cultura, la época, el contexto, el enfoque, entre otras entonces no tiene una definición universal,

es más fácil conocerlo que definirlo, lo que sí se puede notar a simple vista es el hecho de que es una actividad connatural de los seres humanos, con mayor relevancia en los niños.

A continuación, se detallan algunas conceptualizaciones acerca del juego.

Tomando las palabras de Carrión (2020), el juego tiene su implicación en el desarrollo humano, desde hace vario tiempo atrás como se indica:

PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose. (p.136)

Tomando las palabras de Cuellar et al. La actividad lúdica favorecía la parte social de los niños, como menciona:

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Vigotsky, 1924, como se citó en Cuellar et al. 2017).

Considerando el aporte de Carmona y Villanueva, los factores internos de los infantes conectan de manera directa con los juegos de los niños: “El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (Carmona y Villanueva, 2006, como se citó en Gallardo y Gallardo 2018).

A consideración de los autores mencionados, el juego ha evolucionado dentro del plano educativo de tal manera que en sus inicios era visto como una actividad útil, y con

el pasar del tiempo se la considera una actividad esencial ya que favorece aspectos del desarrollo humano de manera más relevante en los niños.

En la actualidad, dentro del contexto educativo se considera al juego una estrategia metodológica. Tomando las palabras de Mora et al, (2016):

Actividad necesaria para los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario. (Temas para la educación, 2011, como se citó en Mora et al, 2016) p. 140

Pues bien, podríamos aseverar que el juego es una actividad que viene adherida a los niños, permitiéndoles tener momentos de gozo y diversión, además que les ayuda a estimular las áreas del desarrollo integral de manera directa, en el momento mismo en que juegan. Para García (2016)

El sujeto que participa, que es protagonista de su propio aprendizaje porque observa, busca, descubre, experimenta, analiza, relaciona, comprende, ordena, concluye, en definitiva, razona, está llevando a cabo, sin duda, una actividad que fijará en la mente esos aprendizajes adquiridos de manera más sólida (p. 15).

Siendo esta una actividad placentera y en educación inicial también es espontánea, divertida y sin obligación de ningún tipo, dentro del plano educativo deberá tener una intención educativa, estar dentro de una planificación para evitar el hecho de realizarla solo para el desfogue de energía o vista solo como medio de diversión. Sanz (2019) “Cuando juegan ponen en práctica sus aprendizaje y conocimientos, ensayan, prueban y tratan de mejorar, además de disfrutar”. (p. 307).

Desde el plano educativo referir el hecho de que la actividad lúdica cumple una función importante en el desarrollo de los niños, debido a que es un aspecto visible de manera inmediata cuando se evidencian los efectos positivos que trasmite a los niños, convirtiendo sus experiencias lúdicas en aprendizajes reales y satisfactorios, como lo menciona Valencia (2019) el juego como “aprendizaje, resulta inherente al mismo, la puesta a prueba de hipótesis e inferencias que se contrastan con la práctica lúdica, ya sea sobre relaciones sociales o conocimientos” (p.121). No hay mejor estrategia que jugar, los docentes deben considerar que a través del juego se consiguen mejores resultados, no dejar de lado los juegos, ponerlos como primordial para respetar la naturaleza de los niños.

El juego cuenta con un sin número de características esto depende de lo que se busque con el juego como menciona Mora et al. (2016):

El juego se puede abordar desde varias perspectivas: como una actividad ligada a situaciones imaginarias, como una actividad libre, como una actividad para potenciar la lógica y conocer la realidad, como una oportunidad de aprendizaje, entre otras. Se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo; es imaginario, es una experiencia cultural en la cual se realizan descubrimientos y se establecen normas. (p.140)

Las características del juego se ven evidenciadas en el momento mismo en que se pone en ejecución, siendo este espontaneo y creado por los niños, o planificado y buscando un objetivo en específico, estas características pueden ser de origen educativo, psicológico, o social, le permite al niño resolver conflictos, también le permite aprender, exponer sus ideas o dudas, y todo esto conlleva a que estas actividades lúdicas sean un aporte positivo en su desarrollo.

