

# ENTRE LA UTILIDAD Y LA INUTILIDAD DEL JUEGO

Claudia Victoria Vasco Palacio<sup>1</sup>

## Resumen

Este artículo pretende hacer una revisión conceptual del juego desde diversas perspectivas (educativas, sociales, cognitivas y alternativas), teniendo como horizonte su apuesta en torno al desarrollo humano, esto es, a las posibilidades que ofrece a los sujetos para el reconocimiento de sí, del otro y del mundo. Bajo este presupuesto, el artículo pretende enfatizar en la posibilidad del juego desprovisto de utilidad, planteando intrínsecamente su carácter de gratuidad al no generar resultados externos, y resaltando su carácter autotélico. Así mismo, pretende resaltar el lugar del juego desde el goce, el placer y la contemplación, lo que implica asumir al juego más allá de propósito alguno. Para cumplir con este cometido, se establecerán conversaciones con autores como Huizinga, Fink, Pavía, Duvignaud, Jiménez Vélez y Öfele.

**Palabras claves:** Juego, perspectivas del juego

## Abstract

This article suggests a conceptual review of different game prospects (social, cognitive, educational and alternative) for the human development: the possibilities they offer for the self-recognition, the other person's and the world's. From this supposition, this article aims to emphasize on the game devoid of utility and proposed from its autotelic nature. Likewise, it pretends stand out the joy, the observation and the pleasure on the game, which means assuming it without an intention. To accomplish this purpose, the text refers to authors like Huizinga, Fink, Pavía, Duvignaud, Jiménez Vélez and Öfele.

**Key words:** Game, Prospects of the game

---

<sup>1</sup> Licenciada en Educación Física, Universidad de Antioquia. Candidata a Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Universidad de Manizales en convenio con CINDE. Profesional en Educación de la Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud de la Gobernación de Antioquia. E-mail: [claus.vasco@gmail.com](mailto:claus.vasco@gmail.com)

## **BREVE INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad inherente a la vida del ser humano. En su libro *Homo Ludens*, Huizinga (1938) define al juego como acción o actividad voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas libremente aceptadas, y que como acción tiene su fin en sí misma. De esta manera se podría afirmar que: se desarrolla en un lugar distinto al que se habita cotidianamente; y se realiza en un tiempo marginal que aparentemente sobra o es residual en la vida cotidiana, el cual permite salir o romper con la vida seria y productiva. Precisamente el juego es una acción que se encuentra estrechamente vinculada con el *homo ludens*, esto es, el “hombre que juega” (Huizinga, 1938), pues a través de éste el ser humano se remonta a esa especial dimensión, la dimensión de alegría, a otro mundo en el que se muestra la esencia de cada uno de nosotros, en forma libre y espontánea.

El artículo hace una revisión de consideraciones sobre el juego, desde autores que lo han conceptualizado como elemento que aporta al desarrollo evolutivo reconociéndolo y valorándolo por su efectiva vinculación a procesos cognitivos en las intervenciones con los niños y las niñas, y por su aporte a la potenciación de los procesos formativos en la primera infancia.

Tomando como base estos planteamientos, posteriormente, se incorporarán consideraciones sobre el juego menos provistas de algún carácter de utilidad, vinculado muy estrechamente con la diversión. Aquí nos serviremos de las ideas de Munné, Duvignaud, y Fink, en lo que se refiere al mundo de la alegría como manifestación humana de bienestar y como aspecto esencial del juego.

## **EL JUEGO Y SU VINCULACIÓN A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Cabe anotar que el concepto del juego ha tenido históricamente un lugar protagónico en el desarrollo de la infancia, pasando por consideraciones evolutivas que señalan su aporte en las dimensiones física, biológica, social, emocional y cognitiva, además de su relación con

el arte y la creatividad, por lo que se ubica como una de las actividades preferidas de los niños y niñas, con una cercanía importante y compartida con el arte desde un universo propio, relacionado con la ficción, la fantasía, la imaginación.

Particularmente Garaigordobilel (citado en González, 2012) considera que el juego ha desempeñado un papel importante en el progreso intelectual, creando estructuras mentales que posibilitan el desarrollo del pensamiento creativo y la imaginación, lo cual permite ampliar el mundo de relaciones a los niños y niñas, aportando a sus procesos de socialización y construcción de comprensiones acerca del mundo que les rodea.

