



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

**Los Juegos como instrumento de Educación
Integral en la etapa de Educación Infantil**

ALUMNA: ROSA M^a PADILLA AGUDO

TUTOR: D. JOSÉ ALFONSO MORCILLO LOSA.

DEPARTAMENTO: DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL,
PLÁSTICA Y CORPORAL.

FEBRERO, 2015

ÍNDICE.

1. Resumen.....	3
2. Justificación del tema elegido.....	3
3. Marco teórico.....	4
3.1. Introducción.....	4
3.2. Objetivos.....	6
3.3. Las contribuciones de la actividad física a la educación infantil....	6
3.4. Importancia de la actividad física en la formación integral de la persona.....	6
3.5. ¿Cómo abordar el tratamiento de la actividad física en infantil?.....	8
3.6. La motricidad jugada.....	9
3.7. Definición de Juego.....	10
3.8. ¿Por qué es tan importante el juego para los niños y para qué sirve?.....	12
3.9. Aspectos a tener en cuenta para que el juego pueda considerarse educativo.....	14
3.10. Características del juego.....	15
3.11. Evolución de los juegos.....	18
3.12. Tipos de juegos.....	19
3.13. Juegos tradicionales y populares para fomentar la educación integral.....	24
3.13.1. Juegos tradicionales.....	24
3.13.2. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico.....	25
3.14. Juegos populares.....	26
3.14.1. Características de los juegos populares.....	27
3.15. Valores didácticos del juego popular y tradicional.....	32

4. ¿Para qué desarrollar la motricidad en Educación Infantil?	33
4.1. Motricidad fina.....	34
4.2. Motricidad gruesa.....	34
5. Conclusiones.....	35
6. Bibliografía.....	35

1. RESUMEN

Mi investigación gira en torno a los juegos como instrumento de educación integral en educación infantil. Haremos un repaso de las contribuciones de la actividad física a la etapa de infantil así como la importancia de la actividad física en la educación integral de los niños en educación infantil.

También haremos un repaso a los juegos tradicionales y populares que fomenten la educación integral conociendo algunos de ellos.

Por último la investigación contará con la motricidad en educación infantil.

Palabras clave: Juegos, Motricidad y Educación Integral.

ABSTRACT

My research revolves around games as an instrument of integral education in nursery school. We review the contributions of mobility and the importance of mobility in integral education in nursery school.

We will also do a review the traditional and popular games to work integral education.

Finally the research should have with mobility in nursery school.

Keywords: Games, mobility and integral education.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Para mi investigación me he decantado por realizar una recopilación de juegos populares / tradicionales a través de los que poder desarrollar la educación integral en la actividad física.

Estos juegos populares/ tradicionales irían dedicados a niños/as de 4 - 5 años por lo que considero conveniente hablar de la actividad física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia.

He elegido esta temática para mi proyecto porque son muchos los beneficios que produce el ejercicio físico en cualquier persona, tanto desde un punto de vista saludable, por la mejora de la condición física, el conocimiento de nuestro cuerpo reconociendo nuestras posibilidades y limitaciones, la adaptación al medio, etc. como psicológicos, por la distensión mental que supone la práctica del ejercicio.

En la actividad física, además de estos beneficios que se pretenden con la propia acción motora, hay otros que debemos conocer y fomentar en el ámbito escolar para que los alumnos consigan un desarrollo integral.

Es importante que a partir de la actividad física el niño conozca los valores que engloba la motricidad, establezca unos hábitos de vida saludables y adquiera otros conocimientos relacionados con las distintas áreas de la educación.

Entendemos de vital importancia estimular a los niños de educación infantil a través de la motricidad, ya que esta contribuirá muy positivamente a equilibrar las carencias que el abuso de tecnología y sedentarismo suponen como lastre del citado desarrollo, la realización de actividad física también contribuirá a que el niño exprese su espontaneidad, fomente su creatividad y sobre todo que conozca, respete y valore a los demás.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. INTRODUCCIÓN

En mi investigación encontraremos los siguientes apartados:

- Justificación del tema elegido
- Marco teórico
- ¿Para qué desarrollar la motricidad en Educación Infantil?
- Conclusiones
- Bibliografía

Daremos unas breves pinceladas sobre la definición de educación integral. Martí, M. (licenciada en Periodismo) expone en su artículo (<http://educacion.uncomo.com/articulo/que-es-la-educacion-integral-19759.html>) que la educación integral es aquella que se encarga de desarrollar todas las posibilidades de una persona. Es la encargada de preparar a la persona en diferentes ámbitos, tanto para el reflexivo como para el del trabajo. Los campos que abarca la educación integral son tres. En primer lugar, el conocimiento, importante para formar personas cultas y con herramientas para entender el mundo. Por otro lado trabaja la conducta, intentando que los niños aprendan libremente a comportarse. En tercer lugar, intenta realzar la voluntad de los jóvenes. Todo ello con el fin de moldear individuos libres capaces de enfrentarse a diferentes situaciones a lo largo de su vida. Algunos de los principios de este tipo de educación son los siguientes: aprender a escuchar a los niños, la experimentación y la creatividad del niño.

La actividad física o mejor aún la motricidad, tienen una importancia capital en el desarrollo integral de los alumnos de educación infantil.

Ruiz P., (1995) señala que:

“La construcción de la competencia motriz es un proceso dinámico y complejo, caracterizado por una progresión de cambio en las posibilidades de dominio de uno mismo (corporeidad) y de las propias acciones (motricidad) con otros o con los objetos en el entorno”.

Renzi G., (2001) señala que:

“La actividad física favorece el desarrollo de las capacidades corporales y motrices de los niños desde edades tempranas, a través de la enseñanza de sus contenidos específicos: los saberes corporales, lúdicos y motores”.

“El desarrollo de estas capacidades posibilita a los niños la adquisición de nuevas habilidades motrices, y ambas (capacidades y habilidades) propician el logro de la competencia motriz”.

Renzi G., (2001) señala que:

“Para favorecer la progresiva construcción de la disponibilidad corporal desde la primera infancia, la actividad física fomenta el conocimiento, dominio y valorización de la corporeidad y motricidad propias y de los otros, del mundo de los objetos y la gradual elaboración del esquema corporal de los niños. La actividad física favorece la experiencia placentera del juego; el despliegue de la imaginación, el gusto por resolver situaciones y problemas motores, la participación en el cuidado de su salud, y en la higiene y preservación del medio ambiente.

También, promueve los comportamientos de cooperación y reciprocidad; que permiten al niño iniciarse en la comprensión del valor y necesidad de las reglas, en la disposición personal y grupal para el esfuerzo, y sienta las bases para actitudes de autoestima, tolerancia, respeto, valoración y cuidado de sí mismos, de los otros y del ambiente, colaborando con la formación progresiva de una imagen positiva de sí mismos y del reconocimiento de sus posibilidades y limitaciones. Los alcances de la influencia de la actividad física en la primera infancia contemplan además del hacer, el pensar, el sentir y el querer de los niños”.

Gómez, R., (2002) señala que:

“Una de las manifestaciones del logro de la competencia motriz es la progresiva conquista de la disponibilidad corporal, entendida como la construcción de los conceptos, procedimientos y actitudes inherentes al empleo inteligente y emocional” de la corporeidad y sus capacidades. Representa el valor alcanzado por la competencia motriz”.

