

## EL JUEGO DIDÁCTICO Y SUS EFECTOS EN LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL EN ALUMNOS DE PRIMARIA

### THE DIDACTIC GAME AND ITS EFFECTS IN THE SUBJECT OF SPANISH IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

MÓNICA GUADALUPE SANTANDER SERRANO  
Benemérita y Centenaria Escuela Normal de Educación Primaria  
"Rodolfo Menéndez de la Peña", México  
monicasantanderserrano@gmail.com

DULCE DEL ROSARIO QUIJANO MAGAÑA  
Centro de Docencia e Investigación. Secretaría de Educación, México  
dulceqm@hotmail.com

**Cómo citar este artículo:** Santander Serrano, M. G. y Quijano Magaña, D. del R. (2019). El juego didáctico y sus efectos en la asignatura de español en alumnos de primaria. *Educación y ciencia*, 8(52), 45-53.

**Recibido:** 22 de noviembre de 2018; **aceptado para su publicación:** 3 de mayo de 2019

#### RESUMEN

La siguiente investigación hace referencia al uso del juego didáctico en la educación primaria. Su objetivo fue determinar si su aplicación en el aula mejora el rendimiento académico de la asignatura de español en alumnos que cursan el tercer grado. Con un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental, sus alcances se delimitan en la exploración y descripción de los resultados obtenidos. En una muestra integrada por estudiantes de una escuela pública mexicana ( $n=30$ ), se encontraron diferencias significativas en las calificaciones de esta cohorte después de implementar esa estrategia en el salón de clases.

**Palabras clave:** juego didáctico, rendimiento académico, educación primaria

#### ABSTRACT

The following research refers to the use of the didactic game in elementary school. The purpose of this study was to determine whether the application of the didactic game in the classroom improves the academic performance of third grade students in the Spanish subject. With a quantitative approach and a pre-experimental design, the scopes of this research are delimited in the exploration and description of the results obtained. In a sample of students from a Mexican public school ( $n = 30$ ), significant differences were found in the scores of third grade Spanish students after implementing the didactic game in the classroom.

**Keywords:** didactic game, academic performance, elementary school

## INTRODUCCIÓN

Desde los inicios de la humanidad, el juego se ha encontrado inmerso en el desarrollo y formación del ser humano. Este ha jugado siempre, en todas las circunstancias y culturas, lo que refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en el desarrollo infantil individual siendo que la acción de jugar se encuentran en la literatura y el arte de tiempos antiguos que describen movimientos y actividades considerados como juego (Garvey, 1985; Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001; Minerva Torres, 2002).

Distintas teorías (Ver tabla 1) hablan de la contribución al conocimiento que significa el utilizar una de las actividades más añejas de la humanidad como herramienta didáctica que potencie la comprensión y apropiación de nuevos saberes: se trata del juego (Hughes, 2006; Manon, 2006; Martínez Rodríguez, 2008; Redondo González, 2008; Verenikina, Harris y Lysaght, 2003).

**Tabla 1.**

Teoría del juego

<b>Teorías</b>	<b>Razones para jugar</b>	<b>Beneficios</b>
<b>H. Spencer</b> <b>Energía sobrante</b>	Liberar la energía natural del cuerpo	Físico
<b>G. T. W. Patrick</b> <b>Renovación de la energía</b>	Evitar el aburrimiento mientras que se restablecen las funciones motoras naturales del cuerpo	Físico
<b>G. S. Hall</b> <b>Recapitulación</b>	Revivir periodos en la historia evolutiva de la especie humana	Físico
<b>K. Gross</b> <b>Práctica para la edad adulta</b>	Desarrollar las habilidades y el conocimiento necesario para funcionar como adulto	Físico, intelectual
<b>S. Freud, A. Freud, E. Erikson</b> <b>Psicoanalítica</b>	Reducir la ansiedad al brindar al niño un sentido de control sobre el mundo y una forma aceptable para expresar el desarrollo cognitivo general	Intelectual, social
<b>J. Bruner, J. Piaget, B. Sutton – Smith</b> <b>Cognitiva, de desarrollo</b>	Consolidar el aprendizaje que ya ha ocurrido, permitiendo al mismo tiempo la posibilidad de la adquisición de aprendizaje nuevo en una atmósfera relajada.	Intelectual, social
<b>D. E. Berlyne, G. Fein, H. Ellis</b> <b>Modulación del estímulo</b>	Mantener el cuerpo en un estado óptimo de estímulo. Aliviar el aburrimiento. Reducir la incertidumbre	Emocional, físico
<b>L. Vygotsky</b> <b>Contextual</b>	Reconstruir la realidad sin influencias o restricciones impuestas por la situación	Intelectual

