



**Una aproximación al juego y los juguetes en la niñez desde una revisión documental.**

**Claudia P. Ruiz ID 695570**

**NRC: 6547**

Docente:

**Leonardo Andrés Aguirre Cardona**

**Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Facultad de Educación UVD  
Programa Educación Física Recreación y Deportes  
Semillero de Investigación.  
Bogotá D.C. Colombia  
1 de enero de 2021**

## **Agradecimientos**

En primer lugar, Dios quien me indico el camino, a mi familia, amigos y docentes, Gracias por todo el apoyo dado a lo largo del proceso formativo en la Universidad hasta el día de hoy, por los consejos brindados, las observaciones y su disposición para escuchar y entender mi realidad como ser humano. Aportando sus conocimientos y experiencias en todo momento transmitiendo ese don hacia el servicio oportuno y de calidad. Gracias, maestros de la vida.

## **Dedicatoria**

Dedicado a mis hijos Kevin Lagos Ruiz y Klart Lagos Ruiz, quienes, en el ejercicio de la reflexión de este documento, me recordaron lo importante que fue para su proceso de desarrollo el haber dedicado parte de mi tiempo a compartir situaciones de juego, con sus juguetes, imaginación, en sus cuartos, donde se visualizaron como desarrolladores de videojuegos, por la importancia que los mismos aportaron a su formación en nuevo idioma y estímulo de su creatividad.

Hoy los tres a puertas de nuestro grado, porque no dejamos de soñar impulsados por la motivación de compartir un tiempo conociéndonos a partir del juego.

También al sitio donde mi labor era precisamente ese, jugar para conocer personitas que transformaron mi vida, donde ¡Lo mejor de lo que hacemos es para quien lo hacemos! a la mejor universidad donde con un minuto para Dios y la vida pude cumplir mi sueño: su grupo de docentes y equipo administrativo, porque gracias a su apoyo, comprensión y palabras de ánimo contribuyeron a la culminación de esta meta ser Licenciada en educación física recreación y deporte. Infinitas gracias y bendiciones para todos.

### **Resumen (Abstrac)**

La observación, reflexión y análisis del abordaje de estudios y/o investigaciones de este trabajo indagatorio de postura documental y sistemática en espacios formativos relacionadas con el juguete como complemento del juego en la niñez interviniendo en procesos sociales y educativos permiten seleccionar expectativas , acciones y comportamientos, determinando su relación desde una revisión documental a todos los artículos indexados en el periodo comprendido entre el año 2015 y el 2020 en el marco educativo desde un enfoque cualitativo descriptivo exploratorio, buscando describir y explorar un fenómeno desde un contexto particular y una investigación no experimental cualitativa de estudios indexados en las bases de datos como Wos y Scopus, para establecer categorías emergentes como elementos conceptuales desde una revisión documental, donde se logra sintetizar cuatro clasificaciones de la información de la siguiente manera: Juego y juguete para la destreza (comparativo entre padres e hijos tomando como referente los juegos tradicionales), Juego y juguete en procesos educativos y/o formativos, Juego y juguete relacionado con el comportamiento y Juego y juguete para la creatividad. Generando un insumo reflexivo, riguroso y analítico, por lo que se cuestiona ¿cuáles son las relaciones establecidas entre juego, juguetes y niñez desde una revisión documental a artículos indexados en los años 2015 al 2020?

Las relaciones encontradas responden a aspectos como la personalidad y necesidad de cada niño en particular, el desarrollo de clases o sesiones que busquen fortalecer, mantener y dinamizar aquellas cualidades que aportan a la proyección del ser humano desde sus expresiones que desde niño le sirven para explorar, actuar y fomentar todas aquellas situaciones a partir del juego y la manipulación de juguetes para el aprendizaje, educación y formación. En las intervenciones, surge el interés de profundizar en el juego y los juguetes desde el contexto de la niñez provocando cambios en su comportamiento y pensamiento, se propone iniciar con ejercicios prácticos que permitan observar el impacto de los juegos y juguetes en diferentes entornos, escenarios y interacciones generacionales.

## Contenido

Introducción.....	7
Planteamiento del problema.....	9
Justificación.....	10
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Especificos.....	12
Antecedentes .....	13
Marco Conceptual .....	14
Metodología .....	15
Enfoque .....	15
Alcance.....	15
Tipo de investigación .....	15
Diseño .....	16
Análisis de la revisión.....	16
¿Que se identifico?.....	16
El juego y juguete como medio para educar y formar en valores.....	17
El juego de destreza y juguete.....	18
Juego y juguete relacionado con el comportamiento.....	19
Juego y juguete para la creatividad.....	21
Conclusiones.....	22
Aplicaciones prácticas o futuras investigaciones.....	23
Referencias Bibliográficas .....	24

**Lista de Tablas**

Tabla 1. Diseño metodológico.....	21
-----------------------------------	----

**Lista de figuras**

Figura 1. Clasificación de la información según base de datos.....	22
Figura 2. Demostración Juego E-PLAYS I.....	24
Figura 3. Demostración Juego E-PLAYS II.....	25

## Introducción

El trabajo indagatorio de postura documental y sistemática en espacios formativos inmersos en el que hacer como Licenciados en Educación Física, Recreación y Deporte de UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia, desde la observación, reflexión y análisis del abordaje de estudios y/o investigaciones relacionadas con el juguete como complemento del juego en la niñez interviniendo en procesos sociales y educativos permiten seleccionar expectativas, acciones y comportamientos que acercan al infante al razonamiento moral que los inspira a participar como superhéroes o diferentes roles ya identificados dentro de la interacción con fuentes de entretenimiento, la televisión entre otros.

Elementos que se pueden relacionar con objetivos de enfoque educativo disponibles para desarrollar habilidades para la comunicación escrita, habilidades colaborativas y competencias matemáticas referentes encontrados en esta revisión sistemática que permite identificar la iniciativa por el conocimiento desde una aptitud autónoma y placentera desde la exploración del juego con el juguete en las etapas de desarrollo más significativas para el ser humano, la importancia del juego espontáneo del niño con el adulto y hallazgos relacionados con lo psicosocial.

Navarro (1997, p.181)

sostiene que las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales.

En este sentido, el niño, por la autoactividad, la observación, el trabajo con la naturaleza aprenderá sobre el mundo natural, acerca de los seres humanos, su prójimo y sobre su propio carácter e identidad adaptándose a nuevas modalidades del juego en los avances de la tecnología y urbanización sin rechazar las cualidades del juego en una nueva generación acompañada de las tecnologías de la información.