Ruiz, P., (2004) señala que:

“Numerosos autores han relacionado la competencia motriz con un tipo de inteligencia sobre las acciones o inteligencia operativa, que supone conocer qué hacer, cómo hacerlo, cuándo llevarlo a cabo y con quién actuar en función de las condiciones cambiantes del medio”.

De estas definiciones con la que me muestro más en sintonía es con *“La construcción de la competencia motriz es un proceso dinámico y complejo, caracterizado por una progresión de cambio en las posibilidades de dominio de uno mismo (corporeidad) y de las propias*

acciones (motricidad) con otros o con los objetos en el entorno". Ruiz, P., (1995).

3.2. OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la influencia de la motricidad en el desarrollo integral del niño en educación infantil.
- Aproximarnos al juego como medio de educación integral.
- Estudiar la evolución del juego infantil
- Identificar distintos tipos de juegos aplicables a la educación infantil.

3.3. LAS CONTRIBUCIONES DE LA ACTIVIDAD FÍSICA A LA EDUCACIÓN INFANTIL

Yeni Carballo Ramos (estudiante) expone en su artículo (<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/319.ASP>) que en la etapa infantil la actividad física tiene una gran importancia ya que contribuye a que el niño desarrolle y se consolide para su desarrollo físico – motriz, social, psicológico en una forma armoniosa e integral.

Los objetivos que queremos conseguir con la actividad física son los siguientes:

- Ampliar y diversificar sus posibilidades motoras.
- Desarrollar las cualidades motoras básicas que conforman la aptitud física.
- Propiciar el desenvolvimiento de los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor.
- Favorecer un adecuado desarrollo morfo funcional.
- Canalizar su amplia necesidad de expresión cinética.
- Estimular y favorecer un adecuado proceso de socialización.
- Propiciar un comportamiento más autónomo.
- Favorecer la seguridad y la estabilidad emocional.
- Preservar la salud.

Me parece fundamental que se trabaje la actividad física en la etapa de infantil, porque la escuela no solo debe limitarse a fichas y a tareas, debe propiciar la motricidad en el aula.

3.4. IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LA PERSONA

La actividad física constituye un eslabón importante en la integración de las acciones que ayudan a la formación de individuos capaces para enfrentarse con éxito a los requerimientos de la sociedad. Es por ello que su cumplimiento resulta necesario e imprescindible en el proceso de formación de los educandos.

Según diversos autores es oportuno comprender que:

“la actividad física tiene como finalidad contribuir al perfeccionamiento de nuestros niños, adolescentes y jóvenes, mediante las actividades físicas, deportivas y recreativas, y coadyuvar, de esta manera, a la formación y educación de un joven capaz de conducirse activa y conscientemente al servicio de la construcción de la sociedad”.

Tal vez una de las ventajas más importantes de la actividad física consiste en la vía que supone para lograr el cumplimiento de los objetivos que se propone, pues se vale para ello principalmente de actividades físico-recreativas que ofrecen una variante amena y motivante para quienes la realizan.

Dzhamgarov, T. y Puni, A., (1979) señalan que:

“El perfeccionamiento de las potencialidades físicas y espirituales que se realiza en el proceso de la actividad física cumple una función higiénica, educacional, instructiva y puede estar supeditado a las tareas que se llevan a cabo para lograr la maestría profesional o la efectividad en los aspectos concretos de la preparación especial y el trabajo”.

Del mismo modo que la actividad física entrega al perfeccionamiento de las capacidades y habilidades físicas, la propia actividad que esto implica contribuye al desarrollo de la psiquis del practicante. En este sentido es acertado reconocer el papel de esta asignatura en el desarrollo psicológico de la personalidad, no sólo enfocándose éste en la esfera cognoscitiva, sino también desde el punto de vista afectivo.

A partir de los múltiples beneficios que ofrece la práctica de ejercicios físicos para el hombre, la actividad física debe dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios para que puedan incorporar la ejercitación de sus cuerpos como un hábito de vida, lo que contribuye al desarrollo personal garantizando una mayor calidad de vida en todos los sentidos.

En esencia, se puede concluir que la actividad física ofrece considerablemente al desarrollo integral del hombre para la vida, resumiéndose dentro de sus aportes fundamentales los siguientes:

- Contribuye al desarrollo de las capacidades motoras básicas.
- Contribuye al desarrollo de habilidades que resultan básicas para realizar diferentes actividades propias de la vida en la sociedad.
- Desarrolla habilidades básicas para la práctica del deporte de rendimiento.
- Contribuye a una mayor calidad de vida al reportar beneficios en los diferentes sistemas del organismo (cardiorrespiratorio, endocrino, entre otros).
- Contribuye al desarrollo de las capacidades coordinativas.
- Constituye una vía de gran importancia para la formación de valores en los educandos.
- Fomenta hábitos relacionados a la práctica sistemática de ejercicios físicos que resultan importantes para garantizar una mayor calidad de vida.

- Constituye una vía de experimentación del placer derivado de la práctica del ejercicio físico.
- Contribuye a un mayor conocimiento del alumno respecto a su propio cuerpo.
- Logra incrementar la interacción social a partir del rescate y conocimiento de juegos tradicionales, bailes y otras actividades que enmarcan el acervo cultural de los pueblos.
- Desarrolla hábitos higiénicos en los niños.
- Contribuye a la formación de la personalidad de los alumnos.
- Desarrolla las cualidades de la voluntad en los alumnos.
- Educa en el alumnos el espíritu de competencia, fomentando los principios básicos que rigen la actividad competitiva (educa el espíritu de lucha, el respeto a los contrarios, a los propios compañeros, a los árbitros o jueces y al propio reglamento de la competencia).
- Favorece las capacidades intelectuales de los alumnos.

Considero que la actividad física debería verse en el aula de infantil como un hábito de vida por los múltiples beneficios que otorga a la persona.

3.5. ¿CÓMO ABORDAR EL TRATAMIENTO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN INFANTIL?

Existen muchos tipos de estrategias didácticas para enseñar actividad física en la primera infancia, pero ¿qué estrategias resultan más pertinentes para ello?

Estos interrogantes invitan a revisar la naturaleza de las prácticas pedagógicas en la actividad física y a identificar las características particulares que deben reunir las intervenciones con las cuales se intente facilitar, organizar y asegurar el encuentro y vínculo entre los niños en el nivel inicial y los contenidos específicos de esta disciplina.

Se entiende por estrategia didáctica a todos los modos que emplea el docente, no solamente las consignas que da o la actividad que propone. “*Estrategia es también la disposición del ambiente, el movimiento del cuerpo en el espacio, el lenguaje que se emplea, el modo en que se dirige a los alumnos*” (Harf, R., 2003). Son las formas de enseñanza diseñadas y puestas en práctica atendiendo a los particulares requerimientos del grupo de alumnos, de la variedad de contextos, espacios, tiempos, recursos de la institución y las características específicas de los contenidos.

Las estrategias didácticas son siempre conscientes e intencionales, y para favorecer los procesos de aprendizaje motor deben estar orientadas a:

- Reconocer y respetar el rol protagonista del niño. Toda intervención docente tiene que partir de considerar al niño como un sujeto activo, capaz de hacer por sí mismo y de buscar soluciones a los problemas motrices. El docente debe estar preparado para crear y proponer situaciones y juegos que inciten la exploración y búsqueda de nuevas acciones motrices por parte de los niños.

