



Facultad de Educación

GRADO DE MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL

GAMES AS MEANS OF DEVELOPMENT OF THE AREAS
OF EARLY CHILDREN EDUCATION'S CURRICULUM

Autor: Paula Pelayo Ruiz

Director: Ana Castro Zubizarreta

Fecha: 29/06/2018

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

INDICE

1. RESUMEN/ ABSTRACT.....	1
2. INTRODUCCIÓN	2
2.1 PRECISIONES EN TORNO AL USO DEL LENGUAJE.....	2
2.2 MARCO TEÓRICO	2
2.2.1 Justificación	2
2.2.2 Definición, características y tipos de juego	2
2.2.3 Algunas teorías acerca del juego infantil	4
2.2.4 Beneficios/importancia del juego en el desarrollo infantil.....	7
2.3 MARCO NORMATIVO	9
2.3.1 El juego como un derecho de todos los niños	9
2.3.2 Normativa que regula el sistema educativo actual.....	11
3. METODOLOGÍA	16
3.1 OBJETIVOS	16
3.2 MÉTODO	17
3.2.1 Consulta de bases de datos y fuentes documentales.....	17
3.2.4 Organización de la información	20
4. RESULTADOS.....	21
4.1 Análisis individual de los resultados de las investigaciones.....	21
4.2 Comparación de los resultados obtenidos entre todas las investigaciones	41
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	44
6. BIBLIOGRAFÍA	47
7. ANEXOS	50

1. RESUMEN/ ABSTRACT

El juego es un elemento clave en el desarrollo de las habilidades de los más pequeños y debido a ello, ha de ser considerado como un derecho de todos los niños y niñas y ha de estar presente en todas las aulas. El Real Decreto 1630/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, dicta que son tres las áreas a desarrollar en Educación Infantil y menciona el juego como medio de desarrollo de las mismas. En este trabajo se realiza un análisis documental con objeto de revisar estudios que aborden la presencia y uso del juego como herramienta para adquirir los objetivos planteados en las áreas del currículum de Educación Infantil. El análisis efectuado ha puesto de manifiesto cómo el juego es un recurso de enseñanza-aprendizaje con gran potencial y que puede aplicarse para el desarrollo de todas las áreas del currículum de esta etapa.

PALABRAS CLAVE: juego, Educación Infantil, infancia

Games are essential in the development of youngest children's skills, and because of that, they should be considered as a right of all children, and they should be present in all schools. The Royal Decree 1630/2006 in which it was established the minimum teaching requirements of the second cycle of Early Childhood Education, dictates that there are three areas to develop in early childhood education and that games are means for developing them. The present document is a descriptive-exploratory review about the use and the presence of games in children's education. The goal of the document is to show the implication of games in the development of the areas of experience established in the curriculum of this stage. In order to answer to this objective, we have analyzed fourteen articles related to games in the field of education, trying to see which areas of the curriculum have been developed by children by playing games. The results of the research show that through games children are able to develop contents from all areas of the curriculum.

KEY WORDS: Play, game, early childhood education, preschool education

2. INTRODUCCIÓN

2.1 PRECISIONES EN TORNO AL USO DEL LENGUAJE EN ESTE TRABAJO

A lo largo de este trabajo, y con el fin de facilitar la lectura del texto, se hará uso del masculino genérico para referirse a las personas de ambos sexos, no significando en ningún momento esta adopción la utilización del uso sexista del lenguaje ni de las connotaciones que él implica.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 JUSTIFICACIÓN

El juego es de vital importancia en el desarrollo infantil, y debido a ello ha de ser objeto de estudio y materia a abordar por todos los maestros/as. A lo largo de las siguientes líneas se llevará a cabo un estudio de diferentes teorías relativas al juego, haciendo mención a su definición, características y tipología y mencionando la importancia que ciertos autores le han dado como elemento clave en el desarrollo evolutivo del niño.

2.2.2 DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DE JUEGO

Para comenzar con la exposición hemos de hacer referencia a la definición del juego establecida por la Real Academia Española la cual establece que el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (DRAE 2014, sv juego). Si analizamos detenidamente esta definición podemos resaltar que se queda escasa e incompleta ya que no hace mención de las diferentes variables que lo componen ni de las repercusiones que tiene en las personas que de él participan.

Si nos acercamos de una manera más explícita a la definición y la influencia del juego en la infancia, encontramos multitud de referencias e investigaciones que argumentan su trascendencia en el desarrollo de los más pequeños. Garvey (1985) expone que el juego infantil favorece y ayuda a crear

la imagen que el niño tiene sobre sí mismo, sobre el mundo físico y social que le rodea y sobre los sistemas de comunicación.

Del mismo modo Garvey (1985) menciona alguna de las que para él son características esenciales y definitorias del juego:

- El juego adopta formas cambiantes: es instintivo e imitativo y consecuentemente evoluciona a lo largo de la historia.
- El juego se encuentra inmerso en un continuo dinamismo: es placentero, libre, agradable, voluntario y no exige intervenciones activas
- El juego guarda relaciones con otros aspectos de la vida: está vinculado a la creatividad, a la resolución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de las relaciones sociales, y a otros procesos cognitivos y sociales.

Tomando en consideración las características mencionadas anteriormente podemos decir que encontramos diversidad de opiniones entre diferentes autores y no todos consideran como relevantes las características señaladas por Garvey.

Otra clasificación de los rasgos diferenciales que se le han dado al juego a lo largo de la historia son el **subjetivismo** ya que a través del juego el niño pone de manifiesto las fantasías personales; la **espontaneidad**, puesto que el juego no está estructurado ni planificado; el **placer**, dado que jugar produce satisfacción al niño; la **falta de organización**, debido a que el juego carece de estructuras, y por último a través del juego el niño **resuelve conflictos** de forma ficticia (Piaget, 1946 extraído de Ortega 1991).

Por su parte Lester & Russell (2011) mencionan que los rasgos o características que definen al juego son la novedad, la incertidumbre la imprevisibilidad y su naturaleza “como si” (por ejemplo un niño que utiliza un taco de madera “como si” fuera un coche). Además estos autores establecen que el juego surge de la vida cotidiana y tiene propiedades que optimizan la vida del niño.

Respecto a la tipología del juego, Stefani, Andrés y Oanes (2014), establecen cinco categorías:

- **Juegos simbólicos:** El niño reproduce o imita escenas de su día a día dotándolas de significados.
- **Juegos motores:** Juegos cuya característica principal es la puesta en marcha de habilidades motoras y el movimiento intenso.
- **Juegos de mesa:** Juegos que utilizan como elemento principal un tablero y fichas.
- **Juegos electrónicos:** Juegos digitales e interactivos.
- **Otros juegos:** juegos de construcción, de habilidad y de reconstrucción del mundo a través del uso de diferentes elementos.

Teniendo en cuenta la clasificación establecida anteriormente, hemos de señalar que a lo largo de las siguientes líneas se abordarán diferentes teorías que se centran en el desarrollo del juego simbólico en el niño. Creemos importante reseñar que, a pesar de la clasificación establecida por Stefani, Andrés y Oanes (2014), la concepción que se hace del juego simbólico en las siguientes líneas, incluye la puesta en marcha de habilidades motoras (juego motor) y la reconstrucción del mundo a través de la manipulación y el uso de diferentes elementos (otros juegos) como parte del mismo.

2.2.3 ALGUNAS TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO INFANTIL

Partiendo de una concepción del juego como elemento cambiante y dinámico, mencionaremos a algunos autores que ponen énfasis en el proceso que sigue el niño desde la primera vez que utiliza el juego para manipular un objeto, hasta las últimas etapas en las que las personas utilizan sus capacidades en sus experiencias con las culturas:

2.2.3.1 WINNICOTT & MACÍA

Winnicott & Macía (1972) manifiestan que gracias al juego y a la manipulación del objeto el niño establece relaciones con las personas que le rodean. Estos autores establecen una secuencia por la cual pasa el niño en el proceso a través del cual intenta establecer relaciones con los objetos y las personas que le rodean a través del juego:

En un primer momento el niño a través del juego individual manipula objetos y fenómenos exteriores a él, los cuales dota de significados y sentimientos en función de sus propios sueños e imaginación. En un segundo momento el niño pasará del juego individual al juego compartido. En este punto del desarrollo el niño tratará de buscar a la persona, al adulto con el cual jugar, y crear, utilizando toda su personalidad. Finalmente, tal y como ya se ha mencionado, el niño habrá llegado a la etapa final del juego cuando sea capaz de llevar el juego a las experiencias culturales.

2.2.3.2 PIAGET

Al igual que los autores anteriores Piaget nos habla de la evolución del juego y el desarrollo psicológico. En sus estudios acerca del desarrollo del niño Piaget expone la idea de que el juego aparece ya en los primeros meses de vida del niño cuando este comienza a imitar y a repetir los sonidos y los movimientos que escucha y ve en las personas que lo rodean. Según el niño va desarrollándose comienza a establecer relaciones entre las imitaciones que reproduce y la asimilación lúdica. En este sentido, lo que este autor nos muestra es que podemos ver un progreso en el desarrollo evolutivo del niño cuando este es capaz de dotar de sentido a las imitaciones, estableciendo relaciones y dando significado a las repeticiones. Piaget establece que a lo largo de este proceso se pueden diferenciar cuatro fases o estadios (Piaget & Inhelder, 1969):

En primer lugar encontramos el **estadio sensorio-motriz** (niños de 0 a 2 años). En este estadio el juego del niño se corresponde únicamente con la repetición e imitación inmediata de las acciones humanas. En este momento no existe pensamiento. El niño nos muestra a través de dichas repeticiones que ha adquirido las nociones de objeto espacio-tiempo y acción.

El segundo estadio es alcanzado por los niños de los 2 a los 7 años y es llamado **estadio preoperatorio** (representaciones). En este estadio el niño es capaz de imitar la acción aunque haya pasado un tiempo desde que la observó. Este hecho nos muestra que el niño ha adquirido la permanencia, la función simbólica, el lenguaje, el dibujo y el pensamiento. Podemos destacar en este estadio que

la representación es esencial para el desarrollo de la afectividad, de las relaciones sociales y de las funciones cognitivas.

En el tercer estadio (7 a 12 años), denominado **estadio de operaciones concretas**, el niño comienza a llevar a cabo juegos de reglas. Las nociones adquiridas por el niño en este momento son la reversibilidad, la seriación y la clasificación.

Por último, a partir de los 12 años, el niño llega al **estadio de las operaciones formales**, en el cual se dan los juegos de problemas de deducción y de proyección. El niño que forma parte de este estadio ha desarrollado la lógica formal del pensamiento hipotético-deductivo.

Por otro lado, Piaget establece que el niño ha de llevar a cabo dos tipos de acciones para adaptarse al mundo que le rodea. Una de las acciones es la **asimilación** que se corresponde con las acciones que el sujeto lleva a cabo a través de la manipulación del objeto, modificándolo e incorporando dicha modificación a sus esquemas previos de conducta. La otra de las acciones es la **acomodación** y hace referencia a la transformación de los esquemas que el niño posee con el fin de adecuarse a las exigencias del medio que le rodea (Piaget, 1981).

2.2.3.3 VYGOTSKY

Otro de los autores que ha sido decisivo en la visión que se le da al juego en la actualidad es Vygotsky y su perspectiva sociocultural del juego. Este autor pone énfasis en que el juego es la principal actividad del niño. En el desarrollo de su teoría Vygotsky da especial importancia al juego como agente fundamental a través del cual el niño participa en su cultura y a través del cual el niño crea una Zona de Desarrollo Próximo (también conocida como ZDP) (Baquero, 1997).