Hughes (2006) caracterizó de manera esencial el juego, mencionando que antes de que una actividad pueda ser vista como ello debe presentar cinco características esenciales. La primera hace referencia a la motivación de manera intrínseca, fin emprendido sólo por la satisfacción plena que genera. La segunda característica reside en que debe ser elegido de manera libre por los sujetos que intervienen. La tercera es que debe ser placentero, se debe disfrutar de la experiencia o no puede ser considerado como un juego. La cuarta es su naturaleza no literal, o

sea, que implica el uso de la imaginación, una distorsión de la realidad que se acomoda a los intereses del participante. Lo anterior es palpable cuando se trata del juego simbólico, tan característico en la educación inicial, cuando los niños pasan demasiado tiempo experimentado con nuevos papeles y representando eventos imaginarios. El último componente esencial en el juego es que el involucrado participe de manera activa; se debe intervenir física y psicológicamente y no mantenerse indiferente o pasivo.

Sarlé, Rosemberg, Rodríguez y Garrido (2010), Piaget (1979), Meneses Montero y Monge Alvarado (2001), Betancourt Morejón y Valadez Sierra (2005), Minerva Torres (2002) y Sarlé (2001; 2006) han realizado investigaciones sobre el juego con enfoque en el ámbito educativo, como el espacio idóneo donde podría ser utilizado. Estos autores lo han considerado como parte del crecimiento y formación del infante y se han interesado en su importancia e implicaciones en la escuela. Minerva Torres (2002) menciona que jugar en el aula sirve para facilitar el aprendizaje, con la condición de que los docentes planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores, como tolerancia, responsabilidad y solidaridad. Asimismo, establece que el juego realizado como estrategia de aprendizaje le permite al alumno resolver sus conflictos internos y afrontar las situaciones que se presenten posteriormente, con firmeza y valentía, sólo si el docente recorrió ese camino con el alumno. Por su parte, Meneses Montero y Monge Alvarado (2001) señalan que es una actividad innata en los infantes y su importancia recae en la esencialidad para su formación integral; ofrece a los alumnos una coyuntura para aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana y estructurar su personalidad. Sarlé (2001; 2006) menciona que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al ubicarse en la institución educativa, fundan un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que cada uno de estos procesos establece. De acuerdo a esta autora, la cúspide se encuentra en el lugar que ocupa el juego como expresión del mundo cultural del infante, la creación de significado y la importancia de la enseñanza al extender la experiencia del niño y hacer posible su formación y aprendizaje.

En concordancia con esta línea, Minerva Torres y Torres Perdomo (2007) en su investigación concluyen que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje en el aula, dio lugar a que los docentes se den a la tarea de buscar actividades que les sirvan para mejorar la práctica cambiando la rutina de actividades poco incentivadoras, dando como resultado clases divertidas acompañadas de un trasfondo pedagógico que es aplicable en cualquier parte del currículo educativo; de esta forma se generaron aprendizajes significativos que atendieron a las necesidades, intereses, ritmos y edad de los alumnos.

## METODOLOGÍA

El interés por el uso del juego didáctico surge por la necesidad de realizar clases de español que motiven a los alumnos y que incrementen el atractivo por la asignatura, puesto que esta funge como base para la adquisición de aprendizajes futuros; se caracteriza por su transversalidad para ser trabajada con otras disciplinas y por medio de diversas estrategias. En este sentido, previamente se había observado un reducido interés hacia la materia en tanto crecía la popularidad por la clase de educación física, la cual se desarrollaba con diversos juegos para estimular los aprendizajes. Esta observación despertó la curiosidad por saber el impacto que pudiese tener el juego didáctico aplicado en la asignatura de español. Además, motivada por esa curiosidad, se realizó una indagación sobre el tema no encontrando en el contexto local suficiente información, producto de investigaciones rigurosas, sobre los posibles efectos que pudiera ejercer el juego didáctico aplicado como estrategia de enseñanza en la asignatura de español.