En relación con los tipos o clases de juegos, esta clasificación se la realiza acorde a las características y materiales propios de cada uno como menciona Carrión 2020 (p.p 141-142): los juegos pueden ser sensoriales, si lo que

se necesita para desarrollarlo son las sensaciones mediante los órganos de los sentidos. Los juegos motores que son los de mayor demanda y que estimulan la parte motriz, siendo estos juegos de mano, el futbol, el remo, etc. Los juegos sociales tienen como finalidad favorecer la parte social y los valores de cooperación e integración entre niños, los juegos de construcción son aquellos que permiten al niño construir como, por ejemplo, el garabateo, modelado e incluso se puede incluir el hecho de construir desde la parte lingüística, y finalmente los juegos de reglas que en gran medida son para niños mayores, aunque los niños también establecen sus propias reglas.

La investigación se suscribe a responder las siguientes preguntas investigativas ¿Cómo ha evolucionado el juego en el ámbito educativo?, ¿Cuáles son las teorías del juego?, ¿Cuáles son los autores y sus aportes sobre el juego desde diversos enfoques?, tiene como objetivo describir cómo ha evolucionado el juego en el ámbito educativo, a través de la exposición de algunas teorías y aportes de diversos autores, para reconocer su importancia y trascendencia en el desarrollo de los niños.

Metodología

Para conseguir el objetivo propuesto se realizó una revisión bibliográfica- descriptiva, de artículos que analizaron el juego visto desde diferentes autores como tema central, tomando en consideración conceptos, teorías y enfoques. Se realizó a través de una búsqueda bibliográfica, con la ayuda de varios buscadores entre los que puedo mencionar Scholar Google, Academic Microsoft, entre otros siendo el de mayor utilización Google Academic, también se utilizó el sistema automatizado del Publish or Perish.

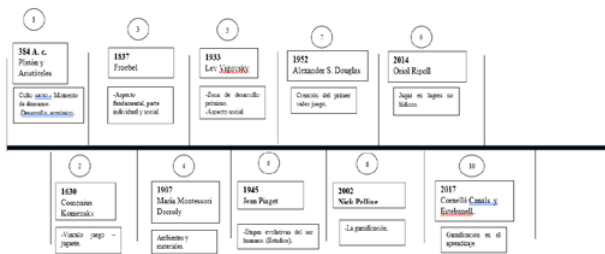
Los documentos académicos incluidos para esta investigación fueron las publicaciones de revistas y libros legalmente reconocidos y artículos publicados dentro de los años 2016 hasta el 2021, que cuenten con ISSN o ISBN respectivamente, por otro lado, se excluyeron los documentos de repositorios, tesis y blogs. La acción de búsqueda bibliográfica fue exhaustiva, digital y automatizada, las palabras claves que

se utilizaron fueron: juego, evolución, teorías, desarrollo y conceptos, una vez obtenidos los artículos que en un principio fueron 100, se inició el proceso de clasificación y selección donde solo se consideraron los 25 artículos de mayor impacto y cercanía al tema de búsqueda. Los artículos fueron colocados en una de base de datos para después ser jerarquizados de acuerdo a su nivel de importancia y que fueron tomados como base para la elaboración del presente artículo.

Resultados

Figura 1.

Línea de tiempo. - Evolución del juego



Nota. El gráfico 1 representa la evolución del juego a través de los aportes de diversos autores, rescatando el aspecto más representativo de cada uno.

En la Figura 1, se presenta los aportes de diferentes autores que sustentan el hecho de que el juego es una actividad innata en los seres humanos, y que se ha evidenciado su evolución a través del tiempo, pues bien el juego y su intervención en el desarrollo de los niños, no es un tema actual es algo que acompañado a la humanidad desde hace mucho tiempo atrás, aunque anteriormente el juego era considerado una actividad importante no tenía la relevancia que tiene actualmente, a continuación se detallan los aportes significativos acerca del juego a través del tiempo.

A continuación, en la Tabla 2, se detallan algunas teorías sobre el juego, que han sido una base para reconocer la importancia del juego, considerándolo como un elemento básico en el desarrollo de los niños, se detallan, algunas teorías con los que se sustenta nuestra investigación rescatando el papel protagónico que cumple la actividad lúdica en el proceso educativo (Gallardo y Gallardo 2018).