Es importante aclarar en este punto que, el concepto recién planteado, ZDP, es un eje fundamental en la teoría del autor que nos atañe. La Zona de Desarrollo próximo se compone de dos aspectos fundamentales. En primer lugar se refiere a la detección o establecimiento de periodos especialmente sensitivos para la

adquisición de algunas habilidades. El segundo aspecto que compone este concepto es la detección de las capacidades potenciales del niño, para aprender en contextos educativos aspectos referentes a conocimientos particulares. Con otras palabras, la ZDP hace referencia a la habilidad para detectar aquellos momentos en los que el niño es capaz de adquirir cierta habilidad y de este modo poder dotarle de conocimientos que sean accesibles y a los que el niño pueda llegar por sí mismo (Baquero, 1997).

Volviendo al tema que nos atañe, el juego es considerado por Vygotsky como un facilitador o potenciador de la ZDP dado que a través de él, el niño se apropia de los elementos de su cultura. Este autor enfatiza del mismo modo, que no todos los tipos de juego son potenciadores de la ZDP, sino que, se tienen que dar una serie de características para que esto se dé:

En primer lugar el juego ha de presentar **situaciones imaginarias** (capacidad de planificación, figuración de situaciones, establecimiento de roles y situaciones cotidianas...). En segundo y último lugar el juego ha de contar con una serie de **reglas** o normas establecidas socialmente (establecimiento de procedimientos y estrategias) (Sarlé, 2001).

2.2.4 BENEFICIOS/IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Numerosos autores ponen de manifiesto la importancia y los beneficios que tiene el juego en el desarrollo infantil. Estos autores mencionan nos hablan de cómo influye el juego tanto en el ámbito social, como en el emocional o en el desarrollo de habilidades físicas.

Respecto al ámbito de las habilidades sociales, existen numerosas investigaciones que han demostrado los beneficios del juego en el desarrollo de los más pequeños. Por ejemplo, un grupo de maestros ingleses pusieron de manifiesto que aquellos niños que no tienen la ocasión de jugar con otras personas en sus primeros años, tienen menos habilidades al iniciar la escolarización que aquellos que han jugado con padres o familiares (Golinkoff, 2006 extraído de Miranda, 2013).

Estas experiencias y las aportaciones de algunos autores han demostrado que el juego infantil entre iguales es esencial para el desarrollo de las habilidades sociales las cuales son esenciales y necesarias durante toda la escolarización además de en el mantenimiento de relaciones con todas las personas presentes en los diversos ámbitos que tienen lugar durante el día a día. Esto se debe a que cuando los niños están jugando, están asimilando roles sociales y juicio social. Esta asimilación de roles y de juicio social suponen que el niño comprenda lo que sucede a su alrededor y sepa dar una respuesta acorde a la circunstancia lo cual provocará en él sentimientos de seguridad, orgullo y motivación (Miranda, 2013).

En cuanto al ámbito emocional, a través del juego los niños aprenden a regular sus propias emociones y conductas. Existen diversas experiencias en el ámbito de la terapia de juego que parten de la idea de que gracias al juego los niños pueden focalizar sus emociones reduciendo sus niveles de ansiedad. Por otra parte durante los momentos de juego con iguales, los niños con problemas y sentimientos parecidos sienten empatía y se dan cuenta de que no están solos permitiéndoles reflexionar juntos sobre sus preocupaciones (Miranda, 2013).

Por último, otros autores ponen énfasis en la importancia que tiene el juego en el desarrollo de las habilidades motoras. En muchos momentos los niños llevan a cabo juegos de peleas, o juegos bruscos. Durante este tipo de juegos los niños entrenan su cuerpo, miden su fuerza y perfeccionan sus habilidades motoras, claro está, sin hacerse daño. Por su parte en todo juego los niños llevan a cabo una gran variedad de movimientos como correr, saltar, gatear, balancearse etc. (Miranda, 2013).

En definitiva son muchos los beneficios que ofrece el juego en el desarrollo de los más pequeños, haciéndose éste esencial en el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y motoras. A lo largo de toda la revisión bibliográfica llevada a cabo se ha podido observar que a pesar de la diversidad de opiniones respecto a la definición y a las características principales del juego, todos los autores coinciden en que este es esencial en el desarrollo evolutivo de los niños, tanto en la adquisición de competencias personales, como de habilidades

sociales y de la cultura de la sociedad en la que están inmersos. Por eso, y tal y como se enunciaba al comienzo, es de vital importancia que el juego sea un pilar fundamental de la labor docente de todos los maestras/as.

2.3 MARCO NORMATIVO

A lo largo de este apartado se hará un análisis de la normativa referente al juego de forma singular, y a las leyes de educación que establecen el juego como medio para el desarrollo de las habilidades de los niños. De este modo, el presente marco normativo girará en torno a dos ejes. En primer lugar, hablaremos de las leyes que establecen el juego como un derecho de todos los niños. En segundo lugar, se analizarán aquellos aspectos referentes al juego, procedentes de, las leyes que ordenan el sistema educativo actual (LOMCE), el Real Decreto que regula a nivel nacional la Educación Infantil, y su concreción a través de los decretos en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

2.3.1 EL JUEGO COMO UN DERECHO DE TODOS LOS NIÑOS

Hemos de comenzar este apartado haciendo mención al artículo 31 de la Convención de los Derechos de las Naciones Unidas sobre los Derechos del niño, en el cual se pone de manifiesto el derecho de los niños, al descanso, al juego, a las actividades recreativas propias de sus edades y a participar de la vida cultural y las artes. A su vez, este artículo establece que habrá que ofrecerle al niño espacios donde participar y brindarle las oportunidades necesarias siempre en condiciones de igualdad.

Si partimos del análisis de la Convención de los Derechos del niño podemos establecer tres categorías en relación con el juego, las denominadas “3Pes”, Protección, Participación y Provisión (Lester & Russell, 2011).

En cuando a los derechos de **Protección** estos hacen referencia al juego como elemento protector que ayuda al niño a desarrollar todas sus habilidades destacando entre ellas sus habilidades adaptativas y de resiliencia.

Respecto a los derechos de **Participación**, los adultos tienen la responsabilidad de dotar al niño de espacios y tiempos adecuados donde llevar a cabo el juego ya que es a través del juego como los niños llevan a cabo sus tareas y su educación.

Por último, los derechos de **Provisión**, se centran la creación de entornos (sociales y físicos) que fomenten y respalden el juego del niño.

Autores como Lester & Russell (2011) hacen especial hincapié en la importancia de la toma de conciencia por parte de toda la sociedad de la relevancia y el papel tan importante que tiene el juego en el desarrollo evolutivo de los niños. Mencionan a su vez, que si se tiene en cuenta el juego no solo como una actividad controlada por los adultos, sino como una actividad libre, que forma parte de la vida cotidiana de la infancia, es necesario considerarlo desde una visión ecológica, política y económica permitiéndoles ponerlo en práctica en cualquier entorno cercano a ellos. Para ello, y a partir del análisis del citado artículo 31 de la convención de los Derechos del Niño, estos autores destacan la necesidad de reconocer la importancia del juego, de respetar el derecho a jugar evitando ese control adulto que hemos mencionado anteriormente y de darles libertad para llevarlo a cabo en cualquier lugar sin necesidad de que haya habido una planificación previa, y promoviendo el juego asegurando que las condiciones en las que este se dé sean las adecuadas. Por último Lester & Russell hacen referencia al juego como elemento esencial que sustenta los cuatro principios básicos de la Convención de los Derechos del Niño, que son, la no discriminación, la supervivencia y el desarrollo, velar por los intereses del niño y la participación.

Sin duda alguna se puede concluir este apartado poniendo de relieve que no se trata solo de las evidencias que se han generado a lo largo de la historia, acerca del juego como factor favorecedor y esencial en el desarrollo del niño, sino que, independientemente de la visión individual de cada persona, el juego es un derecho fundamental establecido en la CDN, y por lo tanto, ha de ser respetado y promovido por todas las personas.

2.3.2 NORMATIVA QUE REGULA EL SISTEMA EDUCATIVO ACTUAL

Como se ha mencionado anteriormente este apartado constará de tres partes. En un primer lugar se hablará de la LOMCE (leyes que regulan el sistema educativo actual en España), a continuación se hará un análisis del Real Decreto que regula la Educación Infantil a nivel Estatal y finalmente se mencionarán algunos aspectos respecto a la concreción del mismo en la comunidad Autónoma de Cantabria. No cabe duda, de que en los tres casos, la investigación llevada a cabo girará en torno a la visión y la importancia que se le da al juego en cada uno de los documentos. Además se explicarán las áreas a desarrollar por los niños, establecidas el currículum de educación infantil. Esto se debe a que en la presente investigación se analizará la implicación del juego en el desarrollo de las áreas del currículum.

2.3.2.1 LOE y LOMCE

La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) entra en vigor en España en 2013 con el fin de reducir la tasa de abandono escolar temprano, mejorar los resultados educativos (teniendo como referencia los resultados internacionales), mejorar la empleabilidad y fomentar el espíritu emprendedor de los alumnos. Esta ley modifica algunos aspectos de la ley presente hasta el momento (Ley Orgánica de Educación, 2006).

Si nos adentramos en el tema que nos atañe, podemos resaltar que la LOMCE no establece ningún cambio en lo referente al juego en Educación Infantil, por lo que los aspectos que se analizarán a continuación provienen de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación también conocida como LOE.

En lo referente al juego la LOMCE establece en el Título Primero Capítulo I de Educación Infantil, (concretamente en el artículo 14 sub-apartado 6) que los métodos de trabajo en ambos ciclos de Educación Infantil se apoyarán en las experiencias, las actividades y el juego y se utilizarán en un ambiente de afecto y confianza. De este modo queda marcado por ley que el método por excelencia

que los maestros/as han de utilizar en Educación Infantil es el juego, y no solo eso, sino que hay que brindar a los niños ambientes y climas de afecto y confianza donde puedan llevar a cabo el juego de una forma natural y segura.

En cuanto a las áreas de desarrollo del currículum hemos de destacar que la LOMCE, en el artículo 14 sub-apartado 4 referente a la Educación Infantil, manifiesta que los contenidos de este nivel se organizarán en áreas correspondientes a los ámbitos de la experiencia y del desarrollo infantil y se llevarán a cabo a través de actividades globalizadas que sean interesantes y significativas para los niños.

Hemos de destacar en este momento, que la ley que configuran la normativa de carácter estatal en relación a la Educación Infantil (LOMCE), cede a las administraciones educativas autonómicas, autonomía para elaborar y regular los contenidos, la organización y los requisitos que los centros que imparten el primer ciclo de Educación Infantil han de cumplir. Sin embargo la regulación del segundo ciclo sí que aparece reglamentada a nivel estatal a través del Real Decreto 1630/2006 en el cual se establecen las enseñanzas mínimas del mismo. Debido a ello el desarrollo del currículum en cada comunidad autónoma ha sido muy diferente dándose el caso de que aun queden cinco comunidades que solo han especificado bloques de contenido para el segundo ciclo, dejando el primero sin ninguna regulación. (Méndez Zaballós & Yela Valdivia, 2012)

2.3.2.2 REAL DECRETO 1630/2006

En lo referente a las áreas de desarrollo del currículum el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, establece que son tres las áreas a desarrollar en el segundo ciclo de Educación Infantil:

La primera de ellas es el área de **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**. Los objetivos de esta área son que el niño forme una imagen ajustada y positiva de sí mismo; que conozca y represente su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones; que identifique los propios

sentimientos, emociones, necesidades o preferencias y sea capaz de comunicarlos; que realice de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana; que adecue su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros y que progrese en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento de la salud. En esta área el juego aparece reflejado, no solo como un método para fomentar el desarrollo de la autonomía y el conocimiento personal del niño, sino como contenido educativo (Bloque 2 del apartado de Contenidos). En este bloque se establece que el niño a de comprender el juego, aceptando las reglas para jugar, participando en su regulación y usándolo como medio de disfrute y de relación con los otros. Por último en los criterios de evaluación se establece que se habrá de evaluar la participación de los niños en los juegos.