Por todo ello, esta investigación planteó explorar si el uso del juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje mejora el rendimiento académico del alumno, específicamente en la asignatura de español. Dicho de otra manera, si la aplicación de diversos juegos en la enseñanza de los contenidos establecidos para la asignatura de español, ayudan al estudiante a obtener una mejor puntuación en la prueba que se administra en la primaria bimestralmente, circunscribiendo el estudio al 3º de una escuela pública ubicada en la ciudad de

Mérida, Yucatán, México, específicamente durante los períodos denominados como tercer y cuarto bimestres.

### PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Existen diferencias significativas en las calificaciones de la asignatura de español cuando se usa el juego didáctico en el salón de clases como estrategia de enseñanza?

### OBJETIVO

Determinar si el uso del juego didáctico en el aula mejora el rendimiento escolar de la asignatura de español en los alumnos del grupo de tercero de primaria de una escuela pública ubicada en la ciudad de Mérida, Yucatán, México.

### DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Algunas investigaciones se diseñan para descubrir y evaluar diferencias entre efectos, más que los efectos mismos, porque el propósito es evidenciar la efectividad de un método, procedimiento o tratamiento. Cuando se requiere comparar los estadísticos de los conjuntos de puntuaciones de los mismos individuos, es decir, que un solo individuo se sujeta a medición en dos ocasiones, comúnmente se utiliza la prueba de medias para una sola muestra con dos grupos de puntuaciones, también conocida como diseño antes – después o test – retest, en el cual se mide una variable dos veces en el caso de los mismos individuos con algún tipo de intervención entre las pruebas (Mendenhall, Beaver y Beaver, 2015; Ritchey, 2008; Snedecor y Cochran, 1981). Básicamente es una prueba relacionada con el hecho de si la media de las diferencias entre las puntuaciones pareadas es significativamente diferente de cero (Ritchey, 2008. p. 385). Se sigue la distribución t de Student, con  $(n - 1)$  g.l.

Con un enfoque cuantitativo, este estudio pretendió evidenciar qué sucede cuando se utiliza un método didáctico de enseñanza en niños que cursan el tercer año de la educación elemental, por lo que sus alcances se delimitan en la exploración y descripción de los resultados obtenidos. Los diseños preexperimentales de preprueba/posprueba con un solo grupo, de acuerdo a Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), generalmente son útiles como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y sirven como estudios exploratorios.

Su diagrama es:

G                      O<sub>1</sub>                      X                      O<sub>2</sub>

Donde:

G = Grupo de sujetos o casos

O<sub>1</sub> = Primera medición (previa al tratamiento)

X = Tratamiento (uso del juego didáctico en la asignatura de español)

O<sub>2</sub> = Medición posterior al tratamiento

### HIPÓTESIS

H<sub>0</sub> :  $\mu_D = 0$       La diferencia en las puntuaciones es igual a cero, el tratamiento no resulta efectivo.

H<sub>1</sub> :  $\mu_D \neq 0$       La diferencia en las puntuaciones es diferente de cero, el tratamiento resulta efectivo.

### POBLACIÓN Y MUESTRA

La población en esta investigación está constituida por 36 estudiantes pertenecientes al grupo del tercer grado de primaria de una escuela pública estatal.

La muestra quedó conformada por 30 alumnos debido a que seis de ellos presentan necesidades educativas especiales (autismo/TDA) y trabajan con una propuesta curricular diferente.