Wallon citado por León castro (2018, pp.36): *juegos funcionales*, los más simples, que consisten en mover diferentes partes del cuerpo, estirarse, encogerse, etc. Estos movimientos se realizan buscando un significado, pese a que son muy elementales y

que en ellos predomina la causa-efecto, Wallon los relaciona con una evolución del gesto y la postura. *Juegos de ficción*, los que ahora denominamos juegos simbólicos, y que

se corresponden con estructuras ya más complejas que son del tipo jugar a las muñecas, pasear un peluche como si fuese una mascota. *juegos de adquisición*. actividades de aprender canciones, leer cuentos, etc., que son formas relajadas de aprender nuevas cosas, lo más relevante del psicólogo francés es su convicción del paralelismo natural que hay entre juego y desarrollo. Con relación al aspecto del juguete, hasta una roca es una forma divertida, un palo puede ser una flecha, la imaginación hace que el niño salga de lo real pero también explore a su manera lo que lo rodea y muchas veces obtiene un aprendizaje significativo como lo nombramos anteriormente escrito por Ausubel (1976, p.18).

Por lo anterior, es imprescindible poner en conocimiento estudios aplicados y teóricos en torno a los aspectos mencionados, determinando su relación desde una revisión documental a todos los artículos indexados en el periodo comprendido entre el año 2015 y el 2020 en el marco educativo desde un enfoque cualitativo descriptivo exploratorio, buscando describir y explorar un fenómeno desde un contexto particular y una investigación no experimental cualitativa permitiendo narrativas, significados, experiencias, sentimientos que subyacen a la relación entre los ítems seleccionados, estudios indexados en las bases de datos como Wos y Scopus, para establecer categorías emergentes como elementos conceptuales desde una revisión documental constituyendo un punto de partida para futuros estudios e intervenciones.

Mediante la revisión sistemática se logra sintetizar cuatro clasificaciones de la información de la siguiente manera: Juego y juguete para la destreza (comparativo entre padres e hijos tomando como referente los juegos tradicionales), Juego y juguete en procesos educativos y/o formativos, Juego y juguete relacionado con el comportamiento y Juego y juguete para la creatividad.



### **Planteamiento del problema.**

Los procesos formativos al interior de los diferentes espacios académicos en la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia generaron dinámicas enmarcadas en la discusión, reflexión y análisis frente a las posibilidades de abordar el estudio del juego en complementariedad con el juguete, desde las particularidades de los diferentes grupos poblacionales en los que, como como docentes, se puede generar un proceso tanto social como educativo. La mirada centrada en el estudio y valoración del juego y el juguete desde las especificidades de la niñez permitió observar las posibilidades investigativas desde y para estas categorías; en esta perspectiva, la aceptación del juego y los juguetes en las cotidianidades de los niños se convierte en un escenario que permite proyectar trabajos indagatorios sean de orden aplicado o documental.

Es válido apuntar que el juego, los juguetes y en términos generales la recreación, son elementos subalternos cultural y académicamente en tanto éstos no se reconocen como asuntos importantes en las reflexiones que en términos habituales se suscitan en los espacios reconocidos como productores de saber. Si bien el juego y los juguetes han estado vinculados a la vida infantil casi de que manera exclusiva, estos denominan diversas realidades, una multiplicidad que se podría comprender desde las variadas facetas del ser humano, lo que se constituye en un hilo conductor que permite incorporar un concepto tanto histórico como contextual, que no solo se queda en el marco de lo educativo o en el solo pasatiempo, trasciende la naturaleza humana, lo que lleva a pensar en la diversidad de posturas epistémicas, discursos, aproximaciones conceptuales y en sí, investigaciones desde diferentes metodologías y miradas, en el marco del juego y los juguetes en clave de la niñez.

Desde las experiencias formativas, e inclusive de intervención, surge el interés de profundizar en el juego y los juguetes desde su contexto casi que natural: la niñez. Si bien la literatura es amplia frente al juego, la infancia y su complementariedad, surge la necesidad de conocer, desde una postura documental y sistemática, el vínculo investigativo entre estas categorías, generando un insumo reflexivo, riguroso y analítico, por lo cual es imperante preguntar ¿cuáles son las relaciones establecidas entre juego, juguetes y niñez desde una revisión documental a artículos indexados en los años 2015 al 2020?

### **Justificación.**

Los elementos que hicieron posible una aproximación al juego y los juguetes en la niñez desde una revisión documental en primer lugar la ausencia de información soportada teóricamente en relación a juego juguete y infancia o niñez en nuestro contexto social el acercamiento a este grupo población de manera significativa en la etapa de desarrollo primera infancia y infancia, identificando las necesidades y efectos alrededor de los tres ítems propuestos desde el papel de educadores, padres de familia y/o cuidadores. Por lo anterior La siguiente revisión sistemática ofrecerá un acercamiento a artículos indexados que toman como referente el juego, juguetes en la infancia, como un aporte más significativo según la caracterización de la información recolectada y analizada realizada con el fin de compilar información veraz y soportada desde diferentes autores a lo largo del tiempo de exploración del ser humano en su primera infancia y infancia autor, este ultimo sería la finalidad principal de este trabajo, acciones manifestadas en los resultados y conclusiones finales, dignas de ser adaptadas en diferentes contextos y entorno social.

El juego y los juguetes son parte esencial del ser humano en las diferentes etapas de desarrollo sin embargo tienen un papel protagónico esencial en la infancia considerando siempre la importancia del acompañamiento del cuidador.

El juego desde un fin educativo que fomente el desarrollo de habilidades de competencias matemáticas retoma la idea del juego como elemento y/o herramienta esencial que acerca al infante a la iniciativa del conocimiento de la ciencia de manera autónoma motivado por la intencionalidad de divertirse.

Salinas, (2009, p. 194-206) resalta que la expresión corporal, mímica y dramática tiene su base en el gesto y el movimiento y favorecen el desarrollo motor, escenarios para juegos de papeles y de guiones que se van improvisando durante su ejecución. En indonesia por ejemplo se usó el juego de mesa para conocer los conocimientos básicos sobre la prevención del dengue. Este método aumentará la motivación de los niños y evitará el aburrimiento en el aprendizaje Taspinar B, (2016, p. 101-116.). La conclusión del estudio es que el juego de mesa puede diseñarse como un medio educativo para dar una educación sanitaria sobre la estrategia de prevención del dengue en los niños.

En este sentido, comprender las rutas investigativas en relación con el juego y el juguete en un segmento tan particular como la infancia, se convierte en un punto de partida fructífero para dinamizar estudios que fortalezcan el estudio, tanto aplicado como teórico, del juego como eje de interés en el campo de la Educación Física, Recreación y Deporte.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar las relaciones establecidas entre juego, juguetes y niñez desde una revisión documental a artículos indexados en los años 2015 al 2020 en el marco educativo.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los estudios realizados en los últimos cinco años con relación al juego, juguetes y niñez.
- Sistematizar la información recopilada basada en los estudios indexados que abordan la relación entre juego, juguetes y niñez.
- Analizar la información sistematizada frente a la relación entre juego, juguetes y niñez.
- Establecer categorías emergentes a partir del análisis de información frente a la relación entre juego, juguetes y niñez.