En segundo lugar se encuentra el área del **Conocimiento del entorno**, cuyos objetivos son, que el niño observe y explore de forma activa su entorno generando interpretaciones del mismo; que el niño se relacione con los demás; que conozca distintos grupos sociales de su entorno; que se inicie en las habilidades matemáticas a través de la manipulación de elementos; y que conozca y valore los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones. En esta área el juego no aparece reflejado de forma explícita.

Por último está el área de **comunicación y representación**, cuyos objetivos son: que el niño utilice la lengua como instrumento de comunicación, de representación, de aprendizaje y disfrute y de expresión de ideas y sentimientos; que exprese mociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes; que comprenda las intenciones y mensajes de otros niños y adultos; que comprenda, reproduzca y recree algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés; que se inicie en los usos sociales de la lectura y la escritura; que se acerque al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realice actividades de representación y expresión artística y, que se inicie en el uso oral de una lengua extranjera. En este área el juego tiene gran importancia ya que se

establece que el niño ha de participar en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender; ha de estar expuesto y comprender el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación en las cuales están presentes los videojuegos; ha de participar en juegos musicales; ha de representar espontáneamente personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos; y ha de participar en actividades de dramatización, danzas, y otros juegos de expresión corporal.

2.3.2.3 DECRETO 140/2007 DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA

A partir de las pautas establecidas en la LOMCE y el Real Decreto del 2006 cada Comunidad Autónoma tiene libertad para concretar de forma más precisas cada uno de los artículos y adaptarlos a las características de su población, especificando los contenidos a trabajar en el primer ciclo de Educación Infantil.

Puesto que la presente investigación ha sido llevada a cabo en la Comunidad Autónoma de Cantabria a continuación se analizarán las Áreas de Desarrollo en Educación Infantil establecidas en el Decreto 140/2007, de 25 de octubre, por el que se asumen funciones y servicios transferidos a la Comunidad Autónoma de Cantabria en materia de conservación de la naturaleza.

En primer lugar hemos de reseñar que a diferencia de otras comunidades autónomas Cantabria sí establece los contenidos destinados al primer Ciclo de Educación Infantil. Al igual que los contenidos dictados para el segundo ciclo a nivel estatal, Cantabria establece tres áreas de conocimiento para el primer ciclo (conocimiento de sí mismo y autonomía personal; medio físico, social, natural y cultural y los lenguajes: comunicación y representación) y el juego aparece como actividad fundamental para la adquisición de los aprendizajes de todas ellas.

En relación al juego, hemos de mencionar que ya en los principios generales del decreto (artículo 5 apartado D), se especifica que el niño debe identificar y manifestar sus necesidades básicas de juego. Por otro lado en el apartado F del mismo artículo (artículo número 5) se establece que el niño tiene

que adecuar progresivamente las acciones y conductas a las situaciones de juego, rutinas y otras actividades, utilizándolos para mostrar sentimientos, encauzar intereses y adquirir conocimientos. Del mismo modo en el artículo 8 se hace referencia a que los métodos de trabajo de este ciclo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza (aspecto que aparecía ya reflejado en la LOE).

Respecto a las áreas, dentro del área de autonomía personal y conocimiento de sí mismo, el decreto establece que ha de promoverse el juego como actividad fundamental para su desarrollo personal y social. Además el objetivo número 5 de dicha área establece que el niño debe descubrir las propias posibilidades de juego y movimiento, y utilizarlas en las diversas actividades cotidianas para dar respuesta a sus necesidades e intereses. A su vez el objetivo número 8 especifica que el niño ha de adquirir gradualmente iniciativa, autonomía e implicación personal en los juegos y en las actividades cotidianas. Por otro lado, del mismo modo que el decreto a nivel estatal destinado al segundo ciclo, la Comunidad Autónoma de Cantabria establece un bloque de contenido destinado al juego y al movimiento en el que se le da al juego un papel esencial como base de la vida cotidiana de los niños, y especifica que los niños han de adquirir las normas de los mismos y utilizarlos para su disfrute. Por último en los criterios generales sobre la valoración del progreso del alumnado se especifica que el juego ha de ser utilizado por los niños para regular la expresión de los sentimientos y las emociones además de hacer mención especial a la importancia del juego al aire libre.

Respecto al área del medio físico natural y cultural, en esta solo se menciona el juego en el bloque III acerca de la cultura y la vida en sociedad cuando hace referencia a la no discriminación por razón de sexo en los juegos y juguetes (además de en aspectos de otra índole).

En cuanto al área de lenguajes, se especifica que las situaciones de comunicación producidas en el aula deben de originarse en situaciones de juego, y que el acercamiento de retahílas, poesías, canciones y de textos narrados, contados o leídos ha de llevarse a cabo a través, o acompañado, de juegos. Así

mismo se hace mención a que la expresión dramática y corporal ha de ser expuesta al niño a través del juego y se tiene que hacer partícipes a los niños de pequeños juegos lingüísticos y musicales.

En definitiva, tras un análisis de las leyes educativas que rigen el sistema educativo español y más concretamente el cántabro y una revisión de los derechos relativos al juego de la Convención de los Derechos del Niño podemos concluir que el juego ha de estar presente en toda labor educativa ya que es objeto de derecho y aparece reflejado en las leyes educativas como un pilar básico en el desarrollo de todas las habilidades del niño tanto personales como sociales, además de como medio de disfrute y gozo, esencial en las primeras edades.

3. METODOLOGÍA

3.1 OBJETIVOS

3.1.2 OBJETIVOS GENERALES

- Realizar una revisión de carácter descriptiva-exploratoria sobre el uso y presencia del juego en la Educación Infantil.
- Mostrar la implicación del juego en el desarrollo de las áreas de experiencia establecidas en el currículum de Educación Infantil.

3.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer las aproximaciones teóricas en torno al juego en Educación Infantil.
- Identificar las similitudes y las diferencias entre los resultados obtenidos por diferentes investigadores en torno al juego como elemento favorecedor del desarrollo infantil.
- Reconocer en las diferentes investigaciones los aspectos de las áreas del currículum susceptibles de ser desarrollados a través del juego.

3.2 MÉTODO

A lo largo de este apartado se explicará de forma explícita las fuentes y los procedimientos utilizados para la búsqueda de los diversos artículos utilizados a lo largo del documento.

El procedimiento seguido en la realización de la revisión bibliográfica constó de cuatro fases. En primer lugar se consultaron bases de datos y fuentes documentales, en segundo lugar se estableció la estrategia de búsqueda, en tercer lugar se especificaron los criterios de selección de documentos y por último se organizó la información.

3.2.1 CONSULTA DE BASES DE DATOS Y FUENTES DOCUMENTALES

Los documentos analizados en la investigación fueron organizados según la clasificación propuesta por Guirao-Goris, Olmedo y Ferrer (2008). Esta clasificación divide los documentos en tres grupos. En primer lugar se encuentran las fuentes primarias, que son los documentos sobre los que se escribe directamente y proporcionan datos de primera mano, estos documentos se corresponden con cada una de las investigaciones seleccionadas para analizar. En segundo lugar están las fuentes secundarias que son las que procesan información de primera mano (manuales, enciclopedias), permitiendo una visión global, rápida y útil. En este caso no hemos utilizado ninguna fuente secundaria. Por último están las fuentes terciarias que son aquellas que condensan los documentos primarios y los secundarios. Podemos decir que las fuentes terciarias de la presente revisión se corresponden con las diferentes bases de datos a través de las cuales se han buscado las fuentes primarias de información.

La búsqueda bibliográfica tuvo lugar entre los meses de febrero y junio de 2018 y las bases de datos seleccionadas para la búsqueda de los documentos fueron las siguientes:

- Dialnet
- ISOC

- Redined
- Scopus
- Eric

Los descriptores utilizados variaron en función de si las bases de datos eran nacionales o internacionales. Para las bases de datos nacionales (Dialnet, ISOC y Redinet), se utilizaron los siguientes descriptores:

- Juego
- Infancia
- Educación Infantil

Para las bases de datos internacionales (Scopus y Eric) los descriptores fueron los siguientes:

- Play
- Game
- Early childhood education
- Preschool education

De todos los resultados obtenidos se seleccionaron aquellos que eran más relevantes para la investigación, descartando todos los documentos cuya fecha de publicación fuera anterior a 1999, y aquellos cuyo centro de interés era el juego a través de aplicaciones tecnológicas.

A continuación se seleccionaron documentos en cuyo título se observaba la utilidad del artículo en nuestra investigación ya que hacían mención al juego en el ámbito de la educación infantil o en la infancia. De entre todos los artículos cuyo título parecía ser de interés en nuestro trabajo, se investigó a los autores tratando de identificar su credibilidad y su experiencia en el tema. Por último se analizaron los resúmenes tratando de indagar si los resultados obtenidos eran aplicables al estudio que se pretendía llevar a cabo.

Una vez preseleccionados los documentos se comenzó con la lectura crítica de los mismos. Para comprobar la adecuación y la fiabilidad de estos, y llevar a cabo una lectura de calidad se utilizó una parrilla de preguntas propuestas

por CASPe (Programa de Habilidades en Lectura Crítica Español). La plantilla seleccionada fue la relativa a los estudios cualitativos y consta de diez preguntas que se pueden ver en el ANEXO 1. Finalmente fueron seleccionados para analizar un total de 14 documentos.

En la siguiente tabla se muestran el registro con el número de resultados obtenidos en cada una de las bases de datos y el número y la referencia de los documentos seleccionados de cada una de ellas:

BASE DE DATOS	Nº DE RESULTADOS	Nº DE DOCUMENTOS SELECCIONADOS	REFERENCIAS
Dialnet	125	3	Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. <i>Educación Matemática en la Infancia</i> , 63-93.
			Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T., & Vicente Castro, F. (2011). EL juego infantil en un mundo de cambio. <i>International Journal of Developmental and Educational Psychology</i> , 1(1), 197-206.
			Salguero García, D., Álvarez Hernández, J., Aguilar Parra, J. M., Fernández Campoy, J. M., & Pérez-Gallardo, E. R. (2006). Propuesta de evaluación del programa de: juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes. <i>International Journal of Developmental and Educational Psychology</i> , 2(1), 139-146
ISOC	68	7	González Falcón, I., & Romero Muñoz, A. (2008). El proyecto ciudad arco iris: Jugar para aprender, aprender para jugar. <i>Revista de educación</i> , 185-202.
			Ruiz-Tilve Areas, C. (2000). El juego lingüístico en la Educación Infantil. <i>Aula Abierta</i> .
			Durán Bouza, M., López Osuna, A., Fernández Mendez, J., García Fernández, M., & García Mosquera, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. <i>Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología</i> , 171-179.
			Quiroga Uceda, P., & Igelmo Zaldívar, J. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. <i>Bordon</i> , 79-92.