### **INSTRUMENTO**

Los instrumentos utilizados son dos pruebas objetivas que corresponden al tercer y cuarto bimestre del ciclo escolar 2016 – 2017. Están basadas en los contenidos establecidos en el programa vigente para el tercer grado de primaria y poseen propiedad intelectual y derechos de autor de la editorial Montenegro Editores (2016). El uso de este instrumento facilitó el proceso de medición puesto que estas pruebas han sido administradas en cada uno de los bimestres cursados, de esta manera solamente se utilizaron las de tercer y cuarto bimestre de la asignatura de español para ser comparadas.

Cada una de ellas está constituida por 30 reactivos de opción múltiple con 4 opciones de respuesta; las primeras cuatro preguntas hacían referencia a una lectura previa, con los consiguientes cuestionamientos que abarcan los contenidos vistos en clase.

Estos instrumentos garantizan que, además de no existir manipulación por parte del profesor responsable o titular del grupo para ajustar los contenidos a lo enseñado en el salón de clases, corresponden al estándar esperado para el grado escolar y el bimestre evaluado. Sus bases pedagógicas y metodológicas son los aprendizajes de español que marca el programa de estudio para el tercer grado de primaria. De acuerdo a Montenegro Editores (2016), son instrumentos estandarizados que aportan objetividad a los resultados obtenidos por cada estudiante.

### **TRATAMIENTO**

El tratamiento constó de 3 tipos de juegos: el juego dramático, el juego con objetos y los juegos motores (Baena Extremera y Ruiz Montero, 2016; Eines y Mantovani, s.f.; Garvey, 1985; Juarros Murugarren, 2014; Sarlé, 2006; Sarlé et al., 2010 y Tejerina Lobo, 2005). La razón de la elección de estos juegos fue que podían ser aplicados en relación con los contenidos establecidos en la asignatura de español. De acuerdo a la literatura, el juego dramático ayuda al sujeto a desenvolverse, comunicarse con otras personas, trabajar en equipo, tomar decisiones, establecer acuerdos y expresarse libremente. Por su parte, el juego con objetos permite al niño, además de expresarse con libertad, que logre imaginar cómo podría utilizar dicho objeto, experimentar y construir su conocimiento. Los objetos pueden ser descritos, compartidos y utilizados de diferentes formas fomentando el diálogo, la toma de decisiones y los acuerdos. Por último, los juegos motores pueden realizarse dentro y fuera del aula, en un espacio amplio donde el participante pueda sentirse libre. Pueden ser manejados con reglas propuestas por los mismo alumnos y entre sus ventajas está que promueven el trabajo en equipo además de ser versátiles para utilizarse en distintas áreas de conocimiento.

Después de la selección de juegos, se procedió a la planificación de los tres proyectos que constituyen el cuarto bloque de la asignatura de español, donde cada proyecto se integró en diferente número de sesiones. El primero denominado “Describir un proceso de fabricación o manufactura” constó de 7 sesiones y en cada una de ellas se incluyó un juego en función del aprendizaje esperado. De manera similar, el segundo proyecto “Describe escenarios y personajes de cuentos para elaborar un juego” tuvo 6 sesiones. Por último, el tercer proyecto “Difundir los resultados de un encuesta” se desarrolló en 5 sesiones.

La organización de actividades se dio de la siguiente forma: del miércoles 1 de marzo al jueves 9 se llevó a cabo el primer proyecto, del viernes 10 de marzo al viernes 17 se realizó el segundo proyecto, y para finalizar, del 27 de marzo al 31 de 2017 se ejecutó el tercer proyecto. La asignatura de español, por su importancia, tiene sesiones diarias por lo que la aplicación del tratamiento se realizó ya sea al inicio, desarrollo o cierre de la jornada escolar, de acuerdo a lo establecido para cada día.