- Usar diferentes modalidades de comunicación. En los juegos y actividades motrices la comunicación suele tener un carácter más amplio, trascendiendo el plano de lo verbal hacia lo tónico y lo gestual.
- Acondicionar el medio para las actividades y juegos motores. Estos requieren espacios amplios, lugares abiertos, al aire libre, con materiales a utilizar y distribuir y niños en permanente movimiento. Esta característica exige habilidades para la organización del espacio y considerar las condiciones climáticas cambiantes, la distribución de los recursos materiales y la utilización de los mismos por parte de los niños, sin desatender la posibilidad latente de riesgo físico y eventual desorden de los alumnos. Además la mayor probabilidad de interacción y contacto físico puede generar conflictos entre los niños que los docentes deben estar preparados para tratar.
- Observar la acción motriz de los alumnos, para conocer y valorar su desempeño motor y determinar las posibilidades, limitaciones, intereses y necesidades motrices de los niños.
- Reconocer la importancia que la práctica y la variación de las tareas y juegos motores tienen para el aprendizaje motor y para el logro de la competencia motriz.
- Atender a la diversidad, en referencia tanto a la mayor necesidad de ayuda que el niño requiere del docente mientras está desarrollando sus tareas, como también a las diferencias de capacidades, de género, de costumbres, de origen socioeconómico, entre otras.
- Reconocer la particularidad del acto de jugar. Es justo detenerse para analizar más en profundidad que es lo que hay que saber para enseñar a los niños a jugar juegos motores, para alentarlos a participar y para poder jugar con ellos.

En mi opinión, una buena estrategia didáctica es vital a la hora de desarrollar la motricidad en el aula, sería buena idea proponer unos objetivos, unas metas e ir estableciendo variables a lo largo de la actividad. Por supuesto cada niño es un mundo y no podemos trabajar con todos la misma estrategia didáctica.

3.6. LA MOTRICIDAD JUGADA

Los estudios sobre el desarrollo humano nos muestran la gran importancia que tiene la motricidad en la construcción de la personalidad del niño. Cuando hablamos de desarrollo psicológico, hemos de tener en cuenta que los trabajos de, entre otros, Piaget, (1968,1969); Wallon, (1980); Gesell, (1958); Freud, (1968); Bruner, (1979); Guilmain, (1981); Ajuriaguerra, (1978); Le Boulch, (1981); Vayer, (1973); Da Fonseca, (1984, 1988 y 1996); Cratty, (1990) y Gallahue, (1985) sobre los distintos ámbitos de la conducta infantil han contribuido a explicar cómo, a través de la motricidad, se van conformando la personalidad y los modos de conducta del niño.

Estos mismos estudios ponen de manifiesto que la conducta humana está constituida por una serie de ámbitos y que ninguno de ellos puede contemplarse sin tener en cuenta su interacción con los otros:

- El dominio afectivo: los afectos, los sentimientos y las emociones.

- El dominio social: el efecto de la sociedad, de la relación con el ambiente, los compañeros y los adultos, las instituciones y los grupos, en el desarrollo de la personalidad del niño durante el proceso por el que se convierte en adulto en la sociedad a la que pertenece.
- El dominio cognoscitivo: el conocimiento de los procesos del pensamiento y el lenguaje.
- El dominio psicomotor: los movimientos corporales, su concienciación y control.

Por su parte, Piaget (1936) sostiene que el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas mediante la actividad corporal, lo que lleva a Arnaiz (1994) a afirmar que esta etapa es un periodo de globalidad irreplicable y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, mediante una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.

Dentro del ámbito del desarrollo motor, la educación infantil se propone, como señalan García, J.; Berrueto, P., (1996):

“facilitar y afianzar los logros que posibilita el proceso de adquisición de control sobre el cuerpo que va desde el mantenimiento de la postura y la realización de movimientos amplios y locomotrices, hasta la ejecución de movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción y al mismo tiempo, favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio – temporales en las que se desarrolla la acción”.

De ahí que nuestra actividad en lo referente a la educación de la motricidad se centre en el desarrollo o el trabajo del equilibrio, la lateralidad, la coordinación de movimientos, la relajación y la respiración, la organización espacio – temporal y rítmica, la comunicación gestual, postural y tónica, la relación del niño con los objetos, con sus compañeros, el desarrollo afectivo y relacional, la socialización a través del movimiento corporal, y la expresividad corporal que requiere que el niño controle su motricidad voluntaria en su contexto relacional y la utilice para manifestar sus deseos, temores y emociones.

La decisión de trabajar la motricidad teniendo en cuenta las distintas áreas, los diferentes ámbitos de experiencias, se debe en gran parte, a la globalidad e interdependencia que caracteriza el desarrollo de esta etapa (Vaca, 1995; Rivas, 1997) MEC, (1989, 1992); Llorca y Vega, (1998); Madrona, (2003); Ruiz Juan, (2003). Por lo tanto, es conveniente adoptar una perspectiva global si se quiere desarrollar la motricidad en la Educación Infantil. La pretensión es influir en la conducta de los alumnos mediante la interrelación de los contenidos motrices, para así contribuir a la mejora de su educación, y proporcionarles una formación integral como seres humanos.

3.7. DEFINICIÓN DE JUEGO

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

El juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que los rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo otra cosa.

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, este es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Se han enumerado innumerables definiciones sobre el juego. Así el diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede decir que el juego, como cualquier realidad socio cultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones solo describen algunas de sus características.

Entre las definiciones del juego destacamos:

Schiller, (1789) señala que:

“El juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego, el elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad”.

Lazarus, (1845) señala que:

“El juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía en actividades cotidianas”.

Spencer, (1850) señala que:

“El juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento”.

Kohnstamm, (1960) señala que:

“El mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, etc.”

Millán, (1987) señala que:

“El juego es una actividad placentera en sí misma”.

Ortega, (1990) señala que:

“Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”.

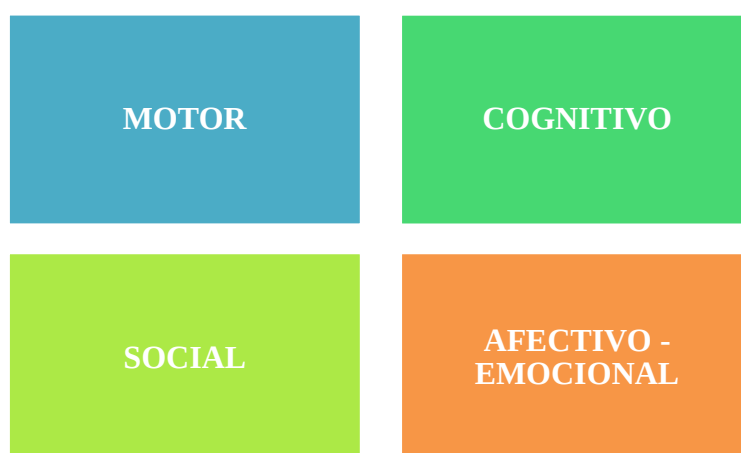
Después de leer estas definiciones la que a mi parecer describe a la perfección lo que es el juego y más concretamente el juego en la edad infantil. He aquí la definición:

“El juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego, el elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad”. (Schiller, 1789).

3.8. ¿POR QUÉ ES TAN IMPORTANTE EL JUEGO PARA LOS NIÑOS Y PARA QUÉ SIRVE?