			Russo, L. (2013). Play and Creativity at the Center of Curriculum and Assesment: a New York City School's Journey to Rethink Curricular Pedagogy. <i>Bordón</i> , 131-146.
			Mencliar Rivas, J. (1999). Espacios de Acción y Aventura. <i>Apunts. Educación Física y Deportes</i> , 65-70.
			Viciara Garófano, V., & Conde Caveda, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. <i>Tavira: Revista de ciencias de la educación</i> , 91-106
Redined	626	1	Cruz Hernandez, J. G., & Otero Calviño, N. (2017). Aprender jugando: experiencia en el aula. <i>El bucio: Revista digital del CEP Tenerife Sur</i> , 32-35.
Scopus	33	2	Hashemi, M., Khameneh, N. N., & Salehian, M. H. (2015). Effect of selected games on the development of manipulative skills in 4-6 year-old preschool girls. [Effetto di alcunigiochiselezionatisullosviluppodelleabilitàmanipolative in bambine di etàprescolare (4-6 anni)] <i>MedicinaDello Sport</i> , 68(1), 49-55.
			Gao, X. -, Liu, Y., Tian, S., Zhang, D. -, & Wu, Q. -. (2014). Effect of interesting games on relief of preoperative anxiety in preschool children. <i>International Journal of Nursing Sciences</i> , 1(1), 89-92.
Eric	51	1	Chou, M.-j. (2016). Board Games Play Matters: A Rethinking on Children's Aesthetic Experience and Interpersonal Understanding. <i>EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education</i> , 2405-2421.
Tabla 1			

3.2.4 ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Puesto que nos encontramos ante una revisión narrativa (descriptiva), para organizar la información se hizo en primer lugar un análisis individual de cada una de las investigaciones escogidas. Para ello se extrajo de todas ellas la información que se consideró pertinente tratando de dar respuesta a los objetivos de nuestra investigación y recogiendo aquellos elementos del currículum de Educación Infantil que las investigaciones demostraban haber sido desarrollados a través del juego. A continuación dicha información fue recogida en tablas que podrán localizar entre los ANEXOS 2 y 15.

En segundo lugar se cumplimentó una lista de control cuyo objetivo era el de comparar los resultados obtenidos en las diferentes investigaciones observando

las similitudes y las diferencias entre ellas (dicha lista de control se encuentra en el apartado de resultados, concretamente en el apartado donde se comparan los resultados obtenidos en todas las investigaciones).

Por último se hizo una valoración comentando los resultados obtenidos tanto de forma individual en cada una de las investigaciones, como a modo grupal en la comparativa de todas ellas. Dicha valoración se acompañó de diversos gráficos que recogen todos los resultados de forma visual.

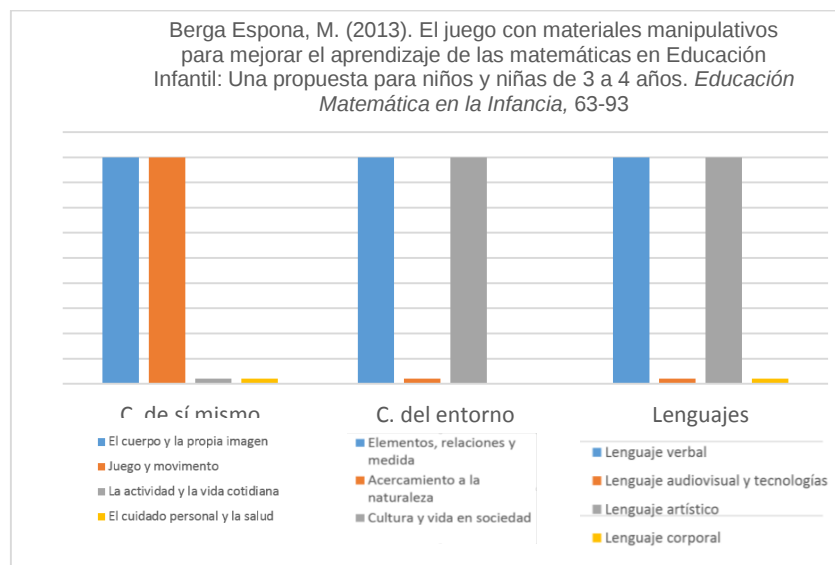
4. RESULTADOS

El presente apartado estará compuesto de tres partes. En un primer momento se hará un análisis individual de cada una de las lecturas. En segundo lugar se realizará una comparación de los resultados obtenidos entre todas las investigaciones. Finalmente se destinará un apartado a las conclusiones generales de la investigación.

4.1 ANALISIS INDIVIDUAL DE LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

En las siguientes líneas se hará un análisis de cada uno de los documentos seleccionados. Para ello se han utilizado una serie de gráficos que muestran de forma visual las áreas del currículum que se han visto desarrolladas a través del juego en cada una de las investigaciones. Dichas gráficos recogen la información recabada en las tablas de los anexos 2 al 15.

DOCUMENTO 1



Si analizamos tanto la gráfica como la tabla presente en el ANEXO 2 podemos destacar que en dicha investigación se ha demostrado que a través del juego y de la manipulación de elementos los niños son capaces de desarrollar contenidos de las tres áreas del currículum.

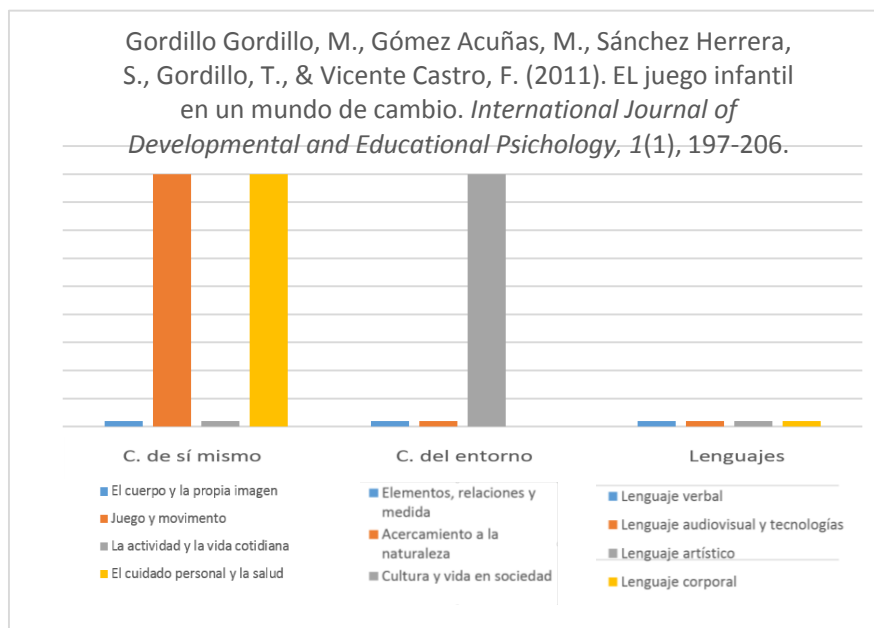
En el caso del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, se han visto desarrollados conocimientos relacionados con el cuerpo y la propia imagen ya que en una de las actividades propuestas los niños elaboraron seriaciones basadas en el propio cuerpo con material manipulativo. Por su parte también se han desarrollado contenidos relativos al juego y al movimiento, reflejados a través de la participación y el esfuerzo que los niños han mostrado en los juegos, mediante los momentos en los que los niños han practicado juego simbólico, a través de la puesta en marcha de acciones llevadas a cabo por los niños a partir del propio cuerpo y por último, por medio de la investigación, la exploración y la manipulación de objetos por parte de los niños.

Por otro lado, en cuanto al área del conocimiento del entorno esta investigación tiene como objetivo principal mostrar la implicación del juego en el aprendizaje de las matemáticas. Debido a ello, a través de los diversos juegos los niños han desarrollado multitud de contenidos relacionados con los elementos, las relaciones y las medidas. Algunos los aspectos trabajados por los

niños han sido clasificaciones y ordenaciones, construcciones, conteo, tamaños, seriaciones, apilamientos verticales con patrones, elaboración de líneas, los cuerpos geométricos y la transformación de objetos tridimensionales al plano. Por último respecto a esta área del currículum, en esta investigación también se han visto reflejados contenidos relativos a la vida en sociedad a través de las interacciones llevadas a cabo entre los niños durante los juegos.

Finalmente, dentro del área de lenguajes los niños han desarrollado aspectos relacionados con el lenguaje verbal, a través de establecimiento de conversaciones y de la adquisición de vocabulario relativo a las matemáticas, y con el lenguaje artístico a través de la realización de diferentes actividades plásticas.

DOCUMENTO 2



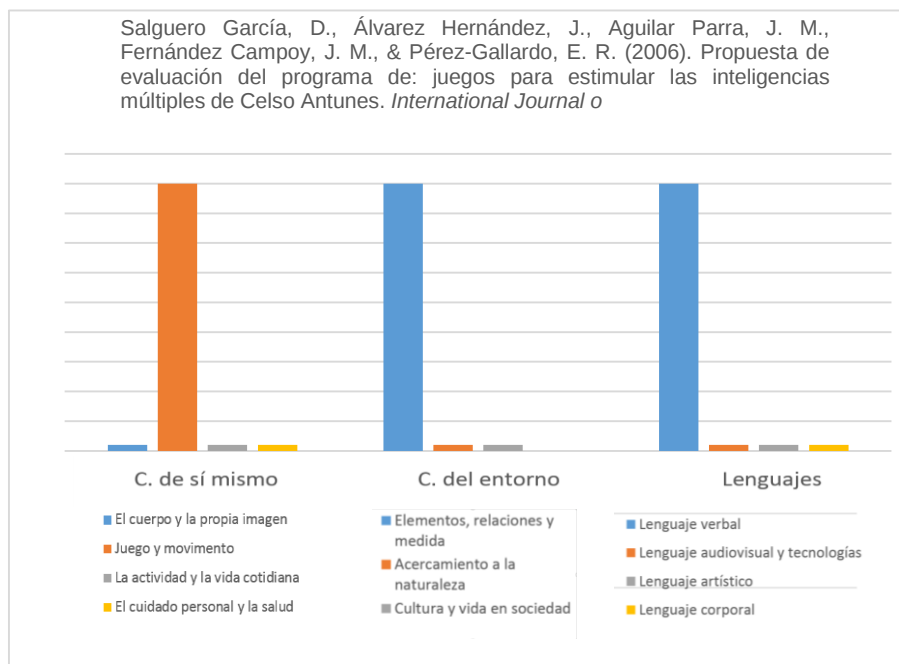
Tal y como se observa en la gráfica esta investigación nos muestra cómo a través del juego el niño es capaz de desarrollar capacidades propias tanto del área de conocimiento de sí mismo como del área del conocimiento del entorno.

En cuanto al área de conocimiento de sí mismo, a lo largo de la investigación los niños de educación infantil muestran preferencias por juegos de tipo motórico como saltar, correr o deslizarse. Este tipo de actividades forman parte del bloque de contenido del juego y del movimiento, y sin duda alguna

favorecen en el desarrollo psicomotriz del niño. Por otro lado, los niños también han sido capaces de desarrollar capacidades en lo referente al cuidado personal y a la salud ya que en los resultados de la investigación se muestra que el juego entre niños permite satisfacer sus propias necesidades, descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas y relacionarse con los demás.

Respecto al área de conocimiento del entorno, la investigación pone de manifiesto que el 80% de los niños que participaron en el estudio, muestran preferencias por el juego en grupo, elemento clave en el desarrollo de las habilidades sociales del niño así como en la participación en la cultura y en la vida en sociedad. Del mismo modo, la mayoría de los niños muestran más interés hacia el juego con niños de su misma edad que hacia el juego con niños de diferentes edades. Consideramos este dato significativo ya que, tal y como se ha mencionado con anterioridad, el juego entre iguales ha de ser un elemento central en cualquier aula de educación infantil.