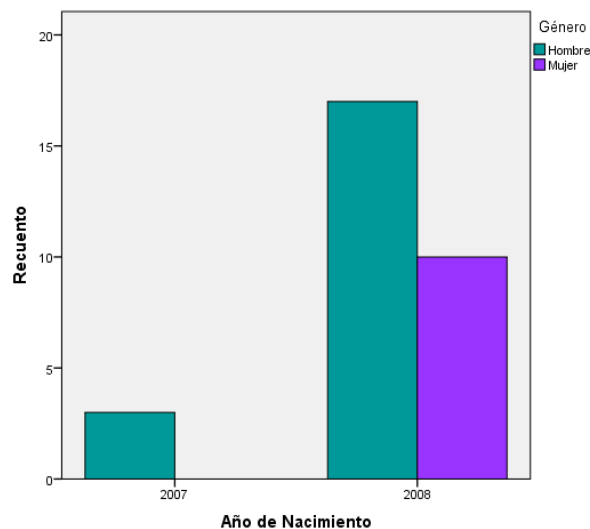
## RESULTADOS

Los 30 alumnos que integran la muestra están distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 2.**  
*Variables edad y género*

		Género		Total
		Hombre	Mujer	
Año de Nacimiento	2007	3	0	3
	2008	17	10	27
Total		20	10	30

Se indica que por su número de frecuencia dos tercios de este grupo de estudiantes son hombres y en lo que respecta a su año de nacimiento, un 10% de ellos presentan edades ligeramente superiores al común del grupo, siendo, además, todos del sexo masculino.



*Figura 1.* Distribución de hombres y mujeres de acuerdo con la edad.

De esta forma, se encuentra que existe un predominio de varones en el aula.

### COMPARACIÓN ENTRE BIMESTRES

Puesto que es el mismo grupo de estudiantes medidos en dos ocasiones distintas, se realizó la prueba t de Student con muestras relacionadas para determinar si existen diferencias significativas entre los grupos Bimestre 3 y Bimestre 4.

Se quiere saber si cada puntuación ha cambiado y si la diferencia entre las puntuaciones antes y después del tratamiento se orienta en sentido positivo.

Las hipótesis a probar:

H0: La diferencia en las puntuaciones del bimestre 3 y del bimestre 4 es cero. El tratamiento no resulta efectivo.

H1: La diferencia en las puntuaciones del bimestre 3 y del bimestre 4 es diferente de cero. El tratamiento sí resulta efectivo.

Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

Decisión de rechazo: Rechace H0 si p – valor es menor que el valor asignado a alpha (<0.05).

Se presentan los estadísticos descriptivos los dos conjuntos de datos:

**Tabla 3.***Estadísticos descriptivos de los bimestres 3 y 4*

Bimestres	Media	N	Desviación típica	Error típico de la media
3	6.87	30	1.358	.248
4	7.50	30	1.526	.279

La prueba t para la diferencia de medias de los dos grupos de bimestres con muestras no independientes o relacionadas se indican en la siguiente tabla.

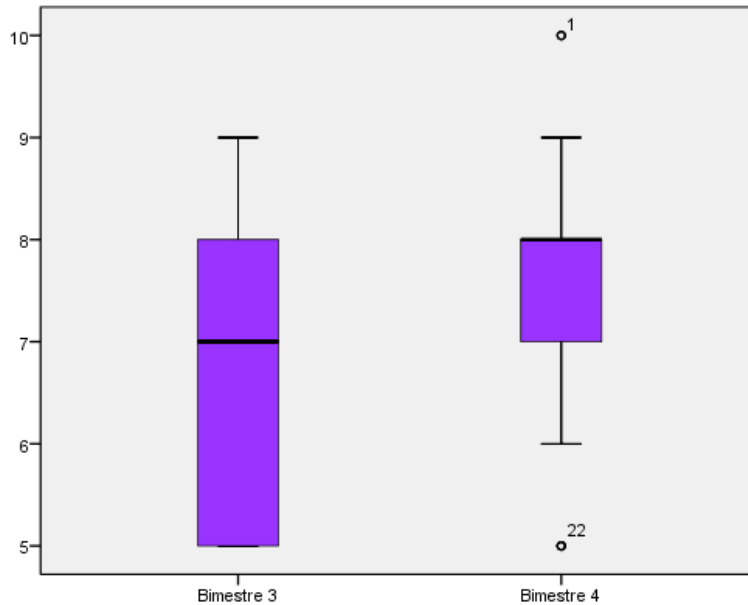
**Tabla 4.**

Prueba de muestras relacionadas para los bimestres 3 y 4

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típica	Error típico de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
Par 1 B3 - B4	-.633	1.299	.237	-1.119	-.148	-2.670	29	.012

El p – valor es menor que el alpha fijada ( $.012 < .05$ ), los resultados indican que sí existen diferencias estadísticamente significativas entre las calificaciones del tercer y del cuarto bimestres, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, concluyendo que la diferencia en las puntuaciones del bimestre 3 y del bimestre 4 es diferente de cero. El tratamiento parece ser efectivo.