## Antecedentes

### Antecedentes internacionales.

**Lee YA., (2016)**, Artículo de Investigación titulado

Una aplicación de juegos como herramienta de evaluación de la fuerza del ego. de niños en terapia de juego. Mediante 127 sesiones de terapia de juego donde se intervino a 468 niños que finalmente participaron en varios juegos tales como motricidad gruesa y juegos de habilidades motoras (p. ej., juego de fútbol, Pick Up Sticks, Jenga, Jumping Monkey y Tumbling Monkey), juegos de azar (p. ej., juego de problemas y serpientes y escaleras) juegos de estrategia (por ejemplo, UNO, Yut Nori; tradicional coreano juego de mesa y juego inverso) y comunicación juegos de mesa (Talking Feeling Doing game, Feeling Card juego, y lo que sucedió en el juego familiar) se utilizan dependiendo de la elección de los niños. En la ciudad de Corea, Su herramienta de recolección de datos se basó en análisis factorial exploratorio y un análisis factorial confirmatorio de una escala de fuerza del ego del niño (CESS) que consta de cinco subfactores: estrategia de afrontamiento, estrategia cognitiva, restricción del ego, funcionamiento interpersonal, tolerancia a la frustración denominadas “*Comportamientos de juego para captar la fuerza del ego*”

**Estrategia cognitiva** (Puede utilizar adecuadamente las estrategias necesarias para ganar, Recuerda bien las reglas del juego, Explica verbalmente las reglas del juego de manera apropiada para que el terapeuta pueda entender, Mueve su pieza prediciendo el próximo comportamiento del terapeuta, muestra flexibilidad al cambiar de estrategia según la situación, no se distrae con los estímulos circundantes y se concentra en el juego).

**Restricción del ego** (Dice: "No jugaré" y se niega a comenzar cuando escucha la explicación de las reglas del juego y suena un poco complicado y difícil, No elige juegos que tienen reglas un poco complicadas, Deja de jugar después de un rato para juegos con reglas un poco complicadas, Intenta jugar solo para los juegos en los que no es bueno y con el terapeuta para los juegos en los que no es bueno).

**Funcionamiento interpersonal** (Hace que el terapeuta sienta que está interactuando con el niño cuando juega con el o ella, Puede pedir ayuda al terapeuta cuando sea necesario, Disfruta jugando con el terapeuta, Es receptivo a la retroalimentación del terapeuta cuando juega).

**Tolerancia a la frustración** (Expresa tensión como un comportamiento cuando parece estar perdiendo, Expresa una

frustración excesiva al estilo de haber perdido todo pierde incluso una vez, Espera pacientemente al terapeuta sin pinchar cuando el terapeuta pasa un poco de tiempo pensando durante su turno, No deja de jugar y termina el juego aunque parezca estar perdiendo. cuyos resultados apuntan a que los niños con una fuerte función del ego demostrarán flexibilidad en sus vidas, Caldwell JG, (2012, p 141-52) y mostrar autoconfianza y ajuste psicológico. Sin embargo, Los niños con una función del ego débil pueden volverse letárgicos, incluso en eventos de estrés menores debido a una falta de impulso regulación y resistencia a la ansiedad. (Pág.01-17)

**Eymann A,(2019)** Artículo de Investigación titulado

La payana y otros juegos de destreza en los niños y sus padres, En nuestro continente, fue jugado por los niños en el Imperio inca y su nombre deriva de la voz quichua pállay (recolectar, recoger del suelo), también llamado kapichua. El juego fue practicado por niños tobas y wichis con carozos o semillas, lo que contribuía no solo a desarrollar destrezas manuales, sino también a aprender a contar. En la Argentina, se lo denomina payana, payanca, chinapa, tinenti, dinenti, denenti o tenenti. Además, es practicado en diferentes partes del mundo con los nombres de melakef (Marruecos), hameshavamin (Israel), handy-dandy (Inglaterra), osselets (Francia), las chinas o cantillos (España), matatena (México), tiquichuela (Paraguay), juego de las pepitas (Bolivia), pasote (Puerto Rico), etc. Los niños lo juegan en menor medida que sus padres.

Se llevó a cabo un estudio transversal en una muestra de familias de niños de 5 a 12 años durante la primavera de 2018, se realizaron 109 encuestas, que respondieron 87 madres, 22 padres y los 109 niños. Todas las familias tenían una cobertura de salud (obra social o prepaga) y la mayoría había completado un nivel de estudios terciario o universitario. entre los juegos de destreza que realizaban los niños y sus padres a la edad de sus hijos. Las niñas jugaban, preferentemente, a la mancha, escondida, poliladrón y sogá, y los niños, a la escondida, fútbol, mancha y poliladrón. Las madres habían jugado, en su mayoría, a la mancha, escondida y elástico, y los padres, al fútbol, escondida y mancha. Se observó que las niñas jugaban menos que sus madres al elástico y más al fútbol, y los niños jugaban menos a la ronda que sus padres. La mancha, escondida, poliladrón y sogá mantuvieron su vigencia entre padres e hijos. Según los Maestros, la transmisión de juegos

tradicionales se da en dos dimensiones: en forma vertical, (transgeneracional) en el núcleo familiar y, en forma horizontal, en el barrio y la escuela por medio de la socialización. Se podría decir, sobre la base de un trabajo en 3573 niños menores de 6 años, que el juego de los padres con los hijos es una actividad conjunta extremadamente variable, cuya frecuencia puede variar entre un 10 % y un 70 % en las familias en un corte transversal de la vida del niño. Lejarraga H, (2002,p 47-60).\_el juego es la actividad más importante en la vida del niño”. Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. Artículo 31 (Pág. 405-410)