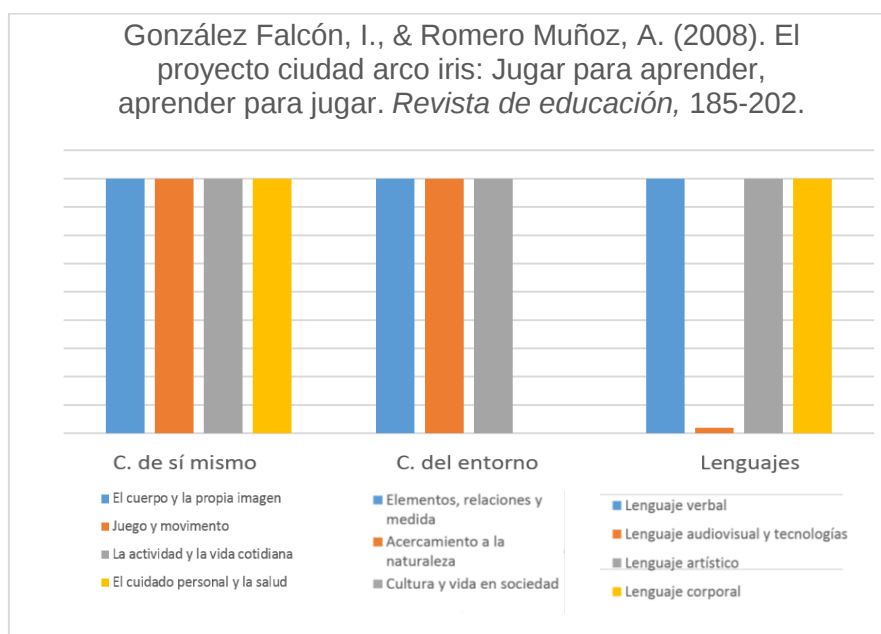
DOCUMENTO 3



Antes de analizar los resultados obtenidos en la investigación hemos de aclarar que el objetivo de dicha investigación era observar si aquellos niños que habían sido expuestos al programa de juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes*1 habían mejorado en el desarrollo de distintas habilidades, más que aquellos a los que no se les había expuesto al programa.

Tal y como se muestra en la gráfica dicha investigación mostró que aquellos niños que habían participado en el programa de juegos de Celso Antunes mostraron mejores resultados en las tres áreas del currículum de educación infantil, haciéndose evidente su mejoría tanto en la inteligencia espacial (área de conocimiento de sí mismo: juego y movimiento), como en la inteligencia verbal (área de lenguajes) como en la resolución de problemas (área de conocimiento del entorno).

DOCUMENTO 4



El proyecto Ciudad Arcoíris consistió en una propuesta pedagógica en la que se dotaba a los niños de multitud de espacios y materiales donde poder jugar y experimentar. Los diferentes espacios de dicho proyecto conformaban una pequeña ciudad compuesta por diversos rincones (floristería, farmacia, supermercado, panadería, frutería, peluquería, teatro, ludoteca, Banco, Ayuntamiento, Centro de Salud, Clínica Veterinaria, casita y cafetería) en los que los niños interactuaban y ponían en marcha diferentes habilidades a través del juego.

En la gráfica se puede observar cómo a través de la actividad lúdica en los rincones los niños han desarrollado contenidos de todas las áreas del currículum:

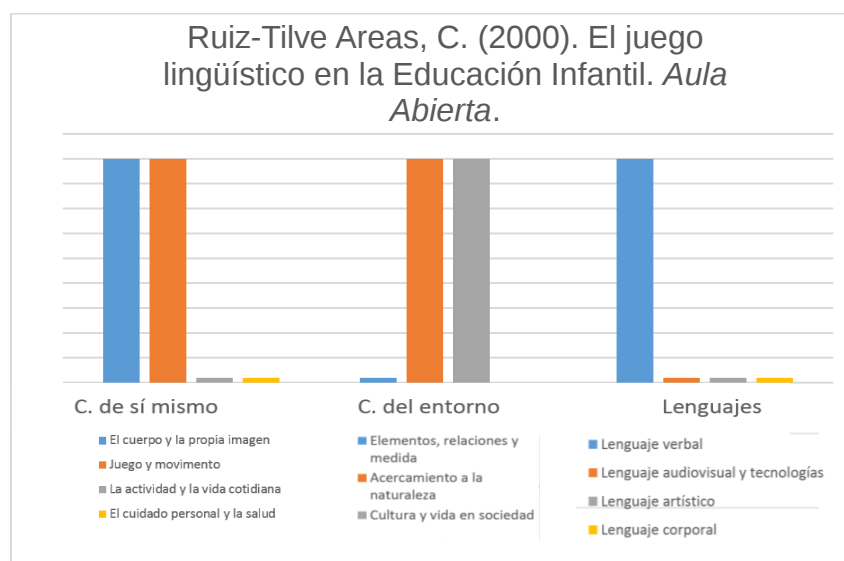
En el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal los niños han trabajado el conocimiento de su cuerpo e imagen a través de la actividad lúdica llevada a cabo en los rincones de peluquería y centro de salud; han adquirido hábitos alimenticios, y llevado a cabo tareas propias del hogar en los rincones de panadería, frutería, casita y cafetería y han trabajado aspectos

relacionados con el cuidado personal y la salud en los rincones de la farmacia, centro de salud y cafetería.

En cuanto al área del conocimiento del entorno los niños han trabajado los elementos, las relaciones y la medida en los rincones del supermercado y del banco; se han acercado a la naturaleza, al medio ambiente y a los animales en la floristería, y la clínica veterinaria; han adquirido habilidades y conocimientos acerca de la cultura y la vida en sociedad en el supermercado, el ayuntamiento y la cafetería, y en general, en todos los rincones los niños han interactuado entre ellos estableciendo pautas de conductas y respetando la diversidad en todas sus ámbitos.

Por último en cuanto al área de representación y comunicación los niños han trabajado el lenguaje verbal a través de las conversaciones establecidas en todos los rincones, y del mismo modo han puesto en práctica lenguaje artístico y corporal a través de manifestaciones plásticas elaborados en la mayoría de los rincones y más concretamente a través de las representaciones llevadas a cabo en los rincones de teatro y ludoteca.

DOCUMENTO 5

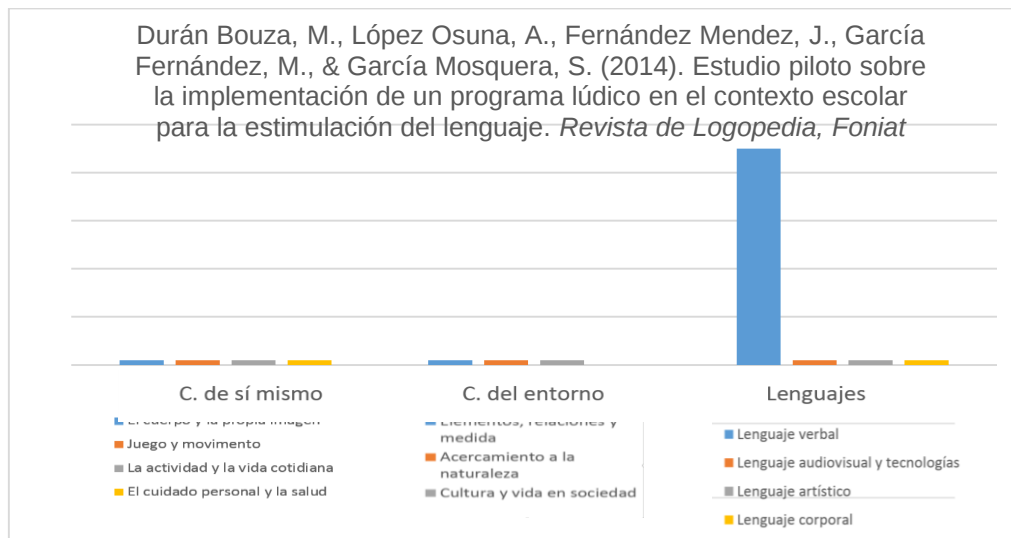


Antes de comenzar con el comentario de la gráfica previa es necesario resaltar que a diferencia de los documentos analizados anteriormente, en este caso no estamos ante una propuesta pedagógica puesta en práctica sino, ante una revisión bibliográfica que pone de manifiesto la implicación que tiene el juego lingüístico en el desarrollo de las áreas del currículum.

La autora Ruiz-Tilve (2000) argumenta que el juego lingüístico puede ser utilizado en el aula como recurso para desarrollar las tres áreas del currículum de educación infantil. Más concretamente esta autora manifiesta que dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, el juego lingüístico puede ser utilizado para ayudar al niño a desarrollar seguridad en sí mismo y a conocer mejor su cuerpo y las capacidades de cada una de sus partes. En relación al área del conocimiento del entorno Ruiz-Tilve (2000) manifiesta que muchos cuentos tradicionales juegan con mensajes sensoriales que ayudarán al niño a desarrollar capacidades que serán claves para un futuro conocimiento del entorno y que el juego lingüístico es útil para desarrollar la socialización del niño ya que a través de él se pueden establecer relaciones fluidas entre profesor y alumnos y entre alumnos mediante el intercambio de lenguaje creativo, y del mismo modo se le pueden ofrecer al niño modelos que le permitan progresar en el ámbito escolar y personal. Por último en lo referente al área de lenguajes está

claro que el objetivo principal del juego lingüístico enriquecer el lenguaje verbal del niño.

DOCUMENTO 6

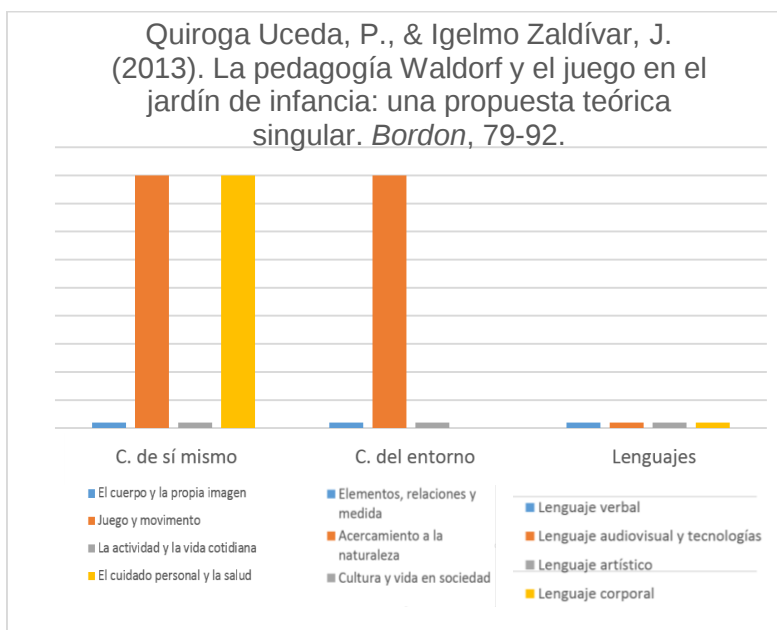


La presente gráfica pone de manifiesto los resultados obtenidos en un estudio piloto en el cual se puso en práctica un programa lúdico-educativo que tenía como fin de estimular el lenguaje de niños de último curso de educación infantil con y sin dificultades específicas.

El programa lúdico-educativo consistió en una serie de actividades basadas en juegos dirigidos que se centraban en aspectos como la atención, el reconocimiento visual, la lateralidad, el ritmo y la fluidez del habla y la discriminación auditiva.

Este estudio puso de manifiesto que tras la puesta en práctica del programa y de los juegos, los niños mejoraron tanto en el índice de desarrollo lingüístico, el ritmo, la fluidez del habla, la atención, el reconocimiento visual, la lateralidad, y la orientación temporoespacial como en lo referente a la «forma» y «contenido» del lenguaje.