Llegados a este punto, se reconoce el juego no sólo como acción sino como proceso a través del cual los niños y las niñas construyen el mundo. Es así como es necesario hacer alusión a la comprensión del juego promovida por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia al afirmar que éste es el:

“reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. El juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos”. (Fundamentos políticos, técnicos y de gestión de la estrategia de atención integral a la primera infancia, 2013, p. 109)

Para la comprensión del concepto del juego en sus posibilidades educativas evocamos a uno de los pioneros de esta concepción, Froebel (citado en González, 2012) quien planteó la idea de que el juego para los niños es un instrumento para desarrollar las habilidades y conocimientos que le permiten relacionarse con el mundo. Fue entonces que se reconoció la importancia del juego en el proceso de aprendizaje con el fin de trascender metodologías magistrales de la escuela tradicional. Debe mencionarse que aún el pensamiento de este autor sigue vigente, y se ha convertido en un aporte a las ciencias de la educación, ubicándose como apuesta metodológica.

Por otra parte, Piaget (como se citó en González, 2012), planteó que el juego forma parte de la función cognitiva general de la persona que busca explorar y manipular el mundo (Redondo, 2008). En su teoría, afirma que el niño necesita jugar para su desarrollo y es la única forma de interaccionar con la realidad que le rodea. Ahora bien, Vygotsky (citado en González, 2012), consideró al juego como un recurso e instrumento sociocultural, que impulsa y ayuda al desarrollo mental del niño, facilitando un progreso de las funciones superiores del entendimiento como lo son la atención o la memoria voluntaria. De esta manera se refieren al juego y “destacan las posibilidades de desarrollo cognitivo, sobre todo en el juego infantil, avanzando a través del juego a nuevas etapas de dominio” (Öfele, 2004, p. 28-29).

Desde el punto de vista de lo que el juego podría posibilitar, mediatizar y favorecer en los procesos de comprensión del desarrollo de los niños y niñas, podría plantearse que hay una tendencia importante en considerarlo en su carácter útil, asunto que ha sido expuesto y soportado en estudios científicos. Para ilustrar un poco esto se trae a la conversación planteamientos de Aberastury (citado en Paredes, 2003), quien asegura que las actividades lúdicas pueden convertirse en proyectos educativos para lograr determinados objetivos. Estas posibilidades particulares que otorga el juego también confirman sus aportes a la “comprensión de conceptos abstractos, pues pone el niño en contacto con los objetivos, permite su manipulación, su exploración, el juego se acerca a las necesidades, intereses y motivaciones del niño, por lo que resulte significativo y atrayente” (p. 61-62).

En esta misma línea sigue Imeroni (citado en Paredes, 2003) al asegurar que “el juego es el punto de partida del conocimiento del mundo y de sí mismo. A partir de esta afirmación entendemos la suma importancia del juego como contenido óptimo para enlazar la enseñanza con el aprendizaje” (p. 62). Tal y como se mencionó, el juego es la estrategia a través de la cual exploramos el mundo y a través de la cual le otorgamos sentido y significado a ese mundo, a los otros y a nuestra relación con él.

En esta misma línea, la Estrategia Nacional de Cero a Siempre plantea que para el mundo infantil hay diversas formas de interacción mediadas por el juego. En ese sentido aseguran

que el “momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar” (Deceroasiempre, 2014, p. 18), por lo que se considera que éste es una de las “actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio, ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños” (De Cero a Siempre, 2014, p. 17).

Vale decir que en la perspectiva de la atención integral a la primera infancia, se considera que el juego es un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos de interacción: hogar, centro educativo, entidad de salud, espacios públicos, entre otros, y se asume como una herramienta pedagógica que implica considerar los recursos y las didácticas para el favorecimiento de los encuentros, lo que permite mejores resultados para la consecución de los objetivos y el aprendizaje.