### **Antecedente Nacional.**

**Jiménez A., (2018),** Artículo de Investigación titulado

Los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo XX e inicios del XXI en este documento se rastrea a través del tiempo las transformaciones y afectaciones para evidenciar la importancia que tiene en el tema la apertura a la importación de juguetes vivida en Colombia desde 1976, la inauguración de la boutique Barbie y sus amigos en la ciudad de Bogotá en 1978, la presencia de la marca de juguetes Fisher-Price en nuestro país desde 1979, el levantamiento de la suspensión que prohibía el funcionamiento de máquinas electrónicas en las tiendas de barrio en Bogotá en 1981. Luego, desde la última década del siglo XX, la presencia del computador, el microcomputador, el acceso a internet, la navegación en la Web, los PSP, los teléfonos celulares y sus aplicaciones. Las anteriores transformaciones acompañadas de los nuevos consumos infantiles constituyen, una condición de posibilidad que facilita la transformación de los imaginarios de infancia, pasado así de una infancia moderna a una contemporánea. desde una perspectiva histórica valoramos las relaciones de sentido que establecen los sujetos entre sí, pero también la relación que los sujetos establecen con los objetos, en este caso, la relación con los juguetes. Por medio de esta relación damos cuenta de la transformación de los imaginarios de infancia, sus implicaciones en lo que denominamos los tiempos de la infancia y su interpretación del mundo a través del tiempo, la actividad del juego y la transformación del juguete. (Pág. 01-24)

**Antecedente Local.**

**González, D. (2015).** Artículo de Investigación titulado

Érase una vez en el país del nunca más. Juego, arte y cultura para la reparación simbólica de la primera infancia víctima del conflicto armado en Bogotá, en articulación con lo que menciona el autor, en Colombia desde la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de la capital del país, se realizó una intervención desde esta metodología de juego con cuatrocientos niños entre los cero y tres años víctimas del conflicto armado, a través de la realización de prácticas artísticas interdisciplinarias y culturales con enfoque diferencial, pertenecientes a las áreas urbanas y rurales de Usme y Ciudad Bolívar en Bogotá. Las experiencias negativas vividas a causa del conflicto armado o transmitidas a través de sus familiares se manifestaron con incremento del llanto, ansiedad, temor de separación y sobresaltos, así como dificultad para socializar con otros. Gracias a esta intervención se recuperó la confianza en su entorno y en sí mismos procurando que la historia personal quede en el recuerdo, de forma llevadera que no intervengan con sus sueños, comportamientos y proyecto de vida. Provocando cambios en el comportamiento, pensamiento y voluntad infantil y determinando la evolución del desarrollo en sociedad. Su finalidad fue la reparación simbólica para los niños pertenecientes a la primera infancia víctimas del conflicto armado colombiano. Y al tiempo, cómo estos elementos potencian la reconstrucción de sus realidades y permiten hacer memoria de su pasado reciente. (Pág.306-329)



## Marco conceptual

El ser humano desde sus orígenes como ser pensante ha distorsionado, replicado y disfrutado el juego desde su infancia, la misma suele estar asociada a una primera edad en el desarrollo evolutivo del ser humano a lo largo de su vida. En este contexto infancia es una primera etapa caracterizada por un complemento de la persona que se subsana en la adultez. Como sostiene el propio Kohan se trata de una suerte de peldaño que los hombres deben atravesar en su desarrollo como persona Kohan, (2004, p. 129).

Referente al juego se menciona al autor Huizinga, que denomina el juego como una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de un límite de tiempo y espacio, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo. emociones que ponen al descubierto características la personalidad y entorno en el que habita el niño.

H. Wallon. (1987) clasifica a los juegos en cuatro estadios: Juegos funcionales conocidos como aquellas actividades que se guían por la ley causa-efecto y caracterizado por desarrollar la psicomotricidad, la coordinación viso motora de auto conocimiento corporal; Juegos de ficción que implica acciones de carácter significativo. Juegos simbólicos, que permiten comprender a los seres humanos y las cosas que lo rodean, esto se dará mediante imágenes, cuentos canciones. Etc: y por último Juegos de fabricación que es la exploración de la capacidad creadora.

Para Vygotsky (1979. Pág.133), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás (Juego social), y la manera de participar en la cultura y de crear cultura, dónde el jugador adopta comportamientos más maduros conociendo las consecuencias de sus decisiones y acciones lo denominó *Juego simbólico*.

diferentes estudios han examinado que quienes observan tienen diferentes expectativas de las acciones y comportamientos de los niños. En un estudio de Holland (2000, p. 203) en el que planteó cuestiones sobre el razonamiento moral con respecto a los comportamientos relacionados con la guerra, el juego de armas y superhéroes y el hecho de que estos juegos y comportamientos están prohibidos, sugirieron que las observaciones en el aula sobre el uso de juguetes deberían centrarse en identificar aquellos que inspiran a niños por igual (Trawick-Smith, 2015, p. 254).

A partir de los planteamientos e ideas de la autora Salinas (2009, p. 194-206) la situación que permite anticipar y ensayar comportamientos más avanzados donde se pone en acción procedimientos como: manipulación, observación multisensorial y descubrimiento, mediante la interacción (cuidado de sí mismo y de los otros), facilitando a su vez procesos de aprendizaje se le denomina “Juego” que representa un significante y significado. El significante son las acciones objetivas, la conducta observable. El significado es un tema imaginativo que elabora la mente del niño, apareciendo un agente más que acompaña esta acción “el Juguete”.

Vigotsky define el juego como “una actividad cambiante y, sobre todo, impulsora del desarrollo mental del niño”. El juego con otros niños amplía la capacidad de comprender la realidad de su entorno social por lo que los juegos tradicionales también establecen un acercamiento a dicho planteamiento. Uno de estos juegos tradicionales es la payana (Eymann A, 2019, pág. 18). Se trata de un juego grupal en el que se desarrollan habilidades especiales tales como coordinación visual y motora, cálculo, respeto de normas y pautas de interacción social. El 91,7 % de los padres jugaron a la payana y solo el 4,6 % de sus hijos lo juega; sucede una situación similar con el juego del elástico y la ronda. Se observa que, solo en el transcurso de una generación, casi desapareció el juego de la payana, jugado durante al menos 2000 años.

Jean Piaget (1982, p. 147-199) en su esfuerzo por clasificar el juego de los niños, no por su contenido o móvil, sino por el grado de complejidad mental y evolución de las estructuras de pensamiento pretendió ilustrar la evolución del juego simbólico y su relación con la construcción de la representación mental en el niño que contienen los elementos correspondientes a las acciones teatrales como: imitar personas, hacer que objetos inanimados hablen, sientan o se muevan, transformar objetos en otros, reconstruir escenas de la vida real y recrearlas con eventos imaginarios, entre otros. Gracias a estas observaciones se le da importancia y nombre a este tipo de juego que es el dramatizado.