DOCUMENTO 7



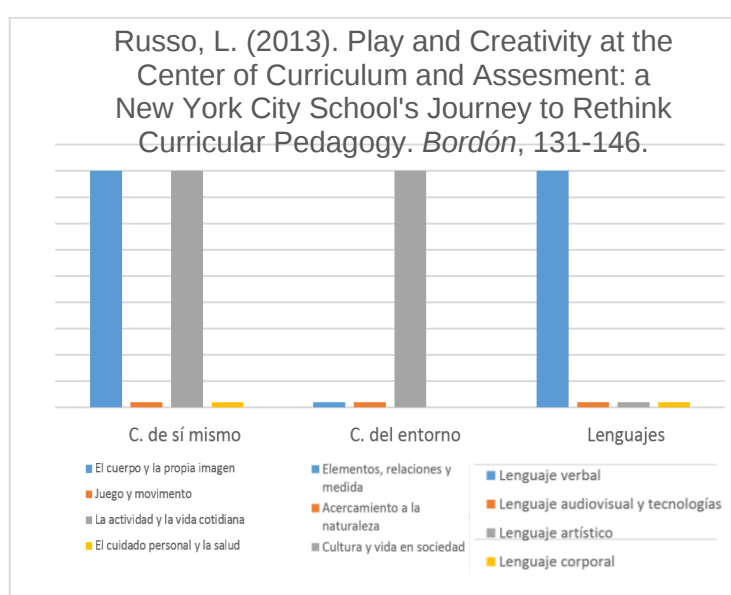
El presente artículo pone énfasis en un análisis sobre la concepción que se tiene del juego en las escuelas Waldorf. Para que la reflexión acerca del artículo hile con el contenido del trabajo se ha tratado de extraer algunos apuntes que se dan en el documento acerca de aspectos del desarrollo del niño que se ven favorecidos por el juego y se ha tratado de clasificarlos dentro de las áreas del currículum de Educación infantil, obteniendo los resultados mostrados en la gráfica anterior.

Como se puede observar en la gráfica y en el anexo 7 se ha enmarcado dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal la concepción del juego como elemento favorecedor de la maduración y del desarrollo sensorio-motor que el niño ha de conquistar durante los primeros siete años de su vida. Del mismo modo se ha puesto énfasis en la concepción que se hace en el artículo del juego como medio a través del cual los niños ponen en práctica la imitación de las actividades adultas, lo cual es fundamental para el desarrollo de ciertas capacidades que no se especifican en el artículo. Por último en relación a la salud y el cuidado personal en el artículo se manifiesta que a través del juego los niños experimentan momentos de expiración que son claves para para alcanzar

momentos de concentración y de inspiración y que el juego está vinculado a la actividad espiritual de los más pequeños.

Por otro lado se ha enmarcado dentro del área del conocimiento del entorno que, en la pedagogía Waldorf se dota a los niños con materiales propios de la naturaleza y del entorno procurando de este modo un acercamiento de los niños hacia la naturaleza.

DOCUMENTO 8



La investigación que se ha analizado en la gráfica anterior evalúa el aprendizaje de los alumnos, la labor docente y la visión de las familias que forman parte de un centro educativo de Nueva York, en el cual el centro del currículum y la evaluación son el juego y la creatividad. De todos los aspectos en este análisis se han extraído únicamente los aspectos que hacían referencia al aprendizaje de los alumnos, que son relativamente escasos. Además puesto que el presente documento trata de analizar el currículum de educación infantil, es conveniente mencionar que en esta investigación se valora el aprendizaje de un grupo escolarizado en el centro desde los 3 años de edad hasta 5º grado, por lo que el análisis llevado a cabo no es del todo objetivo.

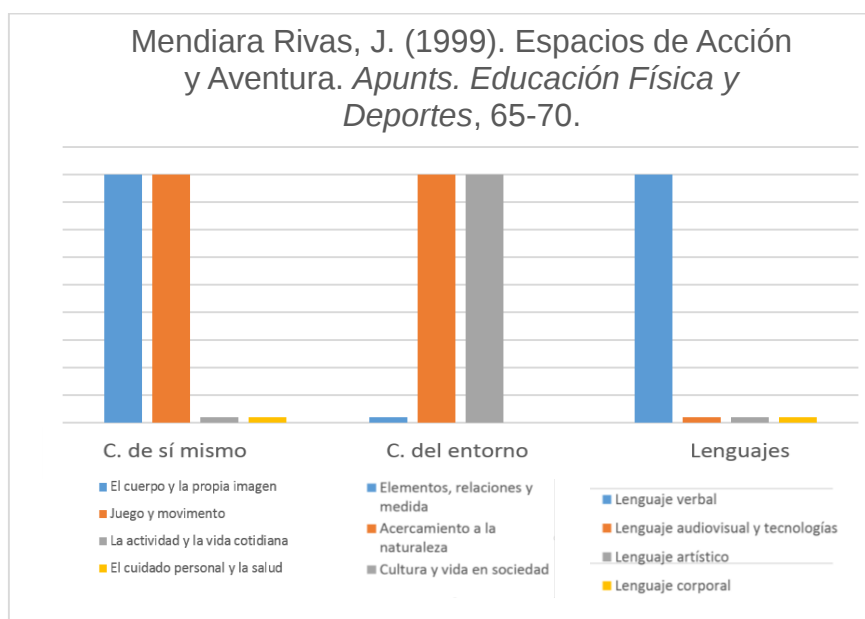
En la gráfica anterior se muestran aspectos de desarrollo en las áreas del conocimiento de sí mismo y la autonomía personal puesto que en los resultados

de la investigación Russo manifiesta que los niños investigados muestran persistencia en sus metas y están dispuestos a correr riesgos y son conscientes de sus habilidades y capacidades personales y utilizan este conocimiento de múltiples maneras.

Por otro lado en la gráfica aparecen reflejados indicios de desarrollo de contenidos referentes al área de conocimiento del entorno ya que el autor argumenta en sus resultados que los niños desarrollan fuertes habilidades de resolución de problemas y de pensamiento crítico.

Por último respecto al área de lenguajes en el texto se menciona que los niños muestran diversas habilidades de alfabetización.

DOCUMENTO 9



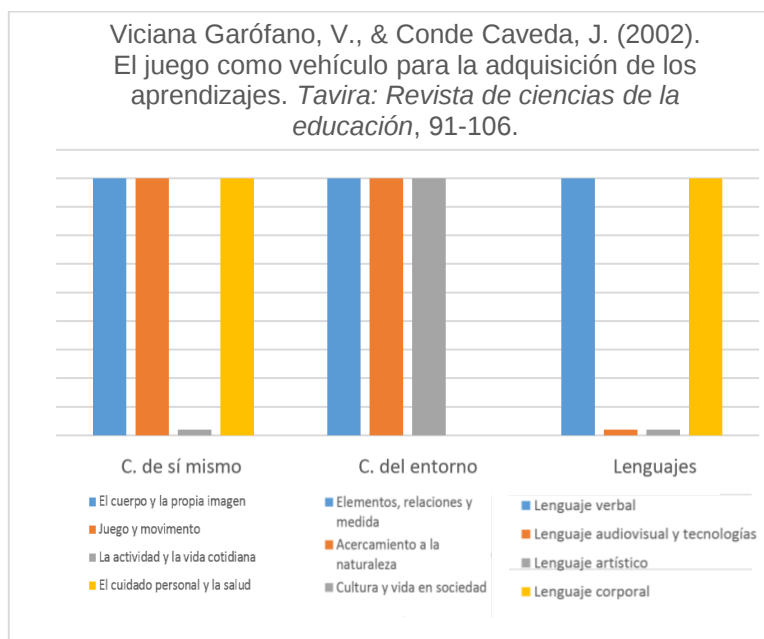
En la gráfica anterior se muestran las áreas del currículum susceptibles de ser desarrolladas por los niños del Colegio de Educación Infantil y Primaria Pío XII de Huesca que participan de los espacios de acción y aventura creados por el autor del artículo Javier Mencliara Rivas.

Como se puede observar, en el gráfico se han señalado aspectos referentes al área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal dado que el autor plantea en el artículo que, a través de los juegos propuestos en los espacios, se trata de desarrollar habilidades motoras y motrices en los niños y se trata de fomentar que adquieran competencias personales y construyan su propio conocimiento. Además el autor argumenta que a través del juego los niños desarrollan su propio programa de aprendizaje, satisfacen su necesidad de movimiento y su curiosidad por afrontar pequeños riesgos y salvar pequeñas dificultades, exploran sus propios intereses, toman decisiones, ponen a prueba su responsabilidad, aprenden cómo aprender lo que quieren saber o hacer, se involucran en el trabajo, descubren sus posibilidades, resuelven sus problemas y se imponen un tipo de disciplina que es reconocida y aceptada por ellos mismos.

Respecto al área del conocimiento del entorno podemos destacar que en los llamados “juegos de ejercicio” se les ofrecen a los niños varios montajes con el fin de acercar las actividades en el entorno natural al gimnasio. Otro aspecto referente a esta área, es la mención que hace el autor acerca de que los juegos de reglas impulsan la acción reflexiva de los niños e incrementan su capacidad de organización social. Del mismo modo el autor señala que a través del juego los niños adoptan y mejoran sus actitudes personales, sus valores socio afectivos y comienzan a aceptar las normas. Por último el autor argumenta que durante la realización de los juegos se crean interacciones motrices entre los niños, lo cual favorece el establecimiento de relaciones entre iguales, aspecto que es clave en el desarrollo de capacidades y habilidades necesarias para la vida.

En cuanto al área de comunicación de lenguajes se puede decir que esta está siendo desarrollada ya que, después jugar en los diferentes espacios, los niños han de verbalizar en voz alta la experiencia vivida.

DOCUMENTO 10



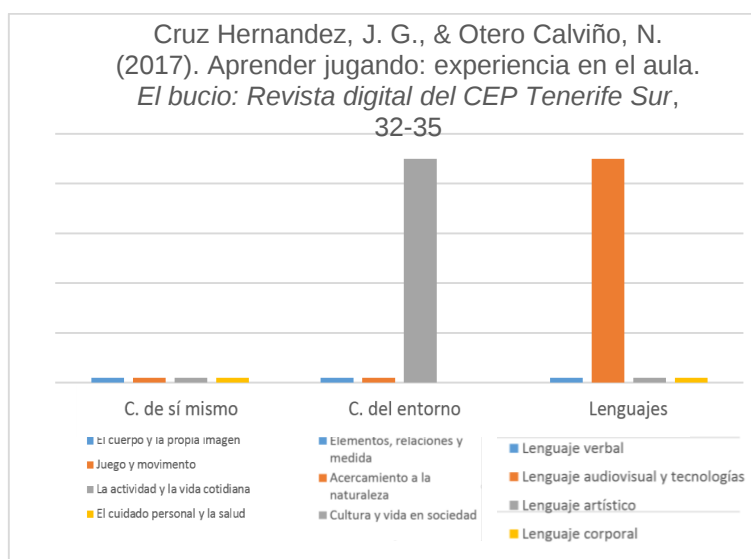
Nos encontramos, en este caso, ante una gráfica que recoge las aportaciones dadas por Garófano y Caveda acerca de la importancia del juego en el desarrollo de los niños de Educación Infantil, así como de las áreas del currículum de dicha etapa que pueden ser desarrolladas a través del juego.

Estos autores, tras hacer una revisión bibliográfica de los datos dados por otros eruditos en la materia, argumentan que el juego puede servir como medio para desarrollar el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal dado que el juego es la actividad principal y más efectiva para el crecimiento del niño en todos los planos: lo ayuda a desarrollar el sistema nervioso, favorece la creatividad, la espontaneidad, la imaginación y la exploración, sirve como medio en el desarrollo motor, ayuda a coordinar el cuerpo y estimula el afán de superación personal.

En cuanto al área de conocimiento del entorno, estos autores ponen énfasis en que a través del juego el niño conoce el mundo exterior, se socializa y adquiere una serie de valores y pautas de comportamiento social, así como hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Por último, en referencia al área de lenguajes, el autor manifiesta que el juego ayuda a la mejora del lenguaje y es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos.