Cristina, C. (estudiante) expone en su artículo (http://es.slideshare.net/cristinacuzco/eljuegoinfantilimportancia?next_slideshow=1) la importancia del juego para los niños y su función.

Las aportaciones que el juego realiza a las diferentes dimensiones del desarrollo del niño son las siguientes:



Cuadro 1. Aportaciones que el juego realiza a las diferentes dimensiones del desarrollo del niño

- Dimensión motora

Con los juegos motores el niño aprende a:

- Controlar su postura
- Aumentar su fuerza
- Conseguir el equilibrio y la marcha
- Lograr el desarrollo perceptivo y del movimiento
- Adquirir un mayor control de su cuerpo
- Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo - manual

- Dimensión cognitiva

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño:

- Desarrollo del pensamiento
- Desarrollo de la imaginación
- Desarrollo de la creatividad
- Aprendizaje:
 - ✓ Causa – efecto
 - ✓ A diferenciar : formas, colores y texturas

- Dimensión social

El niño mediante el juego, se comunica con el adulto y de forma lúdica aprende:

- Normas de comportamiento
- A descubrir intercambios sociales
- A conformar su propia personalidad
- A integrarse socialmente

El niño compartiendo los juegos con los demás aprende:

- A socializarse
- A esperar su turno
- A satisfacer sus deseos
- A compartir
- A cooperar
- A establecer vínculos de amistad

- Dimensión afectivo – emocional

El juego:

✓ Provoca:

- Placer
- Satisfacción
- Motivación

- ✓ Descarga tensiones y temores
- ✓ Permite controlar:
 - Ansiedad
 - Miedo

La mayoría de autores atribuyen al juego la función de:

- ✓ Asimilación de experiencias
- ✓ Proyección de emociones y sentimientos (tanto negativos como positivos)
- ✓ De asunción de roles socio emocionales (alegría, efusividad, frustración)



25

Figura 2. La importancia del juego para los niños en infantil

3.9. ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA QUE EL JUEGO PUEDA CONSIDERARSE EDUCATIVO

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar estaría el enfoque piagetiano, consistente básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en

el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes, etc.

Ambos enfoques tomados conjuntamente nos permitirían comprender las conductas del niño en el juego basándonos en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.

En cuanto a los factores a tener en cuenta a la hora de practicar el juego desde un punto de vista educativo, podrían destacarse las razones que Kamii y De Vries consideran como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos útiles para la observación. Son las siguientes:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Obviamente existen otras razones para que un juego pueda ser valorado como útil desde el punto de vista educativo, como por ejemplo que sea intrínsecamente motivador para quienes lo practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea experimentado como divertido, que su práctica sea activa y, por supuesto, que se realice por voluntad propia.

Para finalizar, hay que resumir diciendo que el juego es la actividad que permite a las niñas y niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

Podemos decir, además, que el juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (en cuanto interviene en el desarrollo sensorial, motor, muscular, psicomotriz, etc.), como en el sentido mental (el niño pone a trabajar durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual, su creatividad, afectividad, etc.). El juego tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, contribuye en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo.

3.10. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Parra, A. et. ol. (2011). (Estudiantes) exponen en su blog (<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com.es/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>) las características que posee el juego y que son las siguientes:

- El juego es libre

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Ese sería su segundo rasgo.

- El juego produce placer

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de este precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

- El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.

En otros casos, las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego.

- En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego. En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

- El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

Se trata, en efecto, de una actividad que solo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo, su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza.

Quizás como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente se pueda concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. Esta última puede indudablemente, modular e influir en el juego pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

- El juego es innato

Jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia. Interviene directamente en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que estos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que les rodea. Muchos juegos se realizan de forma casi automática, no necesitan explicación. Desde que nacen los niños juegan con su cuerpo, en la etapa simbólica se inventan historias y objetos para jugar. El juego será la ocupación más importante de sus vidas hasta aproximadamente los 10 años. La característica principal de los niños es que viven y aprenden jugando. A partir de esta premisa, podemos señalar que, si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz, los niños deben jugar.

- El juego implica actividad

Aunque no todos los juegos requieren actividad física, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas capacidades asociadas al juego son explorar, pensar, deducir, moverse, imitar y relacionarse con los demás.

- El juego favorece la socialización

Los juegos pueden ser abiertos y flexibles, permitiendo, así, la adaptación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc. gracias a la cooperación, comunicación y competición en el juego, se facilitan procesos de inserción social, así como normas de convivencia de relación...

Con el juego, los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los demás, a preocuparse por los sentimientos ajenos, a trabajar para superarse progresivamente, además de crear lazos afectivos.

- El juego es un elemento motivador

Utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad. Podemos conseguir que el niño alcance determinados objetivos didácticos mediante la realización de una tarea lúdica. Esto facilita que el niño aprenda jugando.

- El juego tiene un fin en sí mismo

Del juego no se espera nada en concreto, no importa el beneficio que pueda reportar. El juego se efectúa por simple placer. Lo importante del juego es el proceso y no el resultado final, ya que si se convierte en un medio para conseguir un fin pierde el atractivo y el carácter del juego.

- El juego se desarrolla en una realidad ficticia

La ficción es la premisa principal del juego. En este cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. Podemos crear nuestras

propias normas y reglas, podemos expresar nuestras emociones sin temor, y nuestros actos no tendrán ninguna repercusión.

- El juego es una actividad propia de la infancia y nos muestra en que etapa evolutiva se encuentra el niño

El juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye una manera de relacionarse con el entorno. A través del juego, el niño desarrolla los sentidos, estimula el lenguaje, mejora sus movimientos, favorece su imaginación...

- El juego permite al niño afirmarse

El juego muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. A través de los juegos de rol, los niños comienzan a entender a los adultos, aprenden a reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea. El juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima.

- Los juegos están limitados en el espacio y en el tiempo

El tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que sea éste y de la motivación del que juega. El espacio estará determinado por el lugar en que se encuentre el niño (colegio, parque, casa...).

- En el juego el material no es indispensable

Los objetos y juguetes son solo un instrumento para el juego. Estos se pueden eliminar, cambiar, sustituir o adaptar a las necesidades de cada juego o de cada jugador. A cualquier objeto se le puede otorgar una función simbólica.

De todas estas características me muestro de acuerdo con el juego es libre, porque en el juego el niño desarrolla su imaginación, las ganas de divertirse, su creatividad y fomenta al jugar el compañerismo.

3.11. EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS

A lo largo de la historia el juego ha estado presente en todas las culturas, y en todas las épocas los niños han jugado, aunque pueden identificarse diferencias en la forma y significado. Por tanto desde el punto de vista de la antropología cultural se afirma que el juego infantil posee unas características diferentes dependiendo de la cultura en que se estudia, aun teniendo carácter universal y presentando una evolución según la edad de los niños. Estas particularidades son el resultado del hecho de que cada cultura tiene unos elementos que la caracterizan y que afectan a la experiencia lúdica de los niños.

En definitiva, el juego ha existido en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Ha formado, está formado y formará parte de los sucesos y actividades de la vida diaria.

La forma que utilizamos aquí para describir los diferentes tipos de juegos y su progresiva aparición a lo largo del desarrollo infantil es la utilizada originalmente por Piaget. A pesar de

las críticas que su concepción del juego ha recibido desde diferentes posiciones teóricas, continua siendo la clasificación más completa y la que ofrece una mayor coherencia con cuanto conocemos actualmente del desarrollo infantil.