Desde una aproximación a las legislaciones de los Estados miembros (Consejo de Europa, de 3 de mayo de 1988), sobre la seguridad de los juguetes (Decreto Real 880/1990, de 29 de junio), el juguete es definido como “todo producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años” fueron seleccionados: los adornos navideños, modelos reducidos, construidos detalladamente a

escala para coleccionistas adultos (medios de transporte, animales, personas, granjas, ferrocarriles, entre otros), equipos deportivos (balones, soga, entre otros), muñecas folklóricas y decorativas y otros artículos similares para coleccionistas adultos, juguetes “profesionales” instalados en lugares públicos (grandes almacenes, estaciones, etc.), rompecabezas de más de 500 piezas, armas de aire comprimido, hondas y tirachinas, juegos de dardos con puntas metálicas, hornos eléctricos, planchas u otros productos funcionales alimentados por una tensión nominal superior a 24 voltios, productos que contengan elementos caloríficos cuya utilización requiera la vigilancia de un adulto, en un marco pedagógico, vehículos con motores de combustión, máquinas de vapor de juguete, bicicletas diseñadas para hacer deporte o para desplazarse por la vía pública, juegos de vídeo que se puedan conectar a un monitor de vídeo, alimentados por una tensión nominal superior a 24 voltios, chupetes de puericultura, imitaciones fieles de armas de fuego reales y joyas de fantasía dedicadas a los niños.

Mencionando Salinas (2009, p. 194-206), quien resalta y confirma la existencia de juguetes y el lugar que ocupaba el juego en la vida infantil, se evidencia artículos encontrados en Mesopotamia y Egipto como: sonajeros, arrastres, miniaturas con forma humana, animales, muñecas, pelotas de cuero, juguetes imitando las actividades de los adultos. Los tableros o juegos de mesa fueron patrimonio de los adultos de clases adineradas para esa época, juguetes como: Las barajas, dados y apuestas se compartían con las clases bajas.

En la actualidad, los juguetes son utilizados por los niños como aquel objeto utilizado para dinamizar sus juegos, para recrear aquellos aspectos dispuestos en su imaginación, objetos que pueden ir desde un simple neumático, o una tapa de recipiente, hasta las mismas partes del cuerpo como las manos o los pies.

Montessori diseña la primera Casa del Niño y muchas propuestas válidas para guiar intervenciones. Sus ideas acerca de la infancia, aprendizaje o inteligencia y su metodología siguen presentes en muchas aulas latinoamericanas donde se organiza el juego simbólico, construcciones en el suelo, psicomotricidad, plástica, biblioteca y juegos didácticos. Se agrupan los materiales por su objetivo: para la vida práctica, para la educación de los sentidos, para el aprendizaje del lenguaje oral, de lectura, escritura y cálculo.

Vigostky (1934, p. 98-105) concluyo expresando

El juego simbólico es una manera infantil de participar en la cultura y de crear cultura, apropiándose de símbolos, produciendo, en interacción, nuevos significados. Haciendo progresar al jugador hacia comportamientos más maduros utilizando grandes posibilidades de elegir, decidir, comprometerse, entregarse al presente, y conocer las consecuencias de sus decisiones y acciones.

## **Metodología**

### **Enfoque.**

El enfoque abordado corresponde al cualitativo. Lerma (2009) afirma que “desarrolla conceptos y comprensiones partiendo de los datos sin evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas” (p.40) con un diseño documental como resultado de la revisión de artículos donde se plasman los contenidos de cada ruta de investigación orientada a la relación con el juego y el juguete en un segmento tan particular como la infancia.

### **Alcance.**

Según Tamayo (2003), se aborda desde un alcance descriptivo exploratorio ya que se apunta a describir y explorar un fenómeno desde un contexto particular y sus respectivas reflexiones en relación con el juego y el juguete en un segmento tan particular como la infancia, considerándolo como un punto de partida para futuros estudios e intervenciones. Tomando las reflexiones de este autor este trabajo pretende determinar las relaciones establecidas entre juego, juguetes y niñez desde una revisión documental de artículos indexados en los años 2015 al 2020.

### **Tipo de investigación**

El trabajo que se presenta a continuación, se abordan aspectos generales respecto a la distinción investigación no experimental cualitativa que para Hernández-Sampieri (2017 p.561) permite capturar narrativas, significados, experiencias y sentimientos que subyacen a ellas y clasifica esta investigación según la dimensión temporal o número de momentos en los cuales se recolectan datos. Concluyendo que el tipo de investigación es analítica, con un diseño documental donde se revisaron los textos y se plasman las ideas más significativas que permiten el alcance del objetivo de este trabajo.

### **Diseño metodológico.**

Mediante la elaboración de una base de datos (tabla en Excel), con once columnas con los siguientes parámetros: Número de artículo, Título del artículo, revista, año, autores, Objetivo general, Diseño, Población y muestra, Instrumentos, Resultados y enlace del artículo.

Se identificó los estudios realizados en los últimos cinco años sobre la relación entre juego, juguetes y niñez para sistematizar la información recopilada en los estudios indexados en las bases de datos; WoS y Scopus, se analiza la información más pertinente frente a la relación entre juego, juguetes y niñez para finalmente establecer categorías emergentes entre los mismos como elementos conceptuales desde una revisión documental constituyendo un punto de partida para futuros estudios e intervenciones.

A continuación, se expone las fases del diseño desde el tipo de investigación.

**Tabla 1.**

*Diseño metodológico*

Número	Fase	Descripción
1.	Identificación	Rastreo de información en relación con los estudios de los últimos cinco años, entorno a juego, juguete y infancia.
2.	Recopilación	Se recopilan alrededor de 400 artículos en total.
3.	Sistematización	Se selecciona y sistematiza doce Artículos indexados en Scopus y cuatro en WoS.
4.	Analizar	Se analiza que se incluyan y manifiesten alcances significativos en la población seleccionada y las palabras clave determinadas.
5.	Categorizar	Después del análisis, se plantean categorías de estudio emergente consideradas puntos de partida para diferentes