Sumado a lo anterior, el juego nos permite fluir en interacciones cotidianas cálidas que promueven el respeto, el buen trato, el auto cuidado y la tolerancia. Por tanto, es importante indagar por cómo promovemos el juego en la cotidianidad de las relaciones familiares. Así mismo, por el lugar atribuido a los diversos lenguajes artísticos como la música, la danza, el teatro, y la literatura en los procesos de desarrollo de los niños y las niñas. En este sentido, podemos acercarnos a los niños y niñas en un presente amoroso, que no indague ni apele a ningún objetivo, sino al placer y goce de compartir y dejarse llevar por la maravillosa experiencia de jugar en la vida.

Pavía (2003) en su texto *El jugar como acto 'inútil'* presenta un panorama sobre el desarrollo del juego en diferentes momentos de la historia. Allí hace alusión al juego en las instituciones educativas ya que entre mediados del siglo XX el juego se consideraba "útil", en tanto juego escolarizado. En ese caso, exalta ese “singular proceso de selección, adaptación de objetivos, contenidos y métodos” (Pavía, 2003, p 1) y de sus posibilidades para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ahora bien, debe señalarse que el juego como mediador en el aula de clase y en el recreo contradice, en parte, aquella concepción del juego asociado a una acción con fin en sí mismo, que intenta producir un efecto divertido, en la cotidianidad de la

institucionalidad, pero se juega de manera ficticia, no en el orden de la decisión, el deseo, la elección y la libertad, lo cual se contrapone a la esencia del juego espontáneo y libre.

Estas comprensiones del juego, nos plantean retos y cambios: ¿será que sólo se juega para aprender y educar? ¿O tendremos que revisar otras consideraciones como el goce, la diversión, la contemplación, el derecho a jugar independiente de su objetivo externo, lo que aporta el mundo imaginativo y de la fantasía de todos los seres humanos? Estas son algunas de las inquietudes que seguiremos abordando en este artículo.

### **EL JUEGO COMO EXPRESIÓN DE LA DIVERSIÓN Y EL ENTRETENIMIENTO: REIVINDICANDO EL TIEMPO LIBRE**

Munné (citado en Pavía, 2015) señala que el juego “es la forma genérica de la diversión”, lo que significa que el juego implica asumir la diversión como uno de sus componentes esenciales. Parte de este argumento ha sido esgrimido en las escuelas para introducir el juego como estrategia pedagógica, orientada a favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. No queda duda de que en la escuela ha predominado el uso de estrategias y herramientas convencionales y tradicionales para la enseñanza, las cuales no le han dado cabida al juego por considerarlo de menor valía. Ahora bien, el juego parece ganar adeptos para impulsarse con fuerza en las instituciones educativas.

Con esta situación, al juego se le atribuyen propósitos educativos orientados a facilitar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, lo cual entra en tensión con otras posturas que han tratado de definir al juego como desprovisto de objetivos, sin esa carga intencional de una acción que tiene un propósito o busca un resultado. El juego es en sí mismo y su valor no puede depender de un resultado. Es por ello que el juego propone libertad y esto se desdibuja cuando de cumplir con propósitos externos al deseo y libre decisión de jugar se trata. En este sentido, es importante mencionar que la categoría de tiempo libre aparece y contempla dos aspectos Munné (citado en Gerlero, 2005), un tiempo libre, en tanto horas de no trabajo; y libertad en el tiempo, en tanto libre disposición de ese tiempo, considerando la libertad ideológica como psicológica.

Desde esta perspectiva, Gomes y Elizalde (2009, p. 7) plantean que tiempo libre “significa viaje, cultura, erotismo, estética, reposo, deporte, gimnasia, meditación y reflexión.”. Plantean, además, que el tiempo libre es para “no hacer nada”, lo cual en la línea de esta conversación, sigue siendo complejo y retador, dado que en nuestra cultura nos han enseñado a estar ocupados haciendo cosas para sentirnos útiles, y este tipo de planteamientos se vuelven extraños, poco aceptados y mal interpretados, ya que el estar *sin hacer nada* es un camino que se ha desdeñado por la cultura occidental en la cual estamos insertos, y que habita en nuestros haceres.