3.12. TIPOS DE JUEGOS

Ha quedado demostrada la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño. Las teorías de los diferentes autores como Piaget, Vygotsky, Freud, etc. permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo individual y social del niño.

No se puede dudar de la necesidad que tienen los niños de jugar para poder lograr un progreso equilibrado. Es necesario que el educador sea consciente de la herramienta que se tiene en el juego. Por eso, éste se debe incluir en las actividades diarias de los niños.

Es importante tener claro que tipos de juegos se han de proponer y cuáles son sus utilidades, para valorar después cuales son los más adecuados en cada momento del desarrollo.

Clasificar los juegos es agrupar tanto los que el niño realiza espontáneamente como aquellos que les podemos enseñar. Cualquier clasificación va a ser limitada, ya que pueden encontrar juegos que pertenezcan a más de una categoría, debido al carácter global que posee el juego. La clasificación conforma un esquema mental que nos permite comprender mejor los juegos que los niños realizan.



Figura 3. Tipos de juegos

- Juegos motores y de interacción social

El juego comienza a ser una actividad en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Ya en estos momentos cabe hablar de diferentes tipos de juego y de funciones distintas.

Los primeros juegos, llamados motores, van apareciendo con el control de que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, etc. propios de los dos primeros años de vida.

Estos juegos propios de los dos primeros años de vida son los llamados juegos funcionales o juegos motores.

Un juego típico de un niño de pocos meses es soltar y recuperar el chupete repetidamente. Más tarde llegando al final de este periodo, este juego motor simple dará lugar a otros más complejos, como abrir y cerrar la puerta o subir y bajar escaleras.

La evolución de este tipo de juegos viene determinada por la propia evolución del comportamiento infantil.

Entre los primeros objetos por los que se interesa el niño podemos destacar a la propia madre o al cuidador principal. Los pequeños exploran el contexto e interaccionan con otros seres humanos. Aparecen los llamados juegos de interacción social (dar palmadas, esconderse, reaparecer...), que también experimentan una curiosa evolución. Al principio, es el adulto el que llevará las manos al niño, lo oculta..., pero en pocos meses el pequeño invertirá los papeles, tomando la iniciativa.

El juego, desde el placer que proporciona, pone a prueba todas las posibilidades de la función motora. Mediante el juego motor, los niños se exploran a sí mismos y conocen lo que son capaces de hacer, examinan su entorno, descubren a los demás... los juegos motores ayudan a desarrollar la lateralidad, el equilibrio, la relajación, la organización espacial, el ajuste corporal y el control tónico. Además sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo y les ayuden al desarrollo de los sentidos.

Por su parte Galera, (1999) no define juego motor pero expone tres condiciones para este concepto que han de ser coincidentes: posibilidad de ganar/ riesgo de perder, existencia de reglas de juego y movimiento real. Para este autor, en el juego motor se ha de dar la condición de “la motricidad real”, en el sentido de que “si no hay movimiento no hay juego”; sin embargo, reconoce el carácter ambivalente de los juegos de ficción. Por tanto para Galera, la posibilidad de ganar / riesgo de perder es común a todas las categorías de juegos, igual que la existencia de reglas y destaca el movimiento real.

- Juegos de fantasía o de acción

Hacia los dos años los niños empiezan a poder representar aquello que no está presente. El lenguaje, que también se inicia en esta edad ayudará a esta nueva capacidad de representación. Del mismo modo el juego presenta un cambio profundo. Aparecen los juegos de ficción, los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo...

Entre los dos y los siete años estos juegos de ficción alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con otros niños y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano. Aunque hay distintos tipos de juego, se suele considerar el de ficción, o de fantasía, como el más típico de la infancia.

Muchos de los objetos que llamamos juguetes (muñecas, soldados, animales...) se construyen para apoyar y potenciar este tipo de actividades de los niños. Jugar a fingir consiste en pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Para entender los cambios que sufre el propio entorno físico y social del niño conviene recordar que, al crecer y adquirir una mayor autonomía respecto del adulto, las actitudes del adulto y su forma de relacionarse con el también sufren profundas transformaciones.

Con el desarrollo motor se amplía el campo de acción del niño, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le resultaban más complicadas. Ahora bien será, sobre todo, la adquisición de la función semiótica (capacidad de representar una cosa por otra) la que suscitará la aparición de mundos y personajes nuevos, creados por medio del lenguaje. A partir de ahora, se zambullirá en este nuevo tipo de juegos: los de ficción.

Convendría señalar que el juego simbólico reúne dos particularidades interesantes. En primer lugar se trata del juego por antonomasia. La identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A esta ausencia de cooperación entre jugadores se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como egocéntrico, centrado en los propios intereses y deseos de cada jugador particular.

A pesar de ello no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros de juego.

Una aportación fundamental para este tipo de juegos es la de descubrir que los objetos no solo sirven para lo que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Para el niño pequeño lo importante no es el objeto, sino la acción que se realiza con él. Por ello, se consideran juguetes inadecuados aquellos ideados por los alumnos que reducen la actividad del niño a la mera contemplación pasiva. Se ha de valorar el juguete por la adecuación de éste al desarrollo del niño y por su valor sobre el aprendizaje. No siempre un juguete atractivo, realizado con buen material y caro, es un buen juguete.

Para Vygotski, L. (1933), el juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está sometido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y asimila pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo.

Según Prieto, M. y Medina, R. (2005), y haciendo referencia a Vygotski (1933), el simbolismo del juego es el resultado de una actividad compleja en la que ocurren las necesidades de satisfacción de deseos, la imaginación proyectada sobre lo no realizado y los símbolos culturales concretos, y es por ello que el niño satisface las reglas culturales de la actividad que representa.

Piaget, J. (1961) establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa preoperacional. Según este autor el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia. En él, se refleja el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño: angustias, miedos, fobias, agresividad y es la primera forma que tiene de representar el entorno que le rodea.

De acuerdo a Prieto, M. y Medina, R. (2005), y siguiendo a Piaget, J. (1961), enfatizan que el juego simbólico va abriendo, así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y la acomodación .

Prieto, M. y Medina, R., (2005), hacen una referencia muy clara a la relación del juego simbólico con la expresión de los deseos infantiles, destacando que, como en la representación dramática adulta, el actor recree un mundo propio, pero grato para él, crea lo que desearía realizar. Ese mismo principio de placer impera en los juegos infantiles, de forma que evitan cualquier censura del adulto a través del simbolismo.

- Juegos sociales tradicionales: juegos de reglas

El juego de reglas aparece en los últimos años de la educación infantil (3 a 6 años), y tiene también una enorme importancia en el desarrollo psicológico.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juego depende en gran medida del medio en el que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición. Tener hermanos mayores y asistir a los centros de educación infantil facilita la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Según Piaget, J. (1961) los juegos de reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles, que en determinados momentos de la vida diaria él construye, por ejemplo, los hábitos de higiene, de alimentación y antes de ir a dormir.

Hay diferencias importantes entre juegos como el escondite, que empiezan a practicar los de Educación Infantil y el fútbol que practican los mayores. En aquellos, ganar solo sirve para volver a empezar el juego. Pero en todos los juegos hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, solo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño infantil como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

Creen que solo existe una forma de jugar a cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento fuere, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas. Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que en cada colegio o en cada barrio se puede jugar de un modo diferente y que, no por ello, el juego es más verdadero que otro.