		estudios.
--	--	-----------

### Análisis de la revisión.

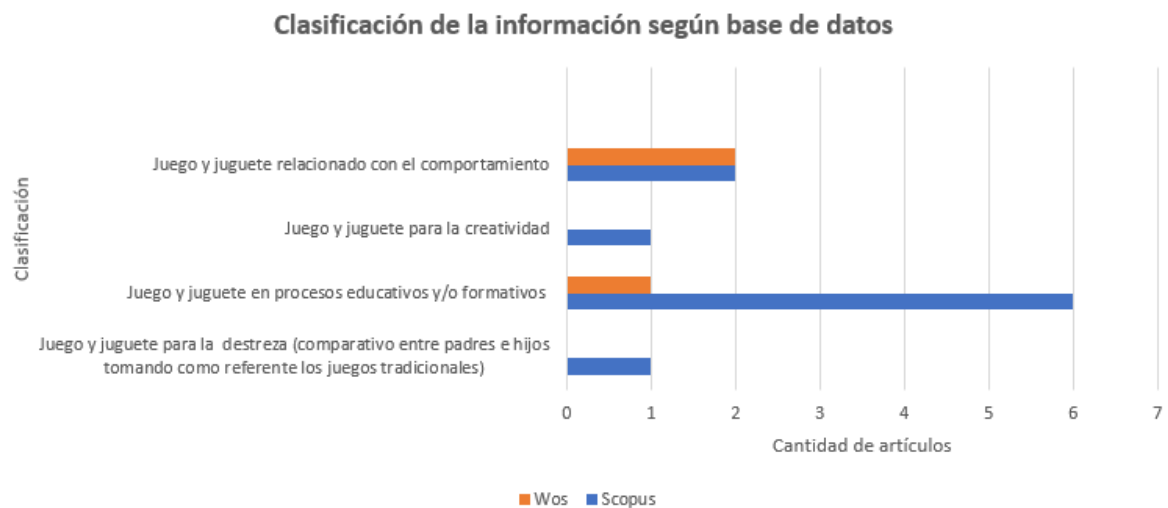
La búsqueda de contenido investigativo sobre: juego, juguete e infante (como palabras clave dentro de la consulta), fueron seleccionados en dos bases de datos que permitieron acceder a los artículos de investigación limitando la consulta que incluye solo las palabras clave, y el parámetro de tiempo comprendido entre el 2015 y 2021, que permitió inquirir y seleccionar las revistas indexadas de divulgación científica y de gran relevancia en el ámbito académico e investigativo para llegar a una aproximación puntual desde los parámetros de dicha consulta.

### ¿Qué se identificó?

Dando respuesta a la temática de la investigación y desde la revisión aplicada a los criterios de inclusión, se clasifica la información descrita a continuación (Ver figura 1).

### Figura 1.

*Clasificación de la información según base de datos.*



Fuente: Elaboración propia



En la búsqueda y posterior análisis de la investigación, se logra identificar artículos de revistas indexadas de divulgación científica y de gran relevancia en el ámbito académico, nueve en la base de datos Scopus y cuatro en la base de datos Wos se logra generar una agrupación que se expone en los siguientes párrafos:

***El juego y juguete como medio para educar y formar en valores.***

Desde esta particularidad los estudios apuntan a fortalecer aptitudes como la prevención del dengue, dificultades con la comunicación social para desarrollar habilidades colaborativas y de comunicación en infantes entre los 4 - 12 años de edad, ayudándolos a afrontar eficazmente la adversidad y adaptarse a su entorno desde la percepción y prueba de la realidad, la regulación de los impulsos instintivos, la satisfacción en la manera de relacionarse con su mundo, siendo este el resultado de la forma en que está estructurada su personalidad, así como las fantasías puestas en los objetos (Juguetes: Juego de mesa), Korea J Play Therapy, (2005 p. 69-101) que lo irán distinguiendo progresivamente de en su medio a través de la maduración y su desarrollo mediante el recuerdo, la síntesis de experiencias y el modo de defensa contra el peligro.

***El juego de destreza y juguete.***

Se expone el elemento característico de los diferentes juegos tradicionales que desde las situaciones de juego (acercamiento con padres de 61 niños en edad escolar) se concluye las tendencias de los juegos que se mantuvieron o modificaron de una generación a la otra y la proporción de padres en relación con las madres que juegan juegos de destreza con sus hijos son significativos y los resultados muestran una marcada reducción transgeneracional del juego de la payana juego (autóctono de Amazonas), también se observa que, solo en el transcurso de una generación, casi desaparece el juego de la payana luego de haber sido jugado durante, al menos, 2000 años en comparación de los juegos de la mancha, poliladrón, escondidas y sogas que han persistido a través de dos generaciones; en cambio, otros, como anteriormente se menciona la payana, el elástico y la ronda, han disminuido significativamente. Hetzer (1978, p. 54) señala que el juguete debe ser un objeto que

ofrezca al niño distintas posibilidades de uso, que despierte su interés y que le brinde un amplio campo de acción.

***Juego y juguete relacionado con el comportamiento.***

En esta categorización, se aborda el juego y juguete (video juegos) considerándolo como una nueva forma de juego que puede complementar los tipos de juego tradicionales. Mediante una situación donde cada niño ayuda a su semejante a superar un obstáculo o prueba de mayor relevancia en el transcurrir del juego, mediante 12 sesiones impartidas a 50 niños entre los cuatro y siete años. (Ver figura 2 y 3). Los juegos informáticos pueden facilitar la comunicación y la colaboración entre niños a lo que se denomina aprendizaje colaborativo apoyado por computadoras Cress U, (2011, p. 307).

**Figura 2.**

*Demostración Juego E-PLAYS I.*



Fuente: University of Bedfordshire 2014 El juego E-PLAYS demostración [video]

<https://www.beds.ac.uk/ihr/about/centres/mchrc/eplays/what-is-e-plays/>

### Figura 3.

*Demostración Juego E-PLAYS II.*



Fuente: University of Bedfordshire 2014 El juego E-PLAYS demostración [video]

<https://www.beds.ac.uk/ihr/about/centres/mchrc/eplays/what-is-e-plays/>

Mediante la observación se evaluó las relaciones con los compañeros y el comportamiento en el aula. Un resultado clave del aprendizaje de habilidades de lenguaje y comunicación es medir el uso posterior de la habilidad en contextos distintos de aquél en el que se aprendió; las habilidades pueden no generalizarse a contextos novedosos. Los niños experimentarán dificultades con la comunicación social, sin haber recibido nunca un diagnóstico y hay indicios de que este es particularmente el caso de los niños de nivel socioeconómico bajo, Donno R, (2010, p.196)

Responder adecuadamente, interpretar las comunicaciones de los demás y al mismo tiempo comprender las normas y expectativas de la sociedad constituye una habilidad muy importante en sus procesos de desarrollo y los niños pequeños con trastornos de la

comunicación social durante la interacción con compañeros. han demostrado que comparten menos, realizan declaraciones irrelevantes, ignoran a los demás y muestran comportamientos agresivos o retraídos y, en consecuencia, a menudo son excluidos por sus compañeros. Murphy SM, (2014, p.277)

Factores geográficos, socioculturales, económicos y familiares, son las variables contextuales que actúan como principal factor responsable de la diversidad del comportamiento, y las mismas se expresan mediante el juego. Durante la infancia los niños en edad escolar temprana, alrededor de 7 a 9 años, experimentan un cambio en el desarrollo en el que se alejan de las áreas de juego de simulación, que marcan el periodo preescolar, y comienzan a participar en un juego más estructurado con reglas. Swank JM. (2008, p. 154)