Tabla 2

Algunas teorías acerca del juego

Teoría	Autor	Breve descripción
Teoría de la relajación	Lazarus (1833)	Se enfoca en decir que la actividad lúdica es un momento de descanso después de actividades más serias, es un momento de descanso, relajación y donde se recarga nuevamente.
Teoría del excedente energético	Herbert Spencer (1855)	Se basa en la liberación de energía, a través de actividades motoras, evitando las tensiones del cuerpo.
Teoría del pre-ejercicio	Karl Groos (1898)	Menciona que la etapa de la infancia es un pre-ejercicio para la etapa adulta, donde el juego cumple la función de prepararlo para realizar funciones que desempeñara al crecer.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	Hace referencia al hecho de que el juego es una réplica de juegos del pasado, el juego que realizan los niños de la actualidad es una estructura similar del juego de los antepasados.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego es una simulación de las actividades que se realizaran en la etapa adulta, el niño juega debido a que a un no está en capacidad de poder realizar dichas actividades.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega porque así se lo pide su naturaleza, juega porque es niño y siempre debe tener unos objetos para poder jugar.
Teoría del Psicoanálisis	Sigmund Freud (1939)	Refiere el hecho de que el juego es una expresión de los instintos del ser humano a través del cual podemos encontrar placer, puede ser concebido como terapéutico, y ayuda a mejorar las preocupaciones del individuo.
La gamificación	Julie Andrews (Mary Poppins) (1964)	Siendo la primera precursora en dar a conocer la gamificación, en su película "Piensa en grandes empresas", donde se pone en manifiesto el hecho de que todas las actividades tienen un grado de diversión y por ende la actividad lúdica está relacionada con todo lo que realiza el ser humano.

Nota: Elaborado a partir del arqueo bibliográfico

Una vez analizados los artículos, se evidencia una evolución en cuanto a conceptos, importancia y beneficios, que tiene el juego en la vida de los niños, el juego no es un capricho, es una actividad vital, permite el desarrollo armónico por lo que sus actuales definiciones nos permiten evidenciar su impacto positivo en el proceso de educación de niños y niñas, como se detalla en la Tabla 3.