En la figura 2 se muestra el gráfico exploratorio para los dos conjuntos de datos.

*Figura 2.* Gráfico de caja y bigote para los bimestres 3 y 4.

La caja del bimestre 4 presenta una variabilidad mucho menor que la del bimestre anterior, y es significativo el traslado de la mediana a puntajes superiores. De hecho, los datos reflejan que en el tercer bimestre el rango de calificaciones es de 5 a 9, en tanto que para el cuarto bimestre se acorta sensiblemente. Solamente 2 observaciones se alejan del grupo en el

bimestre 4, posicionándose en los extremos (una hacia el máximo alcanzado en el examen y la otra hacia el mínimo posible).

De esta forma, la evidencia estadística parece indicar que las calificaciones del bimestre 4 son superiores a las del bimestre 3.

## DISCUSIÓN

En esta investigación se han analizado los posibles efectos obtenidos al implementar una estrategia de enseñanza diferente (el juego didáctico) en un salón de clases del tercer grado de primaria, específicamente en la asignatura de español.

Los 30 alumnos que conformaron esta muestra se encuentran distribuidos en dos tercios por hombres y uno por mujeres, es decir, de cada 10 estudiantes solamente tres corresponden al sexo femenino. Esta particularidad puede ser una posible causa de que las sesiones escolares se caracterizaran por exceso de energía, deseo por realizar actividades físicas y competencia constante entre los estudiantes, principalmente entre varones. Herbert Spencer en su teoría de la energía sobrante, postulaba que es la misma naturaleza quien provee a los sujetos con cierta cantidad de energía para el proceso de supervivencia; de acuerdo a este autor, el juego representa un mecanismo necesario para que los niños descarguen la energía acumulada (Hughes, 2006; UNESCO, 2001).

En el análisis comparativo entre el tercer bimestre (antes de implementar el juego didáctico en el aula) y el cuarto bimestre (después de aplicar la nueva estrategia de enseñanza) se encontraron evidencias estadísticamente significativas que indican un cambio en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de español. La evidencia estadística sugiere la eficacia del juego didáctico en la clase.

Estos resultados parecen abonar a la corriente defendida por Minerva Torres (2002), Sarlé, Rosemberg, Rodríguez y Garrido (2010), Betancourt Morejón y Valadez Sierra (2005) quienes establecen que al ejecutar un juego los niños construyen aprendizajes y desarrollan sus pensamientos, su imaginación y su creatividad; pueden ensayar formas de resolver problemas a los que se enfrentaran y construir sobre esa base nuevos conocimientos. Sus investigaciones sobre el juego con un enfoque en el ámbito educativo, les hace considerar a la escuela como el espacio idóneo donde podría ser utilizado. Estos autores consideran al juego como parte del crecimiento y formación de los niños y se han interesado en su importancia e implicaciones en el aula.

El gráfico de exploración señala un desplazamiento de la mediana hacia puntajes superiores en el bimestre 4 así como menor varianza en las observaciones. Resalta el hecho de la compactación de la caja (en B4) al igual que el posicionamiento en calificaciones aprobatorias. Con ello se asume que la diferencia significativa indicada en la prueba estadística realizada para este análisis es hacia mejores calificaciones.

## CONCLUSIONES

La aplicación del juego didáctico como método de enseñanza en la asignatura de español para alumnos de tercer grado, resultó ser una herramienta valiosa que parece propiciar mejora en el rendimiento académico de los alumnos, puesto que al comparar los resultados entre bimestres, los resultados estadísticos y la exploración en el gráfico sugieren calificaciones más elevadas en el cuarto bimestre en comparación con el tercero; la aplicación del tratamiento denota un impacto positivo en los estudiantes, dado que la ejecución del juego produce en los participantes el desarrollo de competencias comunicativas y la adquisición de aprendizajes esperados que se establecen en el programa de estudios.