Retomando el asunto de la diversión, Fink plantea que “todo juego está determinado gozosamente, cuando esta luminosa alegría lúdica se extingue, se agota de inmediato la acción del juego” (1966, p. 10), lo cual permite reafirmar su sentido como expresión de la alegría, el placer, la algarabía y el goce, así como su relación estrecha con el tiempo libre, con aquel tiempo distinto al mundo laboral y productivo. Al juego se le ha considerado de manera marginal, alternando la vida seria con la diversión, el trabajo con el descanso. Precisamente, es en este sentido el llamado a la reflexión, si “el juego pertenece esencialmente a la condición óntica de la existencia humana” (Fink, 1966, p. 6), se hace necesario otorgarle un sentido de “acción espontánea, impulso vivo” (Fink, 1966, p. 7).

En la perspectiva de la diversión, se abre otra posibilidad externa para ser experimentada desde ofertas y servicios públicos y privados en las ciudades, promovidas para el disfrute individual y comunitario, y en contextos diferentes a las instituciones educativas. Hacen parte de ese gran mercado de la diversión y el entretenimiento escenarios como las salas de cine, los teatros, los parques recreativos, los parques ecológicos, incluso los centros comerciales que ofrecen eventos culturales, artísticos y recreativos que divierten a las personas o, por lo menos, las entretienen. Sin duda, esta variada oferta plantea alternativas de diversión y entretenimiento a las personas para ponerlos/as en otros lugares con respecto a la vida laboral y productiva caracterizada por los afanes y la falta de tiempo. Aquí emerge un sinnúmero de posibilidades para el recreo humano que ratifican, nuevamente, el carácter fragmentado y

marginal del juego, ya que la realidad nos muestra que este tipo de prácticas se realizan en el tiempo de descanso, en el tiempo liberado y decidido para ello.

### **¿LA INUTILIDAD DEL JUEGO? OTRAS POSIBILIDADES PARA EL JUEGO...**

Tal como puede apreciarse en la primera parte de este texto, existe una fuerte tendencia a la utilización del concepto de juego con fines funcionales y educativos, lo cual plantea la urgencia de plantearlo con otros sentidos a favor de lo inútil potenciando su sentido autotélico, es decir, que su fin es en sí mismo, que no tiene otra pretensión que la de vivirse en el presente.

Pavía señala que “para poner en tensión la exagerada visión utilitarista del juego que se reproduce con fuerza desde la formación docente como la única forma posible de jugar en la escuela” (2015, p. 14). En este sentido, propone, inicialmente, reconocer el juego como derecho, trascendiendo su visión de recurso lo cual ha tenido históricamente un auge como “icono de educación innovadora” (Pavía, 2003, p. 1). Luego, plantea vivir el juego en el contexto escolar de un modo lúdico, es decir, jugar con un sesgo autotélico, con cierto matiz de hedonismo, el cual, aunque no sea totalmente gratuito y libre, es una apuesta que podrá ir convocando al jugador en la ilusión del juego. Este planteamiento requiere un ejercicio de observación- investigación de docentes que les interese el tema y entren en la lógica de aprender y a enseñar a jugar de este modo, en el que la imaginación tiene un lugar retador en este mundo complejo del juego.

En ello pueden encontrarse interesantes ideas para animar la reflexión en los agentes educativos, guías o maestros y, por supuesto, familias, para trascender la idea del juego no sólo como mediación sino también trascender la seriedad de contenidos. El reto es más bien integrar el juego a la vida cotidiana, como un fenómeno de la existencia que permite volver a la contemplación, con más oportunidad de alegría y diversión desde la decisión y la libertad en el aquí y en el ahora, sin otra intencionalidad.

Apelando a otra postura sobre la inutilidad del juego, se invita a la conversación a Duvignaud (1997), quien plantea que “probablemente se necesite otro paso distinto, otra epistemología para hacer frente a esas manifestaciones de lo imaginario que es el juego”, y para apreciar el juego sin regla (1997, p. 15). Este planteamiento alude a las actividades inútiles, las cuales aumentan la satisfacción y placer de cara a los aprendizajes preconcebidos, esto quiere decir que el juego se genera espontáneamente, sin ser sugerido, y es generado por quienes desean jugar por jugar, así sin más, prescindiendo de una instancia vigilante para el control y el direccionamiento. En este caso, el autor apela a la “intencionalidad cero” debido a que propone que el juego sea o se viva como una fiesta en la que su fin sea la extrema intensidad de las sensaciones y las emociones, y que sea esta su propia justificación (Duvignaud, 1997). Este mismo autor resalta, además, que el juego no tiene precio y en su lógica interna “Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego” (p. 5), postura que se entreteje desde la esencialidad del juego y permite vislumbrar otro escenario de reflexión y oportunidad para elevar la concepción de este aspecto de la vida de todos los seres humanos.