### ***Juego y juguete para la creatividad.***

La exploración del juguete que media el tipo de juego y el rol dentro del momento de interacción con el juguete a partir de los siete años, definen las habilidades cognitivas simbólicas de la simulación, a saber, la capacidad de crear escenarios mediante la transformación de ideas y objetos genera en el niño un pensamiento simbólico durante la simulación reflejando en estas acciones la creatividad de los mismos, específicamente Adopción de roles (Un bombero, apagando un incendio) o la transformación de un objeto (Una cuchara en un avión). El individuo del presente brinda oportunidades para crear narrativas imaginativas dentro de las situaciones y dinámicas del juego llevando a su sistema cognitivo a la implementación de la creatividad. Fein, G. (1983,p.1981)

## Conclusiones.

Desde la labor como docente de educación física recreación, y deporte, es imprescindible utilizar la herramienta del juego según la primera categoría emergente (El juego y juguete como medio para educar y formar en valores), para que el niño sin meditar sobre la cantidad de información y lo aburrido de la situación a la hora de aprender, disponga de su propio interés y tiempo para participar activamente en esta situación de juego, que demuestra el aprendizaje basado en la exploración de necesidades especiales frente a la prevención, al fortalecimiento de habilidades como la comunicación social, el descubrimiento de su personalidad y entorno cuando fantasea con los juguetes.

Cuando se menciona el juego involucrando un juguete para fortalecer destrezas desde la labor docente, es importante transmitir la idea a los padres de familia con relación a lo relevante del acompañamiento a los niños, puesto que se permite una situación donde se transmiten experiencias vividas en cada generación, incrementando el conocimiento de nuevas formas de juego orientado a mejorar las destrezas corporales y también resaltar el momento en que el rol de quien enseña el juego y quien lo aprende se releva, generando tolerancia y respeto entre cuidadores (familia) y el infante. Apreciación que responde a la segunda categorización emergente el *juego de destreza y juguete*.

Teniendo en cuenta lo anterior, aparece otra forma de juego enmarcada en la tercera categorización emergente que se denominó *juego y juguete relacionado con el comportamiento*. Aquí los video juegos, que, desde la supervisión de los cuidadores, (Padres de familia y docentes) son indispensables para fortalecer habilidades de comunicación y aptitudes colaborativas en edades escolares, permitiendo mejorar el trato hacia sus semejantes mediante la colaboración y tolerancia como el ejemplo expuesto en las figuras 2 y 3.

Ahora bien, en cuanto a la creatividad, cuarta y última categoría emergente (*Juego y juguete para la creatividad*), los juegos emplean figuras y roles específicos que mejoran la creatividad y las habilidades cognitivas, permitiendo desde el que hacer docente, explorar estereotipos modelados de la personalidad y necesidad de cada niño en particular, fomentando el desarrollo de clases o sesiones que busquen fortalecer, mantener y dinamizar aquellas cualidades que aportan a la proyección del ser humano desde sus expresiones que

desde niño, aportan a sus acciones y aptitudes la capacidad de visualizar un futuro ya como adulto; donde explore, actualice y fomente todas aquellas situaciones a partir del juego y la manipulación de juguetes para conocer su función en lo social y particular, haciendo realidad aquellos sueños posibles de lograr y que sin la situación de juego como aprendizaje, educación y formación quedarían a merced del olvido.

### **Aplicaciones prácticas o futuras investigaciones.**

Tomando como principales contribuciones de esta revisión sistemática la teoría de la educación de Montessori, Piaget, entre otros, considerando sus retroalimentaciones, la interacción del niño con el juguete, el entorno en el que se educa al niño y sus necesidades particulares referentes a la formación en valores, comportamientos y/o actitudes que propicien una mejor experiencia cuando los niños juegan y aprenden. Desde esta observación hace falta más investigaciones que soporten estas teorías. Los juegos y juguetes representan características puntuales asociados con los elementos de los entornos: físico, social y cultural. También son dignas de mencionar los tipos de juego como elemento para observar al niño utilizando su creatividad y conocimiento del medio en el que se relaciona con sus semejantes y cuidadores (maestros y familia). Desde una visión general de esta revisión, se propone iniciar con ejercicios prácticos que permitan observar el impacto de los juegos y juguetes en entornos rurales, la utilización de estos en ludotecas impulsando una intención formativa en valores y dentro de las instituciones educativas implementar en los diseños curriculares,

Por tanto, es necesario que el profesor acceda al jugar en un proyecto educativo, que supone intencionalidad, es decir, tener claro sus objetivos y conciencia de la importancia de su actuación en relación con el desarrollo y al aprendizaje infantil. (FORTUNA, 2012, pág.41)

el juego y juguete como herramienta básica y fundamental para el aprendizaje en todas las áreas del saber en la formación básica primaria. Por último, una intervención para niños y adultos donde se evidencie una situación de juego que exponga las experiencias

jugadas de cada generación, contribuyendo a nuevos saberes, mejorando la convivencia, respeto y tolerancia entre generaciones.

## Bibliografía

- Absalón Jiménez Becerra (2018)- los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo xx e inicios del xxidoi: <https://doi.org/10.25185/4.6>
- Alfonso, VC, Bracken, BA y Nagle, RJ (Eds.). (2020). Evaluación psicoeducativa de niños en edad preescolar (5ª ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429054099>
- Ausbel, D.(1978). In defense of advanced organizers: A reply to the critics. *Review of Educational Research*, págs. 18,48, 251-257
- Boase, R (2019) Juego trovado de pinar: la memoria cultural colectiva de la corte de las damas de la reina Isabel de castilla en el año 1496 |Revista de cancioneros impresos y manuscritos (8) , págs. 1-22
- Bianco, F. Lecce, S. y Banerjee, R. (2016). Conversaciones sobre los estados mentales y la teoría del desarrollo de la mente durante la niñez media: un estudio de formación. *Revista de psicología infantil experimental*, 149, 41 - 61. <https://ezproxy.ufro.cl:2069/10.1016/j.jecp.20>
- Caldwell JG, Shaver PR. Explorando las vías cognitivo-emocionales entre el apego adulto y la resiliencia del ego. *Individual Differ Res.*2012; 10 (3): PP. 141–52
- Castro Virginia, L.A. y Matamba Córdova, M.A. (2018). Los juegos de representación en el desarrollo de las habilidades artísticas en los niños de 5 a 6 años. guía didáctica [trabajo de grado universidad de guayaquil] Repositorio institucional. [http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33?subject\\_page=2](http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33?subject_page=2)
- Cress U, Wodzicki K, Bientzle M, Lingnau A. *Computer –supported* 2011; 6: 307–21
- De la Rosa González, D. (2015). Érase una vez en el país del nunca más. Juego, arte y cultura para la reparación simbólica de la primera infancia víctima del conflicto armado en Bogotá. *Cambios Y Permanencias*, (6), 306–329. Recuperado a partir de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistacyp/article/view/7101>
- Donno R, Parker G, Gilmour J, Skuse D. Déficiets de comunicación social en niños perturbadores de la escuela primaria. *Brit J Psychiatry*. 2010, p. 196
- Eymann A, Cavadas A, Lejarraga H. (2019) La payana y otros juegos de destreza en los