Se observó que los conocimientos adquiridos por medio de la ejecución del juego didáctico, dieron como resultado que los estudiantes del tercer grado conceptualicen dichos conocimientos y logren plasmarlos en las pruebas administradas correspondientes a la asignatura de español, lo que se tradujo en calificaciones superiores en el cuarto bimestre.



## RECOMENDACIONES

Durante el desarrollo de la investigación surgieron diferentes reflexiones que ahora se plasman con el ánimo de enriquecer futuros trabajos que aborden esta temática. En este estudio no se consideraron variables que pueden ser de interés para entender mejor el comportamiento de los participantes y contrastar los resultados. Se recomienda incluir el tipo de familia de donde provienen los participantes, con quién viven, si tienen hermanos, y el nivel educativo de los padres, entre otras.

Otra línea de trabajo que se abre es la de estudios comparativos entre métodos de enseñanza de los profesores, la cual podría suponer aportes de gran valía para tomadores de decisiones y escuelas formadoras de docentes, ya que de sus aulas surge el profesorado que se encuentra atendiendo la educación básica del país.

Una última recomendación es la de expandir el estudio a todas las asignaturas que integran la malla curricular del grado escolar que se investigue.

## REFERENCIAS

- Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*. (38), 73-86. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Betancourt Morejón, J. y Valadez Sierra, M. D. (2005). *Atmósferas creativas*. México: Manual Moderno.
- Eines, J. y Mantovani, A. (s. f.). El juego dramático en la escuela. *Revista cuadernos de pedagogía*. Recuperado en: <http://www.cervantesvirtual.com/buscador/?q=el+juego+dramatico+en+la+escuela>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill
- Hughes, F. (2006). *El juego*. Trillas: México.
- Juarros Murugarren, J. (2014). *El juego motor tradicional en el ámbito escolar. Los juegos tradicionales como herramienta en Educación Primaria*. Universidad de la Rioja. Recuperado en: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000416.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf)
- Parry, M. (2006). G. Stanley Hall: Psychologist and Early Gerontologist. *American Journal of Public Health*. DOI: 10.2105/AJPH.2006.090647
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Gross. *Magister: Revista Miscelánea de investigación*, (22), 7-22.
- Mendenhall, W., Beaver, R. y Beaver, B. (2015). *Introducción a la probabilidad y estadística* (14ª edición) México: Cengage Learning Editores, S.A. de C.V.
- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva Torres, C. y Torres Perdomo, M. E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes. Recuperado de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Revista educere*, 6(19), 289-296. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Montenegro Editores. Inicio. (2016) [www.montenegroeditores.com.mx](http://www.montenegroeditores.com.mx). Consultado el 15 de mayo de 2017, en: [www.montenegroeditores.com.mx/incio/incio](http://www.montenegroeditores.com.mx/incio/incio).
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: FCE
- Redondo González, M. A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Revista innovación y experiencias educativas*, (13), 1-8. Recuperado de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20Estudios%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>
- Ritchev, F. (2008). *Estadística para las ciencias sociales* (Segunda edición) México: McGraw Hill
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Bueno Aires, Argentina: Paidós.
- Sarlé, P., Rosemberg, C., Rodríguez, I. y Garrido, R. (2010). *Enseñar en clave de juego*. Buenos aires: Noveduc.
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Programa de estudios del tercer grado guía para el maestro*. México: SEP.
- Snedecor, G. & Cochran, W. (1981). *Métodos Estadísticos* (Octava impresión) México: Compañía Editorial Continental S.A.
- Tejerina Lobo, I. (2005). El juego dramático en la educación primaria. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes Saavedra. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcm04g1>
- UNESCO. (2001). Herbert Spencer. Perspectivas: revista trimestral de educación comparada. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/spencers.pdf>
- Verenikina, I., Harris, P. y Lysaght, P. (2003) Child's Play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development. *Conferences in Research and Practice in Information Technology*. Recuperado de <http://crpit.com/confpapers/CRPITV34Verenikina.pdf>