Por otro lado, Huizinga (1954) plantea que el juego se caracteriza por ser voluntario, improductivo, reglado, separado, incierto y ficticio. El juego, siguiendo a este mismo autor, está estrechamente vinculado con el Homo Ludens, esto es, con el “hombre que juega”, pues a través de este el ser humano se remonta a esa especial dimensión relacionada con la alegría y el disfrute.

Con respecto a los juegos de aula y a los juegos de patio, Pavía (2003) plantea que los juegos del patio están más desprovistos de intencionalidades educativas que los juegos de aula, lo cual abre otra reflexión de lo que acontece en el patio de recreo, desde la expresión de los/as estudiantes en cuanto a sus percepciones de la vida y del mundo, por lo que se convierte en una alternativa potente para identificar comportamientos, en tanto el juego se presenta como derecho y como oportunidad de experimentarse para una convivencia sana, armoniosa y que le apuesta a la paz.

En el sentido de ilustrar otra posibilidad en la comprensión de este fenómeno del juego se trae a la conversación esta idea de Öfele (2004, p. 16), al decir que “podemos abrir dos caminos en la lectura del juego y el jugador”, que alivianen la tensión histórica de la apreciación del juego, al plantear que:

En primer lugar, aparece el juego en el que “el jugador se deja interpelar por el juego, se deja jugar, perdiéndose casi en ese fenómeno lúdico, sería aquel juego que humaniza, que arraiga en lo profundo de cada persona y desde allí transforma. Es en este caso el juego que convoca y al que el jugador se somete, dejándose llevar” (Öfele (2004, p. 16). En este sentido, el juego se asume como un fenómeno de la existencia aunque no se agota en la práctica sino que propone un sentido imaginativo, que permite el goce y la vivencia que te atrapa desde la emoción, que se vive desde la libertad, que plantea salir de la cotidianidad.

En segundo lugar, aparece el juego en el que “el jugador [es] quien pone el objetivo, la meta y manipula el juego o, más que el jugador como tal, es alguna persona externa al juego que pone el objetivo, manipulando en cierta forma la dirección del mismo. El juego se transforma aquí en un instrumento, en un mediador para lograr determinados fines, generalmente externos al juego, quedando cercado entre determinados límites y cerrando su ciclo una vez logrados” (Öfele, 2004, p. 16).

De manera interesante, estas dos posturas superan la literalidad del juego, pues aparece un jugador que se ubica de manera crítica en la acción concreta de juego, que experimenta el juego con cuerpo presente y real, pero también es un jugador que se ubica en un plano imaginativo y, desde su historia personal, decide entrar en el juego. Estas dos miradas reflejan tensiones y las contradicciones del concepto a través de una historia por lo que esbozan otros caminos para su análisis y comprensión.

## **CONCLUSIONES**

Varios autores han hecho referencia al juego como un aspecto esencial de lo humano. Históricamente, las ciencias de la educación y la psicología lo han retomado para apoyar la

compresión en los procesos de desarrollo de los niños y las niñas resaltando su valor en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, es necesario seguir ahondando en sus características y particularidades asociadas a la misma existencia humana.

En la búsqueda de claridades, se puede decir que el juego ha estado asociado a escenarios de atención en la infancia, lo cual lo hace tan sensible e importante. Desde el punto de vista de la protección integral a la niñez, el juego nos permite fluir en interacciones cotidianas cálidas que promueven el respeto, el buen trato, el auto cuidado y la tolerancia. Por tanto es importante indagar...nos... ¿cómo promovemos el juego en la cotidianidad de las relaciones familiares?, si desde los diversos lenguajes artísticos, como la música, la danza, el teatro, la expresión literaria, podemos acercarnos a los niños y niñas en un presente amoroso, que no indague ni apele a ningún objetivo, sino al placer y goce de compartir y dejarse llevar por la maravillosa experiencia de jugarse en la vida.