Tabla 3

Aspectos relevantes del juego

Revista	Autor	Antecedentes	Concepto	Importancia	Beneficios
Revista Educativa Hekademos Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.	JA Gallardo-López, P Gallardo Vásquez. (2018)	Desde la Antigüedad las personas han buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.	El juego infantil se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el único fin de entretenerse y divertirse, y que ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo en el que viven	“Podemos afirmar que el juego es un importante vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias. Por ello, el juego es una herramienta pedagógica primordial en educación.”	A través del juego, los niños aprenden valores, normas, roles, conductas, actitudes, interiorizan conceptos y desarrollan capacidades, exploran el mundo que les rodea, lo comprenden y se relacionan con él, se relacionan socialmente, conocen rasgos de su cultura, desarrollan su pensamiento e inteligencia, se integran en el mundo adulto y se divierten.
Revista Conrado El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos.	MSc Maria Elena Cuellar CartayaMSc. Miriam Tenreiro Mauri MSc. Gisela Castellón León (2018)	“En las primeras etapas de la humanidad, durante la sociedad primitiva, los juegos con juguetes primitivos, la imitación de las ocupaciones de los adultos era el recurso fundamental de preparación de los niños para la vida.”	“El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales.”	“A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.”	“A través de los juegos didácticos se puede lograr una mayor interiorización y profundización de los contenidos, por la repetición constante y variada, además su aplicación en las clases rompe con el formalismo, logrando un mayor protagonismo estudiantil.”
BrazilianJournal of Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo.	JA Gallardo-López, P Gallardo Vásquez. (2019)	“El juego ha ido evolucionando al igual que lo hacían los conceptos de tiempo libre y trabajo. Igualmente, el juego ha propiciado que los niños entiendan y conozcan los valores de la comunidad donde viven.”	“El juego es esencial para el niño pues lo ayuda en su desarrollo personal, siendo una actividad espontánea y placentera que se lleva a cabo para lograr que el menor conozca en profundidad el contexto en el que se desenvuelve.”	El juego supone el núcleo metodológico en la actuación educativa en infantil y primaria, respondiendo a la necesidad que siente el niño de jugar. Es una herramienta que favorece la creatividad e imaginación, facilitando el vínculo entre iguales, transmitiendo valores y normas de comportamiento y, proporcionando estados de placer y tranquilidad.	A través del juego el niño perfecciona sus capacidades físicas y técnicas, observando y explorando con detenimiento el contexto donde se desenvuelve. De igual manera, el juego posibilita que el niño se conozca en profundidad, ayudándole a expresar sus emociones y a conocer las posibilidades de su cuerpo.
Rollo Nacionales El juego como método de aprendizaje.	Cristina Mora Fanny Plazas Alcira Ortiz Gladys Camargo (2016)	Fundamenta su propuesta en tres paradigmas: Piaget, con su teoría del constructivismo genético; Vigotsky, con sus aportes sobre el valor de la socialización del acto lingüístico y, especialmente, en Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, con su trabajo clásico sobre los sistemas de escritura en el desarrollo.	“El juego se puede abordar desde varias perspectivas: como una actividad ligada a situaciones imaginarias, como una actividad libre, como una actividad para potenciar la lógica y conocer la realidad, como una oportunidad de aprendizaje, entre otras.”	El juego toma gran relevancia para todos los aprendizajes, puesto que en la etapa de preescolar este se constituye en la forma de vida de los estudiantes, por consiguiente, en un instrumento poderoso por medio del cual el niño comienza a tener experiencias sociales fuera de su hogar y a interactuar con sus pares y maestros.	Es estímulo para la imaginación y, dada su propia naturaleza, de una enorme riqueza cultural. En este sentido, el juego es formador, siempre y cuando se afiance en el seguimiento de instrucciones y en el desarrollo de habilidades y capacidades, sustentadas tanto en el desarrollo como en el fortalecimiento de valores y normas.
RIIE LA ESCUELA INFANTIL: IDENTIDAD EN JUEGO	Patricia Sarle (2017)	Frases, que en década anteriores eran comunes, tales como “al jardín se va a jugar”, “son muy chiquitos para entender”, “la maestra es la segunda mamá”, “lo importante es que los atiendan bien y hagan amiguitos” han dado lugar a otras, más centradas en la importancia de estos espacios para el desarrollo del niño.	“Una “bisagra” es un instrumento que sirve de articulación entre dos planchas y facilita el giro de estas; implica un punto de encuentro entre dos partes enfrentadas, considerando al juego como “eje articulador.”	“A partir del juego se crea una zona de equilibrio entre las orientaciones específicas emanadas de las nuevas propuestas curriculares y la originalidad y particularidad del modelo del kindergarten tradicional.”	“El juego como actividad cognitiva aparece asociado con el desarrollo del pensamiento abstracto, la perseverancia y la concentración, el pensamiento divergente y creativo, el desarrollo de procesos de análisis y síntesis que facilitan la organización perceptual.”

Nota: Elaborado a partir del arqueo bibliográfico

Discusión

En la figura 1, línea de tiempo, se recogen aportes desde los años 384-322 a. C., siendo Platón y Aristóteles los primeros precursores en tomar en cuenta al juego, sus aportes mencionan el hecho de que se lo relaciona con el culto sacro y actividades de relajación que favorecen el desarrollo armónico entre la educación física, intelectual y moral. Comenius en 1630, es quien realza el vínculo que tiene el juego con los juguetes concretos, además de mencionar el hecho de que el contacto del niño con su entorno le brinda más oportunidades, Friedrich Froebel en 1837, atribuye el juego como una actividad espontánea y enriquecedora, que es fundamental en el desarrollo, pues bien estimula la parte individual y social del niño, relaciona el hecho de que a través del juego el niño realiza actividades que no las haría de manera impuesta.