De hecho, el propio lenguaje infantil señala la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de reglas.

Jugar a que se juega es utilizar las propias reglas del juego para fingir una partida real, pero suspendiendo las posibles consecuencias negativas que se derivaran de su aplicación.

El niño en Infantil para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación.

Otro tipo de juegos de reglas son los llamados de mesa. En estos, la acción motora queda reducida al mínimo – movimientos de fichas, de dados, etc. Para dejar paso a otros factores de azar y estrategias.

- Los juegos en construcción

Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varía en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juego de construcción en el período sensoriomotor, por carecer el niño en esta etapa de capacidad representativa.

Las primeras construcciones condicionan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La fidelidad a un modelo externo está vinculada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del juego en cuestión.

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funciones, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultado satisfactorio sólo en la medida que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

De los juegos que he nombrado anteriormente el que más interesante me parece es el juego de fantasía o de acción, también conocido como juego simbólico. Tiene un gran interés para mí

porque el niño ejerce papeles que en su vida tienen una gran importancia, por ejemplo, lo que le gustaría ser de mayor o simplemente su madre o su padre.

3.13. JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN INTEGRAL

3.13.1. JUEGOS TRADICIONALES

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia, es decir,

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socioculturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Los juegos tradicionales pueden correr el riesgo de desaparecer, especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: muñecas de cartón, trenes de madera, peonzas, aros, cromos, recortables, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costoso.
- Son simples de compartir.

3.13.2. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración, si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Fomentando de paso la participación de la familia en la escuela. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto.

A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde.

Otra vía de acercamiento es a través de material bibliográfico y también, como mencioné anteriormente, a través de fotografías o gráficos más antiguos, mediante los cuales se podrá confeccionar un registro de otro tipo de datos.

3.14. JUEGOS POPULARES

Antes de adentrarnos en el mundo de los juegos populares es importante realizar una aclaración conceptual de algunos términos que se utilizan indistintamente y pueden inducir a error.

Juego: Actividad espontánea, placentera y con finalidad en sí misma.

Popular: Hablar de popular es referirse a lo relativo o perteneciente al pueblo. El uso de la expresión juego popular, significa hacer alusión a una actividad que se realiza en una comunidad y que cuenta con un número considerable de seguidores. No se puede usar cuando es una actividad muy minoritaria y excepcional. Sin embargo, esta expresión es más correcta y objetiva que la anterior.

Tradicional: se refiere a la tradición, a la transmisión especialmente de padres a hijos de hechos históricos, conocimientos, prácticas... La expresión juego tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación. Dicha expresión es correcta siempre que no se dirija hacia una actividad novedosa.

De todas formas hoy en día se utiliza indistintamente juego popular y/o tradicional para referirnos a los juegos de un determinado pueblo o región y que se han ido transmitiendo de generación en generación.

Huizinga, J. nos dijo que *“los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región”*

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de la motricidad, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos.

3.14.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES.

Los juegos populares han ido adquiriendo unas señas únicas a través de los tiempos, que han hecho posible englobarlos en un bloque diferente al de los demás tipos de juegos (alternativos, adaptados, inventados...)

- Se mezcla la actividad motriz con cuentos o leyendas que son contados o recitados.
- Existe una incertidumbre que produce un interés en los participantes, ya que además de realizar las destrezas y habilidades físicas deben recitar o cantar el verso correspondiente, teniendo sanción si se produce un error en cualquiera de los dos aspectos.
- Los personajes y situaciones del juego están muy relacionados con los personajes y situaciones de los cuentos:
 - Madre: dirige el juego.
 - Castillo o casa: lugar seguro.
 - Rey o capitán: manda o castiga. Dirige el juego.
 - Diablo o bruja: ataca, secuestra.
 - Animales salvajes: atacan.
 - Reina: perdona, aunque también puede ser malvada.
 - Palabras clave: salvan el peligro o a un compañero.
 - Hay distintos tipos de juegos, según las posibilidades de los espacios y a su vez de la climatología.
- Una clasificación de los juegos populares según la situación de los jugadores y del entorno es:
 - De tablero (ajedrez, oca, parchís...).
 - De calle (con historias contadas a la luz de las farolas).
 - De campo abierto (para caminantes).
 - De fiestas (con varios tipos de historias).
 - De habilidad (con historias al amor de la lumbre).

Los juegos que más adelante voy a reflejar tendrán como objetivo fomentar el desarrollo integral en los niños/as.

Es necesario desarrollar juegos en los que todos los participantes puedan ser aceptados y en los que se reduzca el miedo al fracaso, a la angustia o frustración, procurando siempre que los errores no sea una cuestión prioritaria. El juego es un buen vehículo para intercambiar, estimular, autoevaluarse,... para la diversión sin más, sin dar tanta importancia a ganar o perder. El juego por el juego es lo que va a motivar especialmente, a aquellos alumnos/as que se consideran a sí mismo menos capacitados o menos aceptados por los demás. Por tanto, deben aprender de sus equivocaciones en lugar de intentar “esconderlas”, deben aprender a

trabajar para superarse progresivamente, no dejando a nadie fuera del juego sólo porque no son los “mejores”. Mediante el juego se comparten experiencias, momentos claves, y se establecen relaciones con los demás. La razón más importante para que los niños/as jueguen es divertirse; sin esta sensación los niños/as puede sentirse incómodo o desanimados para practicar el juego. Los niños deben colaborar enseñándose juegos unos a otros, compartiendo los conocidos, modificando los que aportan los demás,...ya que les gusta la variedad. Pues aunque hay momentos en los que exigen cosas nuevas, también hay que destacar que, si determinados juegos les gustan, quieren jugar a éstos de forma continuada. Deben aprender a ver lo importante que es probar a hacer las cosas, en lugar de no intentarlo por miedo al fracaso o al rechazo de los demás. La interacción socio-cooperativa se observa en la elaboración, en la creación, en el propio juego y en las sugerencias por mejorarlos.

Los elementos de la educación integral son los siguientes:

Intelectual		
Afectiva - emocional	Relacional - social	Motriz

Cuadro 4. Elementos de la educación integral

1. Canicas
2. Rayuela
3. Cometa
4. Pelota de goma
5. Carrera de sacos
6. Las profesiones
7. Bolos

JUEGO 1	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Canicas 	Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas	Desarrollo cognitivo	Humanos: niños y profesores Materiales: canicas de diferentes colores y tizas
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
Trazamos un círculo en el suelo con tiza, se colocan alrededor de unas 13 canicas en su interior. Los niños en orden tendrán que sacar del círculo todas las canicas que puedan ayudándose de su propia canica. El que más canicas saque fuera del círculo es el ganador.			

Cuadro 5. Juegos

JUEGO 2	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Rayuela 	Desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño	Desarrollo del lenguaje	Humanos: niños y profesores Materiales: tiza y un dado de tela
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
Dibujamos una rayuela en el suelo con ayuda de la tiza, los cuadrados deben ser lo suficientemente grandes para que quepa un pie y asegurar que cuando tiren el dado en uno de ellos se vea perfectamente donde ha caído éste. El dado tiene que caer dentro del cuadrado, sin tocar los bordes o rebotar fuera. Si no cae dentro de las líneas perdemos el turno y pasas el dado a la siguiente persona. Si el dado da dentro de las líneas sigues tirando. Hay que saltar por los cuadros hasta donde ha caído el dado, solo puedes poner un pie en cada cuadrado, si pisas un cuadrado incorrecto o te sales del cuadro pierdes el turno. Recoge el dado cuando hagas el camino de vuelta y dáselo al jugador siguiente. Si has completado el trayecto con el dado en el número 1 en el siguiente turno lánzalo al número 2. Tu objetivo es completar el trayecto con el dado en cada cuadrado. La primera persona que lo consiga gana el juego.			