El juego con intencionalidad o sin ella, siempre provee placer y alegría, además la sensación de sacarnos de la realidad y del mundo de la seriedad, posibilidad valiosa que se presenta en un mundo tan lleno de ocupaciones, preocupaciones laborales y productivas, dándole un lugar lleno de sentido para el bienestar humano.

Sin duda, el concepto de juego se pluraliza y acoge otras posibilidades que no lo vinculan sólo con la consecución de objetivos educativos, pues aparece el goce, la diversión, la contemplación, el derecho a jugar independiente de su objetivo externo, lo que aporta el mundo imaginativo y de la fantasía de todos los seres humanos.

Se requiere con urgencia procesos formativos que den cuenta de reflexiones al respecto del juego, que abran del espectro y viabilicen aportes en la investigación, la generación de nuevos conocimientos en materia del juego, lúdica y tiempo libre.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

González, V, & Palacios, A. (2012). Opiniones y creencias hacia el juego como metodología didáctica y potenciador de la creatividad de maestros y maestras en ejercicio de la provincia de Segovia (maestría) Escuela Universitaria de Magisterio, de Segovia. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1606/1/TFM-B.18.pdf>

Deceroasiempre, Fundamentos-politicos-tecnicos-gestion, (2013). Fundamentos políticos, técnicos y de gestión de la estrategia de atención integral a la primera infancia, Recuperado de [www.mineducacion.gov.co/.../articles-177829\\_archivo\\_pdf\\_fundamentos](http://www.mineducacion.gov.co/.../articles-177829_archivo_pdf_fundamentos).

Fink, E. (1966). Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego. (Elsa Cecilia Frost, Trad.). México: Universidad Nacional Autónoma de México – Centro de Estudios Filosóficos.

Jiménez, C. A., Dinello, R. A, Motta, J. A. (2001). Lúdica, cuerpo y creatividad: La nueva pedagogía para el siglo XXI. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio – Colección Aula Alegre.

Öfele, M. R. (2004). Miradas lúdicas. Editorial DUNKEN. Buenos Aires

Pavía, V. (2011) Formas del juego y modos de jugar, Secuencias de Actividades Lúdicas. Ediciones AMSAFE, Asociación del Magisterio de Santa Fe. Argentina.

Pavía, V. (2003, mayo) El Jugar como acto inútil. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd60/jugar.htm>

Pavía, V. (2000, septiembre) El modo lúdico y otros ingredientes (para pensar un didáctica del jugar) <http://www.efdeportes.com/efd25a/mludico.htm> Revista Digital - Buenos Aires.

Pavía, V. (2004, septiembre) Sobre el juego y el jugar, algunas reflexiones en torno a las variables "forma" y "modo" como categorías de análisis. <http://www.efdeportes.com/efd76/juego.htm> Revista Digital - Buenos Aires.

Pavía, V. (2015) Dossier. Víctor Pavía. Recuperado de <http://scfe46c9894bc393b.jimcontent.com/download/version/1432047901/module/10051108183/name/Dossier%20V%C3%ADctor%20Pav%C3%ADa..pdf>.

Duvignaud, J (1997). El juego del juego. Fondo de Cultura Económica. Santa Fe de Bogotá D.C, Colombia. Primera reimpresión de la segunda edición.

Gerlero, J, (2005). <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:OfQkMev7ayoJ:blog.utp.edu.co/ar eaderecreacionpcdyr/files/2012/07/DIFERENCIAS-ENTRE-OCIO-TIEMPO-LIBRE-Y-RECREACION.docx+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>

(<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>) DOCUMENTO NO. 22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.

Garaigordobil, M, (1995). Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2476187> Recuperado <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2476187>.

Gomes, C, Elizalde, R. (2009). [www.scielo.cl/pdf/polis/v8n22/art15.pdf](http://www.scielo.cl/pdf/polis/v8n22/art15.pdf). Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/polis/v8n22/art15.pdf>

Paredes, J, (2003). JUEGO, LUEGO SOY. TEORÍA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA Recuperado de <http://www.libreriadeportiva.com/L13109-juego-luego-soy-teoria-de-la-actividad-ludica.html>