Decroly y María Montessori en 1907, coinciden en el hecho de que los ambientes en que los niños juegan cumplen un papel importante, debido a que de este acondicionamiento tanto en el espacio como en los materiales facilitará al niño el hecho de desarrollar sus sentidos, los autores en mención, indican que el juego ayuda en el desarrollo de habilidades como motrices, cognitivas y sociales, Lev Vygotsky en el año 1933 basa sus aportes en tres aspectos, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño dependiendo de la etapa evolutiva en la que se encuentre, surge como una necesidad al contacto con los demás y la naturaleza, el juego es de origen social y se desarrolla según normas y reglas propias de cada cultura, Jean Piaget en 1945, señala que el juego tiene un nexo directo con el desarrollo del niño pone en manifiesto que el individuo sufre transformaciones en cada etapa evolutiva por lo que los juegos son distintos a medida que madura el niño para alcanzar el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones.

En 1952 Alexander S. Douglas. - el primero en dar nacimiento al juego virtual con la creación de su videojuego el Nought and Crosses, también llamado OXO, que es una

recreación del juego tres en raya utilizando un organizador, con esto damos un giro de 360 grados en las conceptualizaciones del juego tradicional. En 2002 **Nick Pelling es el creador del término gamificación, quien en su interés por aplicar conceptos de juegos en el ámbito empresarial dejó abierta esta estrategia que se encuentra estrechamente ligada al desarrollo de actividades lúdicas.** En 2014 Oriol Ripoll manifiesta que gamificar es hacer vivir una experiencia de juego en lugares no lúdicos, donde el sujeto sea el protagonista de dicha experiencia. En el 2017 Cornellá Canals y Estebanell mencionan que la gamificación consiste en el diseño de experiencias de aprendizaje que serán vividas como juegos.

En lo que respecta a tipos y recursos cabe destacar que existe información muy escasa, por lo que los artículos revisados solo nos dan una breve descripción de lo que se ha manifestado de estos aspectos, desde los inicios de estudio acerca del juego se puede señalar que se ha considerado la utilización de recursos, como en la actualidad se reconoce la importancia de utilizar materiales acordes a la edad y características de los niños. Dentro del aspecto de tipos de juegos se determina el hecho de que anteriormente se distinguen diferentes maneras de jugar y con el tiempo estas diferencias tomaron nombre, dándole una clasificación según las carteristas de cada uno.

Se concluye, que los aportes emitidos por los diferentes autores a través del tiempo, ratifican que el juego es una actividad connatural del ser humano, que le permite desarrollar diversas áreas, estimulando su aspecto social e individual, el juego respeta las etapas evolutivas por las que atraviesa el niño, además, se pone en manifiesto que se evidencia una evolución del juego partiendo por el juego tradicional, y tomando en consideración que la era tecnológica modificó en gran medida el uso y empleo de juegos pues se demuestra que el juego evoluciona satisfaciendo necesidades de cada época, notoriamente el juego tradicional y tecnológico son la mayor prueba de esto.

Referente a los datos obtenidos en la tabla N.2, donde se mencionan 8 teorías acerca

del juego, se pudo constatar el hecho de que no todos los autores dan aportes, sino que hubo ciertos precursores que asociaron a la actividad lúdica con teorías que permiten entender de mejor manera el nexo que tiene el juego con el desarrollo del ser humano, a continuación se describen de manera breve cada una de las teorías.

La teoría de la relajación impulsada por Lazarus en el año 1833, relaciona al juego con momentos de descanso, que le permiten al ser humano recargarse de energía para desarrollar actividades más serias, seguidamente tenemos la teoría del excedente energético elaborada por Herbert Spencer (1855), pone en manifiesto que el juego permite en el ser humano una liberación de energía, que evita desarrollar tensiones en el cuerpo, en 1898 Karlos Groos menciona la teoría del pre ejercicio, este autor menciona que el juego inicia en la etapa de la infancia, y cumple la función de preparar a los infantes para desarrollar funciones que realizarán al ser adultos.