Cuadro 6. Juegos

JUEGO 3	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Cometa 	Favorecer experiencias que permitan al niño desarrollar su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales	Desarrollo socio emocional y moral	Humanos: niños y profesores Materiales: cometa
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
Para jugar a la cometa es necesario escoger el día adecuado, es decir, que no haga demasiado viento o no haya nada de aire, necesitamos una brisa ligera. Es vital elegir un espacio adecuado, donde haya los menos obstáculos posibles, como árboles... es recomendable jugar en parejas para facilitar la tarea, ya que mientras uno sujeta la madeja de hilo el compañero sujeta la cometa. Cuando notemos que el viento tira de la cometa el compañero que la sostenga puede soltarla y ésta volará.			

Cuadro 7. Juegos

JUEGO 4	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Pelota de goma 	Favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico	Desarrollo motriz	Humanos: niños y profesores Materiales: pelota de goma
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
Para jugar a este juego es necesario estar en un espacio abierto y estar de dos en dos porque el juego consiste en coger la pelota con una mano y pasar la pelota de goma al			

compañero que tenemos enfrente, procurando que la pelota no se caiga al suelo.

Cuadro 8. Juegos

JUEGO 5	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Carrera de sacos 	Favorecer la coordinación motora global que comprende los desplazamientos mayores	Desarrollo motriz	Humanos: niños y profesores Materiales: sacos y una tiza
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
El primer paso es dibujar la línea de salida y la línea de meta con una tiza. El segundo paso es que cada participante elija un saco para jugar. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar saltar y avanzar con el saco agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas. Gana quien llegue primero a la línea de meta sin que le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas. En este juego la seguridad es muy importante porque las caídas son frecuentes, por lo tanto la superficie debe ser blanda.			

Cuadro 9. Juegos

JUEGO 6	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Las profesiones 	Satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos	Desarrollo socio emocional y moral	Humanos: niños y profesores Materiales: cuerda
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
A este tipo de juego se le pueden sacar varias variables, jugar de manera individual o jugar en grupo. De manera individual tienes que girar la cuerda sobre tu cabeza y saltar cada vez que la cuerda pase por debajo de tus pies. Si el juego se hace en grupo, dos personas tienen que dar a la comba agarrándola por los dos extremos, y el resto de personas (un número indeterminado) son los que saltan. Cuando alguien se confunda se			

pondrá a dar y la que daba se pondrá a saltar.

Cuadro 10. Juegos

JUEGO 7	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Los bolos 	Se colocan bolos en diferentes formaciones. Los jugadores se sitúan a una distancia prefijada. Se sortea el orden de salida. El primer jugador lanzará su pelota intentando tirar los bolos.	Desarrollo cognitivo	Humanos: niños y profesores Materiales: bolos y pelota
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO			
Comenzamos el juego dibujando una línea con tiza que marcará la línea que no puedes sobrepasar para tirar los bolos. El que más bolos tire, más puntos conseguirá y ganará.			

Cuadro 11. Juegos

Los juegos tradicionales y populares son fundamentales en la escuela y considero que deberían trabajarse más a menudo y por supuesto para trabajarlos podemos contar con la participación de las familias que tanto saben acerca de estos juegos.

3.15. VALORES DIDÁCTICOS DEL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL

Los juegos populares y tradicionales aportan a nuestras clases de Educación Física los siguientes valores educativos y didácticos:

- Intercambio social y cultural con otras comunidades.
- Preservación de la cultura de una comunidad.
- Conocimiento del entorno próximo y lejano que rodea al alumno.
- Conocimiento de las manifestaciones sociales y culturales de la propia comunidad.

- Cooperación, participación, aceptación y colaboración con los demás (coeducación).
- Conocimiento de los lugares donde practicar actividad física.
- Integración y normalización de alumnos con NEAE.
- Respeto a compañeros, reglas, adversarios, profesor, árbitro...
- Concienciación al cuidado de los materiales puestos en práctica en el juego.
- Desarrollo de las cualidades físicas, motrices y coordinativas.
- Mejora y desarrolla la responsabilidad.
- Mejora de las relaciones entre el alumnado, autovaloración y autoestima.
- Implica cognitivamente al alumno al estar continuamente resolviendo problemas en función de la lógica interna del juego.
- Aumenta la motivación general hacia la motricidad.
- Hacen de hilo continuo para que el alumno introduzca la actividad física como rutina dentro de su quehacer diario.
- Propician la planificación del juego por parte de los participantes, la modificación de reglas (en función de jugador, espacio, material y tiempo)

Gruppe, (1976) señala que:

“El verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse a cabo la educación.”

En definitiva, lo que busca el currículo del área de actividad física: la autonomía en la actividad física del alumno en su tiempo de ocio.

4. ¿PARA QUÉ DESARROLLAR LA MOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL?

La motricidad se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. En ella, intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo y va más allá de la realización de movimientos y gestos. Incluye además la espontaneidad, la creatividad, etc.

Al nacer un niño sus movimientos son involuntarios e inconscientes. A medida que van creciendo van volviéndose movimientos intencionados pero con muy poca coordinación hasta que ya son completamente capaces de coordinar y dirigir todos los movimientos.

Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, lo que hace que los movimientos cada vez sean más coordinados.

La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño con pequeños y grandes grupos de músculos.

Estos movimientos constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje.

El ritmo de evolución, como siempre, varía de un niño a otro. Cada niño lleva su propio ritmo y su desarrollo.

Los niños desarrollan dos tipos de motricidad a la vez: la fina y la gruesa

4.1. MOTRICIDAD FINA

Este tipo de motricidad se centra en movimientos más precisos que requieren una mayor coordinación ejecutada por un grupo de músculos más pequeños, por ejemplo la coordinación óculo- manual (ojo-mano) que se realiza al coger un lápiz y colorear.

Para este tipo de motricidad se necesita un mayor desarrollo muscular y del sistema nervioso.

Los bebés cuando son pequeños, les cuesta mucho sujetar los juguetes o cogerlos, porque aún no tienen desarrollada este tipo de motricidad; poco a poco van siendo capaces de hacer movimientos más coordinados.

Este tipo de motricidad es muy importante para poder experimentar con el entorno que les rodea y para ir adquiriendo una mayor capacidad intelectual.

Algunas actividades para trabajar la motricidad fina serían:

- Pintar
- Punzado
- Pegar
- Rasgar
- Amasar

4.2. MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican movimientos amplios y por ende a grandes grupos de músculos, refiriéndose a movimientos que implican a todo el cuerpo o parte de él.

Guarda relación con la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio del cuerpo, la posición, agilidad, fuerza, etc.

Este tipo de motricidad es vital para el desarrollo integral del niño, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea.

Algunas actividades para trabajar la motricidad gruesa serían:

- Señalar partes del cuerpo
- Subir y bajar escaleras
- Realizar diferentes recorridos
- Bailar a diferentes ritmos
- Ejercicios de balanceo

Desde mi punto de vista trabajar la motricidad en el aula de infantil es muy importante, tanto la motricidad fina como la motricidad gruesa ya que las dos implican diferentes movimientos por parte de los niños.