- niños y sus padres. *Arch Argent Pediatric*, 117(6):405-410.  
<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2019.eng.405>
- , Fein, G. y Vandenberg, B.(1983) Juegos de simulación en la infancia: una revisión integradora. *Desarrollo Infantil*, (1981p. 1095 - 1118).
- Hetzer, H. (1978): *El juego y los juguetes*, Ed. Kapelusz, S.A., Buenos Aires, p. 54.
- Khoja, N. Construcción de significados de género en el juego imaginario de niños en edad preescolar en Arabia Saudita. *IJEC* 52, 1–16 (2020).  
<https://ezproxy.ufro.cl:2069/10.1007/s13158-020-00260-w>
- Kohan, Walter (2014). *El maestro inventor: Simón Rodríguez*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Konrath, R. D., & Schemes, C. (2019). IDENTIDADE PESSOAL E SOCIAL DA CRIANÇA: A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS E DAS BRINCADEIRAS. *Revista Conhecimento Online*, 2, 44–56. <https://doi.org/10.25112/rco.v2i0.1538>
- Konrath, R. D., & Schemes, C. (2019). Personal and social identity of the child: The importance of toys and games. [Identidade pessoal e social da criança: A importância dos brinquedos e das brincadeiras] *Revista Conhecimento Online*, 2, 44-56. doi:10.25112/rco. v2i0.1538
- Korea Institute of Science and Technology Information, (2005) 245, Daehak-ro, Yuseong-gu, Daejeon TEL 042)869-1004 Copyright (C) KISTI. All Rights Reserved.
- Lee, JY, Lee, Ya. & Yoo, MS. (2021) Desarrollo de la escala de fuerza del ego del niño: una evaluación basada en la observación de los comportamientos de los juegos de mesa en la terapia de juego en Corea. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health* 15, 20. <https://doi.org/10.1186/s13034-021-00369-3>
- Lejarraga H, Pascucci MC, Krupitzky S, Kelmansky D, et al. Psychomotor development in Argentinean children aged 0 – 5 years. *Paediatr Perinat Epidemiol*. 2002; 16(1): Págs. 47-60.
- Lin YW, Bratton SC, J Cousins Dev. (2015). Una revisión metaanalítica de los enfoques de la terapia de juego centrada en el niño. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.2015.00180.x>.
- Murphy, S., Joffe, V., Messer, D., Crafter, S., Radley, J., Sunthararajah, S., . . . Welch, C.

- (2019). Evaluating 'enhancing pragmatic language skills for young children with social communication impairments' (E-PLAYS): Protocol for a feasibility randomised controlled trial study. *Pilot and Feasibility Studies*, 5(1) doi:10.1186/s40814-019-0456-z
- Murphy SM, Faulkner DM, Farley LR. El comportamiento de los niños pequeños con Trastornos de la comunicación social durante la interacción diádica con compañeros. *Revista Psicología infantil anormal*. 2014; 42 (2),p.277
- Navarro, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. *Salus, deporte y educación*. Iceps. Las Palmas.
- Nina H, Nasim T, Jamie L, Fadwa F y Ganie D. (2020) “This Is a Pit of Fire”: asociaciones de materiales de juego con la creatividad de los niños durante el juego y el lenguaje del estado interno, *Journal of Research in Childhood Education*, DOI: 10.1080 /02568543.2020.1838673
- Nohelia Hewitt, R. y Carlos Gantiva, D. (2009). *Avances en Psicología Latinoamericana*. Universidad de San Buenaventura.
- Ray DC, Armstrong SA, Balkin RS, Jayne KM. (2015). Terapia de juego centrada en el niño en las escuelas: revisión y metaanálisis. *Psychol Sch*. <https://doi.org/10.1002/pits.21798>.
- Reis, D, Borges, J, Silva, S, Mendes, L, & Pontes, F. (2014). Um estudio descritivo das brincadeiras em uma comunidade Ribeirinha Amazônica. *Temas em Psicologia*, 22(4), 745-758. <https://dx.doi.org/10.9788/TP2014.4-06>
- Salim H, Amy L. Paine, F. (2021) Referencias de los niños de siete años a estados internos cuando juegan con figuras de juguete y un videojuego. <https://ezproxy.ufro.cl:2069//doi.org/10.1002/icd.2223>
- SchonhautL, **SalinasP**, Armijol, SchonstedtM, Alvarez J, Manriquez M: Screening de desarrollo psicomotor en la consulta pediátrica: evaluación del una prueba de auto-reporte de los padres. *Rev Chil Pediatr* 2009; 80 (6): pags.194-206,513-540
- Stephanie, W. (2014). Creando un increíble ambiente hogareño Montessori para niños pequeños. *Montessori Life* 26 (2), 54–59 Una publicación de la American Montessori Society.
- Stutey, DM y Wubbolding, RE (2018). Terapia de juego de la realidad: un ejemplo de caso. *Revista Internacional de Terapia de Juego*, 27 (1),13. <https://doi.org/10.1037/pla0000061>

- Swank JM. El uso de juegos: una herramienta terapéutica con niños y familias mentiras. *Terapia de juego Int J*. 2008. <https://doi.org/10.1037/1555-6824.17.2.154>
- Taspinar B, Werner S, Heidi S. Gamification in Education: a Board Game Approach to Knowledge Acquisition. *Procedia Computer Science* 99 (2016) 101 – 116. <http://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Tutey DM, Wubbolding RE. (2018). Terapia de juego de la realidad: un ejemplo de caso. *Terapia de juego Int J*. <https://doi.org/10.1037/pla0000061>.
- Vygotsky, LS. (1978). *Mente en sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard, Cambridge.
- Zhu Y., Wang SJ (2017) Un kit de juguetes de realidad aumentada tangible: solución interactiva para la educación infantil. En: Brooks A., Brooks E. (eds) *Interactividad, creación de juegos, diseño, aprendizaje e innovación. ArtsIT 2016, DLI 2016. Notas de la conferencia del Instituto de Ingeniería en Ciencias de la Computación, Informática Social y Telecomunicación*, vol 196. Springer, Cham. [https://doi-org.ezproxy.uniminuto.edu/10.1007/978-3-319-55834-9\\_2](https://doi-org.ezproxy.uniminuto.edu/10.1007/978-3-319-55834-9_2)
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M., Papadakis, S. (2013). Uso de dispositivos móviles para enseñar matemáticas realistas en la educación preescolar. *Creative Educ.* 04 (07), 1 a 10