En 1904, nace la teoría de la recapitulación establecida por Granville Stanley Hall, esta teoría tiene un enfoque cultural, debido a que aquí se resalta el hecho de que los juegos son una réplica de las actividades que se realizaban en la antigüedad, en el año 1932 Claparède, hace referencia a la teoría de la derivación por ficción, que es aquella que menciona el hecho de que los niños al jugar imitan actividades que desarrollaran en la etapa adulta, Buytendijk (1935) menciona la teoría de la dinámica infantil, este autor, señala que el juego lo realizan los niños, por el simple hecho de que es su naturaleza, el niño juega porque es niño, la teoría del psicoanálisis de Freud (1939), refiere que el juego permite encontrar placer, además, de ser terapéutico ayuda a mejorar las preocupaciones del individuo.

Finalmente tenemos la gamificación que tiene su inicio en el año de 1964, con la película de Mary Poppins: Piensa en grandes empresas era su lema, fue una de las precursoras en iniciar con el término gamificación pues en una de las escenas de dicha película la protagonista, muestra como todas las actividades que realiza las hace de manera lúdica, divirtiéndose, de ahí que se trasmite que

el juego está presente en todas las actividades que realiza la persona, pues todo tiene algo divertido.

De lo anterior, se concluye que, el juego desde diferentes puntos de vista es importante en el desarrollo del ser humano, pues cumple diferentes funciones, siendo la más destacada el hecho de que el niño juega porque su naturaleza se lo pide, y que esta actividad es un soporte para el desarrollo de su vida adulta, ya que le permitirá solucionar problemas de manera genuina debido que al jugar ya experimento dichas situaciones.

Otros aspectos relevantes del juego son los que se detallan en la tabla N.3, aquí se encontrarán aportes actuales que se consideraron de los artículos seleccionados, se realiza una comparación entre los datos obtenidos para reconocer las ideas más relevantes en los aspectos de antecedentes, conceptos, importancia y beneficios que se destacaron en los artículos revisados.

Para comenzar con lo que se refiere a los antecedentes ,se observa que los artículos analizados hacen mención al hecho de que el juego es un tema que se ha promovido de tiempo atrás, inicialmente asociado con entretenimiento y diversión, que se realiza y desarrolla respetando la cultura, también se evidencia el hecho de que los juguetes siempre estuvieron presentes, y en la mayoría de artículos se acredita que el juego es una actividad que nace con el ser humano.

Otro aspecto a destacar son los conceptos que se le dan al juego, donde se identifica que tres de los siete artículos consideran al juego como una actividad espontanea, libre y placentera, además, que otros artículos también lo valoran como un eje articulador, donde el contexto inmediato del niño cumple un rol importante, ya que de este dependerá también el hecho de alcanzar que la actividad lúdica vaya más allá de un entretenimiento y pase a ser un elemento indispensable en el desarrollo del niño.

De modo que se concluirá definiendo al juego, como una actividad natural de los niños que tiene como características ser libre, espontánea y placentera, permite al niño relacionarse de

manera directa con su entorno inmediato y sus semejantes, tiene como finalidad ayudar al infante a alcanzar un desarrollo integral a través de realizar lo que más le gusta, que es jugar.

Así mismo, cabe señalar que todos los artículos coinciden en que su importancia radica en el hecho de que su papel en el plano educativo no tiene competencia, debido a que los niños aprenden de mejor manera cuando la actividad lúdica está presente, por tal motivo los artículos lo consideran como un eje, un vehículo, el núcleo del quehacer educativo, ya que en los niños el juego es considerado como una forma de vida.

En cuanto a los beneficios los artículos revisados, coinciden en que el juego favorece el desarrollo físico, además que tres revistas concuerdan con el hecho de que beneficia el desarrollo de sus habilidades cognitivas y sociales, ayuda en el desarrollo de valores morales, y una revista hace mención a que estimula habilidades mucho más concretas como lo son la creatividad, la perseverancia, y el desarrollo del pensamiento.

Por consiguiente, se concluye que el juego es beneficioso en el desarrollo de las áreas motoras, cognitivas y sociales de los niños y que como docentes se debe buscar en gran medida que los infantes alcancen a través de actividades lúdicas su desarrollo integral. Por último señalar que el tema clasificación o tipos de juegos, no ha sido revisado de manera exhaustiva, dentro de los artículos analizados, por lo que sería motivo para una próxima investigación.