DOCUMENTO 11



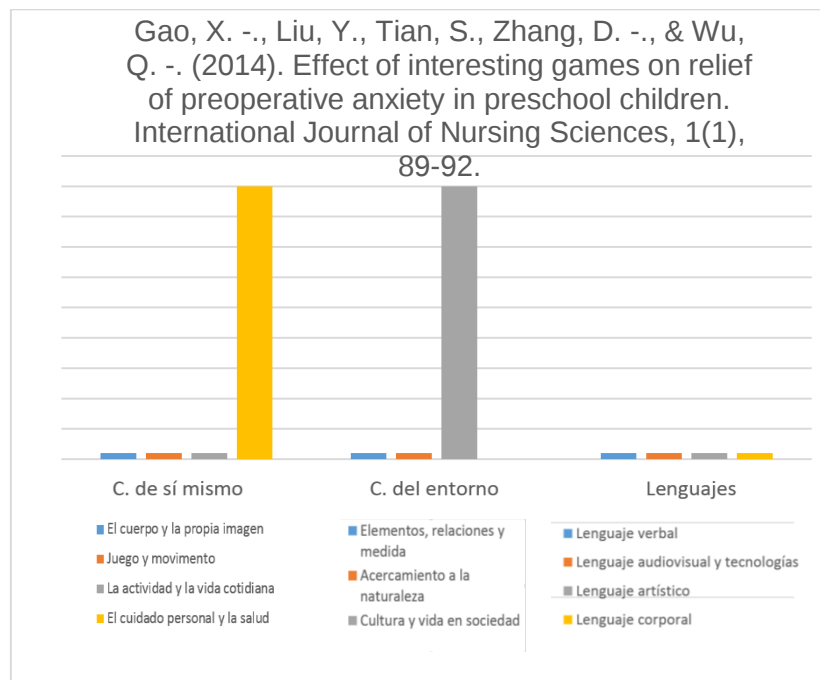
Esta propuesta se basa en el uso de la Gamificación como herramienta pedagógica para motivar e incentivar al alumnado. La Gamificación es una técnica que traslada la mecánica de los juegos al ámbito de la educación con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para que los niños adquieran mejor algunos conocimientos, para mejorar alguna habilidad, o bien para recompensar acciones concretas. En el artículo no se especifica a qué edades ha sido dirigida esta propuesta, aunque las fotos y algunos de los contenidos que se trabajan en ella son propios de la Educación Primaria y no de la Educación Infantil.

Si tratamos de extraer de la propuesta aquellos aspectos del área del currículum de educación infantil que los niños han desarrollado a través del juego podemos señalar únicamente un contenido en lo referente al área de conocimiento del entorno que se corresponde con el apartado de cultura y vida en sociedad, y que se manifiesta en el artículo ya que en él se hace referencia a que la gamificación ayuda a los niños en la adquisición de habilidades como la cooperación y la aceptación entre ellos, en la toma de decisiones conjuntas y en

el respeto de la opinión de los demás. Además esta práctica favorece que alumnos y profesores compartan experiencias.

Es interesante mencionar que en esta propuesta se integra el uso de las TIC lo cual forma parte del área de lenguajes del currículum de educación infantil.

DOCUMENTO 12

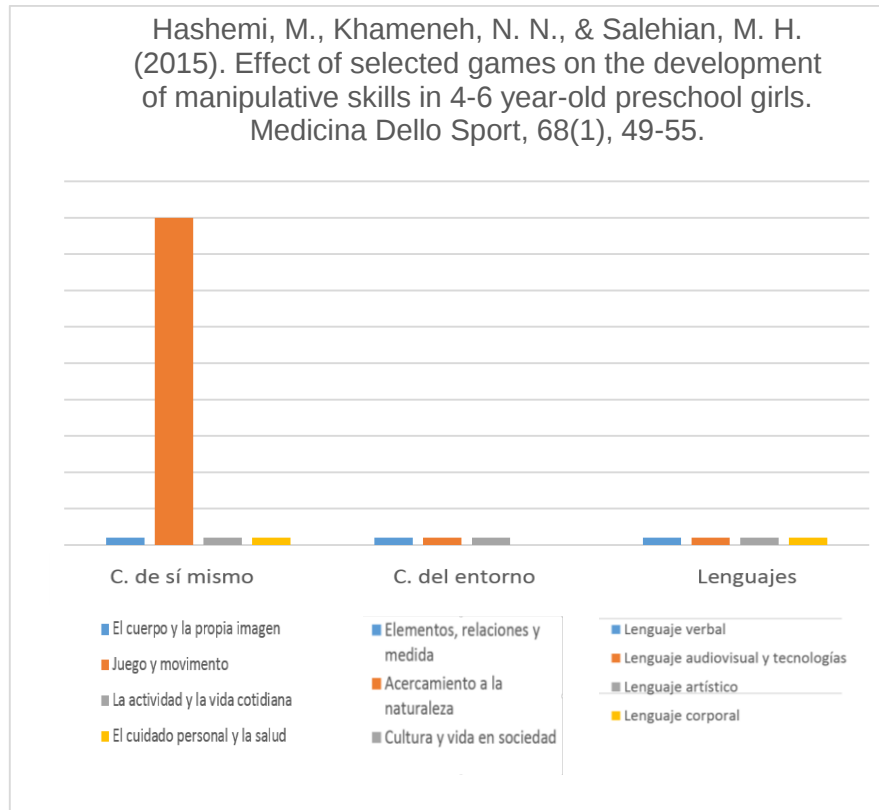


La gráfica anterior muestra los resultados de un estudio cuyo objetivo era el de mostrar cual era el efecto que causaban una serie de juegos sobre la ansiedad de niños de edades muy tempranas.

Se puede decir que los resultados de la investigación pusieron en evidencia tres aspectos. Los dos primeros aspectos podemos decir que hacen referencia al área de autonomía personal, concretamente al cuidado personal y la salud y ponen de manifiesto que los juegos pueden aliviar la ansiedad y miedo en niños pequeños y que las emociones positivas durante el juego, como la alegría, la excitación o la confianza pueden reducir la sensibilidad a la estimulación nociva y mejorar el umbral del dolor. El tercer aspecto lo podemos relacionar con el área de conocimiento del entorno, más concretamente con la

cultura y vida en sociedad y hace referencia a que los juegos mejoran la cooperación.

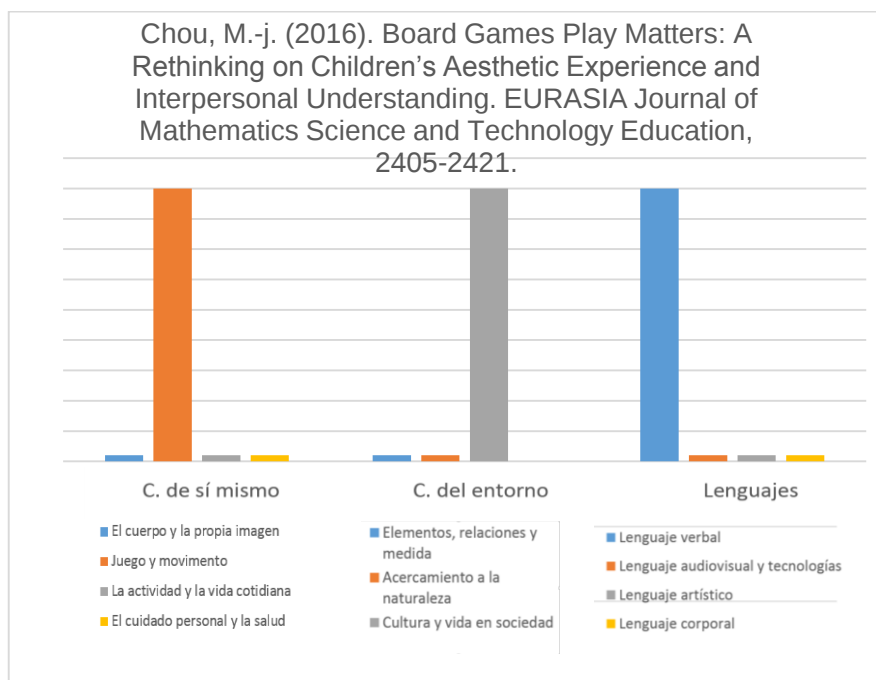
DOCUMENTO 13



En este caso nos encontramos ante una investigación cuyo objetivo es comprobar el efecto de algunos juegos en el desarrollo de habilidades de manipulación en niñas de 4 a 6 años.

Los resultados de dicha investigación muestran que gracias a la puesta en práctica de algunos juegos los niños han manifestado mejores resultados en sus habilidades de manipulación y en su habilidad motora, este dato constata que a través del juego los niños han desarrollado contenidos del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, más concretamente contenidos relacionados con el movimiento.

DOCUMENTO 14



Esta última grafica contiene los resultados obtenidos en un estudio llevado a cabo por Chou, M cuyo objetivo es el de investigar la influencia de los juegos de mesa sobre la experiencia de los niños y la comprensión interpersonal en dos aulas diferentes, un aula Montessori y un aula Constructivista.

En la gráfica se han marcado aspectos referentes al área de autonomía personal, más concretamente aspectos que hacen referencia al juego y al movimiento, dado que en este estudio se pone de manifiesto que tras la puesta en práctica de los juegos de mesa hubo diferencias significantes entre los niños dependiendo del aula del que formaban parte: Los niños del programa constructivista siguieron reglas explicitas para conformar las reglas de amistad, la negociación, el intercambio, el respeto y el juego, mientras que los niños del aula Montessori mencionaron que necesitaban más ayuda de los maestros sobre las reglas en el juego de mesa y el aprendizaje individual. Este aspecto nos demuestra que no solo el juego es determinante en el desarrollo de las

habilidades de los niños sino que también el contexto donde este se lleve a cabo es influyente.

En cuanto a los contenidos del currículum relacionados con la cultura y la vida en sociedad estos han sido marcados dado que en la investigación se pone énfasis en que los niños de ambas experiencias obtuvieron los mismos resultados en cuanto al porcentaje de experiencia compartida. Por su parte en el caso de las estrategias de negociación y en el caso de la comprensión interpersonal, los niños del aula constructivista obtuvieron mejores resultados tras la puesta en práctica de los juegos. Al igual que en el caso anterior se puede concluir que en esta experiencia se demuestra que el contexto en el que se llevan a cabo los juegos influye en los resultados.

Por último en cuanto al área de representación y comunicación, en ambas experiencias, gracias a la puesta en práctica de los juegos los niños llevaron a cabo discusiones profundas y perspicaces, y mejoraron su vocabulario en términos de equilibrio, elegancia, gracia, armonía, orden, simplicidad, modestia y gentileza.