5. CONCLUSIONES

Durante la elaboración de este trabajo fin de grado hemos recogido mucha información útil sobre la actividad física como la importancia de la actividad física en la formación integral de la persona para la vida. También hemos podido conocer mejor los distintos tipos de juegos que se pueden utilizar en educación infantil.

Por otro lado hemos aprendido que la motricidad tiene una gran influencia en la persona porque contribuye entre otros aspectos al desarrollo de las capacidades motoras básicas, contribuye a un mayor conocimiento del alumno respecto a su propio cuerpo, contribuye a la formación de la personalidad de los alumnos.

Hemos recogido diversos aspectos fundamentales como que el juego actúa como medio de la educación integral ya que hay juegos que fomentan que todos los niños sean aceptados reduciéndose así el miedo a perder y su frustración.

Además hemos conocido el dato de que el juego ha existido en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Ha formado, está formado y formará parte de los sucesos y actividades de la vida diaria.

Hemos identificado distintos tipos de juegos aplicables a la educación infantil como son los juegos populares y tradicionales reviviendo así parte de nuestra infancia, además he aprendido a diferenciar entre juego tradicional y popular. Considero de vital importancia trabajar los juegos populares y los tradicionales en el aula y fomentar así el conocimiento que poseen los familiares (padres, abuelos...) para que participen en la labor de la escuela y en el mantenimiento de la cultura (función de enculturación).

En definitiva, creo que esta investigación ha sido muy enriquecedora y lo aprendido me será muy útil en un futuro como maestra de educación infantil ya que el juego es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que los rodea.

6. BIBLIOGRAFÍA

Ajuriaguerra, J. (1978). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona, Científico-Médica.

Becerra, L.; Guamán, C.; y Adriana, V. (2011). Elaboración de un manual didáctico de actividades lúdicas para fortalecer la expresión corporal en los ejes de desarrollo para los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela" Nicanor Corral y Wilson Galarza" durante el año lectivo 2010-2011.

Bruner, J. (1979). El desarrollo del niño. Madrid, Morata.

Carvallo, R. (2014). *Objetivos de la actividad física en infantil*. Recuperado de:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0300/319.ASP>

- Cratty, B. (1990). Desarrollo perceptual y motor en los niños. Barcelona, Paidós.
- Cristina, C. (2014). *La importancia del juego en la educación infantil*. Recuperado de: http://es.slideshare.net/cristinacuzco/eljuegoinfantilimportancia?next_slideshow=1
- Denzil, E. (2009). La actividad física y su influencia en la formación integral del hombre para la vida. *Buenos Aires, 131*.
- Dzhamgarov, T. y Puni, A. (1979). “Psicología de la Educación Física y el Deporte”. Editorial Científico Técnica. Ciudad de la Habana.
- Echevarría, J. (2011). Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral. República Bolivariana de Venezuela.
- Fonseca, V. (1984). Filogénesis de la motricidad. Madrid, García.
- (1988). Ontogénesis de la motricidad. Madrid, García.
- (1996). Estudio y génesis de la psicomotricidad. Barcelona, Inde.
- Freud, S. (1968). Obras completas. Vol. III. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Gallahue, D.; Mcclenaghan, B. (1985). Movimientos fundamentales. Buenos Aires, Panamericana.
- García, J.; Berruezo, P. (1999). Psicomotricidad y Educación Infantil. Madrid, CEPE.
- Gesell, A. (1958). Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Vol. II. Buenos Aires, Paidós.
- Gil. (2003). Diseño y desarrollo curricular en Educación Física y Educación Infantil. Sevilla, Wanceulen.
- Gómez, Raúl. (2002). La Enseñanza de la Educación Física en el Nivel Inicial y el Primer Ciclo de la EGB – Una didáctica de la disponibilidad corporal. Buenos Aires, Stadium.
- González, E. (2011). Beneficios de la actividad física en los escolares. *Andalucía, 39*.
- Guilmain, E. (1981). Evolución psicomotriz desde el nacimiento a los 12 años. Barcelona, Médica y técnica.
- Harf, R. (2003). “La estrategia de enseñanza es también un contenido”. Revista Novedades educativas. Bs. As. Mayo 2003.
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Ed. Alianza. Madrid.
- Javier, A. (2013). Diferentes definiciones de juego. *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (s.d.)*
- José Miguel, F. (2009). La importancia de la actividad física en la escuela. *Buenos Aires, 130*.

Le Boulch, J. (1981). La educación por el movimiento en la Educación Escolar. Barcelona, Paidós.

Llorca, M. y Vega, A. (1998). Psicomotricidad y globalización del currículo de la Educación Infantil. Málaga, Aljibe.

Martí, M. (2010). *¿Qué es la educación integral?* Recuperado de:
<http://educacion.uncomo.com/articulo/que-es-la-educacion-integral-19759.html>

Martínez, I. (2010). *Aprendamos por medio del juego*. Recuperado de:
<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com.es/p/juegos-de-reglas.html>

MEC (1989): DCB. Diseño Curricular Base de Educación Infantil. Madrid, MEC.
(1992): Cajas Rojas de Educación Infantil. Madrid, MEC.

Mendiara, J. (1997). Educación Física y aprendizajes tempranos. Contribución al desarrollo global de los niños de 3 a 6 años y estudio de sus estrategias de aprendizaje en espacios de acción y aventura. Tesis doctoral inédita. Zaragoza, Universidad de Zaragoza.

Pablo, O. (2011). Los juegos tradicionales y su incidencia en la formación y consolidación de valores en niños. *Buenos Aires*, 152.

Parra, A. et. ol. (2011). *Características del juego*. Recuperado de:
<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com.es/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>

Pedro, G. (2004). La actividad física en su contribución al proceso formativo de la educación infantil. *Universidad de Castilla la Mancha*, 339, 401-433.

Piaget, J. (1968). Seis estadios de psicología. Madrid, Seix-Barral. — (1969): Biología y crecimiento. Madrid, Siglo XXI.

Prieto, M. y Medina, R. (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Uned ediciones. Madrid.

Renzi, G. (2001). “Los Medios de Enseñanza usados en los Institutos de Formación docente en Educación Física”. Tesis de Maestría. UBA. FF y L. Maestría en Didáctica. Inédito.

Renzi, G. (2009). Actividad Física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *Buenos Aires*, 50.

Ruiz, F. (2003). Proyecto docente: desarrollo psicomotor. Trabajo inédito. Almería, Universidad de Almería.

Sequera, I. (2012) *Autores que definen el juego*. Recuperado de:
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Wallon, H. (1980). La evolución psicológica del niño. Barcelona, Crítica.

Vaca, M. (1995). Tratamiento pedagógico de lo corporal en Educación Infantil. Propuesta de un modelo de intervención a través del estudio de un caso en el Segundo Ciclo. Tesis doctoral inédita. Madrid, UNED.

Vayer, P. (1973). El niño frente al mundo. Barcelona, Científico Médica.

Venegas, R. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga. IC Editorial.

VV.AA. (1979). “Teoría y Metodología de la enseñanza de la Educación Física”. Editorial Pueblo y Educación.

Vygotski, L. (1982). La imaginación y el arte en la infancia. Akal. Madrid.