Referencias bibliográficas

- Aguado, J. M., Martínez, I., & Cañete, L. (2015). *Tendencias Evolutivas del Contenido Digital en Aplicaciones Móviles*. <http://eprints.rclis.org/30299/1/10.pdf>: eprints.
- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo, Volumen(33)*, 155 –122.
- Ascheri, M., Testa, O., Pizarro, R., Camiletti, P., Diaz, L., & Marino, S. (2015). Desarrollo de aplicaciones para la enseñanza de la matemática con dispositivos móviles. *Jornadas de Enseñanza e Investigación Educativa en el campo de las Ciencias Exactas y Naturales* (pág. s/p). La Plata: Universidad Nacional de La Plata. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/58800/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y: sedici.
- Caicedo, C., Toala, M., Murillo, L., Romero, M., Pilay, C., & Figueroa, G. (2020). *Aplicación móvil para el fortalecimiento de capacidades lógico-matemáticas*. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p18.pdf>: Revista Espacios.
- Campión, R. S., Amo Filvía, D., & Díez Ochoa, A. (2014). ¿PUEDEN LAS APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES AYUDAR AL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES? *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-10. http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec47/n47_Santiago-Amo-Diez.html
- Carreras, C.(2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, 4(1), 7 – 18. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/58782/5991399.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de Ciencia e Investigación*, 5(2), 132 – 149.
- Cuellar, M., Tenreyro, M. y Castellón, C. (2017). El juego en la educación preescolar. fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117–123. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/693>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia, Volumen(33)*, 1 – 12.
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo

- integral infantil. – *Revista Educativa Hekademos*, (24), 41 – 51. file:///C:/Users/edupo/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf
- Gallardo, J., García, I., y Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 1–15.
- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED Revista Iberoamericana de Educación Superior a Distancia*, 19(2), 9 – 23.
- Grisales, A. (2018). Uso de recursos TIC en la enseñanza de las matemáticas: retos y perspectivas. *Entramado*, 198-214. <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v14n2/1900-3803-entra-14-02-198.pdf>
- Mercadé, A. (s/f). <https://materialestatic.es/>. Transición a la Vida Adulta y Activa: <https://materialestatic.es/transicion/apuntes/Los.8.tipos.de.inteligencia.segun.Howard.Gardner.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación inicial 2014*. Ministerio de Educación.
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2020). *Logros de la Revolución Tecnológica en Ecuador, se destacan por el Día Nacional de las Telecomunicaciones*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/logros-de-la-revolucion-tecnologica-en-ecuador-se-destacan-por-el-dia-nacional-de-las-telecomunicaciones-2/>.
- Monge, M., Méndez, M., Hernandez, M., Quintana, C y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Dialnet*, 43(1), 31 – 35.
- Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A. y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Rollos Nacionales*, 4(40), 137 – 144.
- Morales, O. y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Revista UNI MINUTO*, 17(20), 123 – 136.
- Navarro Fernández, R., Vega Velarde, M., Chiroque Landayeta, E., & Rivero Panaqué, C. (2018). Percepción de los docentes sobre las buenas prácticas con un aplicativo móvil para la enseñanza de matemáticas. *Educación*, 81-97. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201801.005>
- Pere, C., y Meritxel, E. (2018). Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. *Campus Virtuales*, 7(2), 9 – 25.
- Primer videojuego. (21 de enero de 2022). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Primer_videojuego&oldid=141106352
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *SciELO*, 21(83) 307– 312.
- Sarle, P. (2017). La escuela infantil: Identidad en juego. *Revista Digital*, 8(11), 1 – 11.
- Savedra, E., Ojeda, R., Suarez, S. y Aguzzi, A. (2018). La función del juego en la construcción de los recursos subjetivos en la infancia. Una contribución desde la teoría psicoanalítica. *Anuario de investigaciones*, 25(número de la revista), 1–10.
- Tamayo, A. y 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*, 13(1), 105–128.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.
- Valencia, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Dialnet, Volumen(33)*, 115 – 122.