4.2 COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS ENTRE TODAS LAS INVESTIGACIONES

LECTURAS		1ª Berga Espona , M. (2013)	2ª Gordillo Gordillo , M... (2011)	3ª Salguero García, D... (2006)	4ª González Falcón, I... (2008)	5ª Ruiz- Tilve Areas (2000)	6ª Durán Bouza, M (2014)	7ª Quiroga Uceda, P... (2013)	8ª Russo, L. (2013).	9ª Mendia ra Rivas, J. (1999).	10ª Viciano Garófano , V... (2002).	11ª Cruz Hernan dez, J. G... (2017).	12ª Gao, X... (2014)	13ª Hashe mi, M...(20 15)	14ª Chou, M. (2016)
ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN:	X			X	X			X	X	X				
	JUEGO Y MOVIMIENTO	X	X	X	X	X		X		X	X			X	X
	LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA				X				X						
	EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD		X		X			X			X		X		
ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	X		X	X						X				

	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA:				X	X		X		X	X				
	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD:	X	X		X	X			X	X	X	X	X		X
ÁREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	LENGUAJE VERBAL:	X		X	X	X	X		X	X	X				X
	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS											X			
	LENGUAJE ARTÍSTICO	X			X										
	LENGUAJE CORPORAL				X						X				
Tabla 2															

Tal y como se muestra en la tabla anterior, en todos los artículos analizados se ha puesto en evidencia como a través del juego los niños desarrollan habilidades de las tres áreas del currículum de educación infantil, aunque, cabe resaltar, que los estudios que abordan el juego en Educación Infantil se centran más en el desarrollo de las áreas de autonomía personal y de conocimiento del entorno que en el área de lenguajes. Este dato se constata dado que en la tabla previa se observa que solo uno de los artículos menciona el desarrollo del lenguaje audiovisual y de las nuevas tecnologías, y únicamente dos de ellos mencionan el lenguaje artístico y el lenguaje corporal. Respecto al lenguaje audiovisual y tecnologías es necesario recordar que uno de los criterios de exclusión durante la búsqueda bibliográfica fue el descarte de aquellos artículos que se centraban en el juego a través de las TIC.

Por su parte si nos centramos en analizar detenidamente el número de artículos en los cuales se han tratado alguno de los contenidos de cada una de las áreas podemos señalar lo siguiente:

En cuanto al área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, en la tabla se observa como en todas las investigaciones se ha demostrado que a través del juego se pueden desarrollar alguno o varios contenidos de dicha área. Únicamente han sido dos las investigaciones que no han hecho mención al desarrollo de contenidos del área de autonomía personal y son la investigación de Durán Bouza (2014) y la de Cruz Hernandez & Otero Calviño (2017). En el caso de la primera se debe a que se trata de un programa centrado únicamente en la estimulación del lenguaje y en el caso de la segunda podemos decir que se debe a que la investigación no se centra en el ámbito de Educación Infantil exclusivamente.

En cuanto al área de conocimiento del entorno los resultados son de nuevo similares al caso del área de autonomía personal. Todas las investigaciones y documentos analizados ponen en evidencia que a través del juego los niños desarrollan contenidos relacionados con esta área, a excepción de dos investigaciones. Una de las excepciones vuelve a ser de nuevo la de Durán Bouza (2014) que como ya se ha mencionado se centra únicamente en el

desarrollo del lenguaje. La otra es la investigación llevada a cabo por Hashemi, Khameneh & Salehian (2015), cuyo ámbito de análisis son las habilidades de manipulación exclusivamente.

Por último en cuanto al área de lenguajes en este caso son cuatro las investigaciones que no hablan del desarrollo de las habilidades comunicativas o del desarrollo de lenguajes a través del juego:

La primera de ellas es la investigación de Gordillo Gordillo, Gómez Acuña, Sánchez Herrera, Gordillo & Vicente Castro (2011), en la cual los autores se centran en el desarrollo de habilidades motoras y habilidades interpersonales dejando de lado el desarrollo del área del lenguaje. La segunda hace referencia al artículo llevado a cabo por Quiroga Uceda & Igeldo Zaldívar (2013). Podemos decir que este artículo deja de lado el área de lenguajes dado que no se trata de una investigación como tal sino del análisis de una experiencia pedagógica. En tercer lugar se encuentran Gao, Liu, Tian, Zhang & Wu (2014), que se centran exclusivamente en los efectos que tiene el juego sobre la ansiedad de los niños. Por último, nos encontramos de nuevo ante la investigación llevada a cabo por Hashemi, Khameneh, & Salehian (2015), que como ya se mencionó anteriormente se centran exclusivamente en el desarrollo de habilidades manipulativas.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras el análisis de un total de catorce artículos, doce de ellos han mostrado evidencias de que a través del juego se pueden desarrollar los contenidos del área de autonomía personal y del área de conocimiento del entorno, y diez de ellos han demostrado que, a través del juego los niños también mejoran habilidades propias del área de comunicación y lenguajes. Algunos ejemplos que han dado muestras del desarrollo de cada una de las áreas han sido los siguientes:

Dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal los artículos han puesto en evidencia que el juego permite a los niños satisfacer sus

propias necesidades, descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, relacionarse con los demás, desarrollar su inteligencia espacial, conocer mejor su cuerpo, mejorar su desarrollo sensorio-motor, potenciar su actividad espiritual, desarrollar su autonomía y su autocontrol, desarrollar el sistema nervioso, avivar la creatividad, favorecer la espontaneidad, aumentar la imaginación y da lugar a la exploración.

En cuanto al área del conocimiento del entorno las investigaciones demuestran que el juego favorece la interacción entre iguales, el desarrollo de habilidades en la resolución de conflictos, el respeto y sensibilidad hacia el medio ambiente y hacia los animales, el respeto a la diversidad, la socialización del niño, el pensamiento crítico, la aceptación de las normas, el desarrollo de contenidos curriculares como las matemáticas, el descubrimiento del mundo exterior, el desenvolvimiento del niño en el medio, la transmisión de valores y de pautas de comportamiento social y el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Por último, en relación al área de lenguajes, a lo largo de la revisión bibliográfica se ha demostrado que el juego ayuda al niño a desarrollar su lenguaje oral, su inteligencia verbal, su representación artística y plástica y enriquece su lenguaje provocando su desarrollo lingüístico, la mejora del ritmo y la fluidez del habla, la atención y el reconocimiento visual, la lateralidad, la orientación temporoespacial, la exteriorización de sentimientos y comportamientos, y por último, el juego potencia el establecimiento de discusiones profundas y perspicaces en términos de equilibrio, elegancia, gracia, armonía, orden, simplicidad, modestia y gentileza entre los más pequeños.

Definitivamente, estos resultados revelan que el juego es un elemento clave en el desarrollo de las habilidades de los más pequeños. Si revisamos de nuevo las aportaciones recogidas por los diferentes autores que configuran el marco teórico de la investigación podemos decir que ha quedado refutada la idea de que el juego influye tanto en el ámbito social, como en el emocional y en el desarrollo de habilidades físicas de los niños.

Sin duda alguna, podemos concluir que los resultados obtenidos muestran la necesidad de incluir el juego en las aulas de educación infantil, y no solo como elemento de disfrute sino como eje vertebrador y medio fundamental en el desarrollo de las habilidades de los niños, y más concretamente de las áreas del currículum de educación infantil.

Señalamos como limitaciones de la investigación que de las catorce lecturas analizadas únicamente tres de ellas tienen procedencia internacional. Esto se debe a que durante la búsqueda de documentos se comprobó que, a nivel internacional, la mayoría de las investigaciones que se están llevando a cabo en la actualidad en relación al juego y a la educación tienen que ver con la implantación de las nuevas tecnologías al aula y el uso de las mismas de forma lúdica.

Por otro lado, podemos citar como otra limitación, que a lo largo de la búsqueda bibliográfica se descartaron una gran variedad de documentos, debido a las dificultades para acceder al texto completo dado que se encontraban en bases de datos de pago, o bases de datos que requerían de unos identificadores, los cuales no poseíamos.

Como futura línea de investigación, debido a la relevancia que tienen las TIC en la actualidad, se podrían investigar las similitudes y diferencias entre los juegos llevados a cabo a través de soportes tecnológicos y los juegos físicos, y el modo en que cada uno de ellos favorece o dificulta el desarrollo de las habilidades de los más pequeños.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y El Aprendizaje Escolar*. Madrid: Aique Grupo Editor S.A.
- Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. *Educación Matemática en la Infancia*, 63-93
- Chou, M.-j. (2016). Board Games Play Matters: A Rethinking on Children's Aesthetic Experience and Interpersonal Understanding. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 2405-2421.
- Cruz Hernandez, J. G., & Otero Calviño, N. (2017). Aprender jugando: experiencia en el aula. *El bucio: Revista digital del CEP Tenerife Sur*, 32-35.
- Durán Bouza, M., López Osuna, A., Fernández Mendez, J., García Fernández, M., & García Mosquera, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 171-179
- Gao, X. -, Liu, Y., Tian, S., Zhang, D. -, & Wu, Q. -. (2014). Effect of interesting games on relief of preoperative anxiety in preschool children. *International Journal of Nursing Sciences*, 1(1), 89-92.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. (Vol. 7). Madrid: Ediciones Morata.
- González Falcón, I., & Romero Muñoz, A. (2008). El proyecto ciudad arco iris: Jugar para aprender, aprender para jugar. *Revista de educación*, 185-202.
- Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T., & Vicente Castro, F. (2011). EL juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197-206.

- Guirao-Goris, J. A., Olmedo Salas, Á., & Ferrer Ferrandis, E. (2008). El artículo de revisión. *Revista Iberoamericana de Enfermería Comunitaria*, 1, 1-6.
- Hashemi, M., Khameneh, N. N., & Salehian, M. H. (2015). Effect of selected games on the development of manipulative skills in 4-6 year-old preschool girls. *MedicinaDello Sport*, 68(1), 49-55.
- Lester, S., & Russell, W. (2011). El derecho de los niños. *Cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano*, 1-59.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado. Madrid, 9 de diciembre de 2013, num 295, pp. 97858-97921*
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado, Madrid, 3 de mayo de 2006, num 106, pp. 17158-17207.*
- Mencliara Rivas, J. (1999). Espacios de Acción y Aventura. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 65-70.
- Méndez Zaballós, L., & Yela Valdivia, I. (2012). El Psicólogo en la Educación Infantil. *Psicología Educativa*, 8(2), 159-169.
- Miranda, C. R. (2013). Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Revista Iberoamericana Rayuela*, 153-158.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y Aprendizaje*(55), 87-102.
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. En J. Piaget, *La formación del símbolo en el niño* (págs. 7-13, 20-38). México: Fondo de Cultura económica.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4, 13-54.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Quiroga Uceda, P., & Igeldo Zaldívar, J. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. *Bordon*, 79-92.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. *Boletín Oficial del Estado. Madrid, 29 de diciembre de 2006, num 4, pp. 474-482.*

Real Decreto 140/2007, de 25 de octubre, por el que se asumen funciones y servicios transferidos a la Comunidad Autónoma de Cantabria en materia de conservación de la naturaleza. *Boletín Oficial de Cantabria. Cantabria, 25 de octubre de 2007, num 222, pp. 14968- 14977.*

Ruiz-Tilve Areas, C. (2000). El juego lingüístico en la Educación Infantil. *Aula Abierta.*

Russo, L. (2013). Play and Creativity at the Center of Curriculum and Assessment: a New York City School's Journey to Rethink Curricular Pedagogy. *Bordón*, 131-146.

Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil.* Buenos Aires: Novedades Educativas.

Stefani , G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55.

Viciano Garófano, V., & Conde Caveda, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Tavira: Revista de ciencias de la educación*, 91-106.

Winnicott, D. W., & Macía, F. (1972). *Realidad y Juego.* Barcelona: Gedisa.

7. ANEXOS

7.1 ANEXO 1

¿Los resultados del estudio son válidos? Preguntas "de eliminación"			
1 ¿Se definieron de forma clara los objetivos de la investigación? PISTA: Considera - ¿Queda implícita/explicita la pregunta de investigación? - ¿Se identifica con claridad el objetivo/s de investigación? - ¿Se justifica la relevancia de los mismos?	SI	NO SE	NO
2 ¿Es congruente la metodología cualitativa? PISTA: Considera - Si la investigación pretende explorar las conductas o experiencias subjetivas de los participantes con respecto al fenómeno de estudio. - ¿Es apropiada la metodología cualitativa para dar respuesta a los objetivos de investigación planteados?	SI	NO SE	NO
3 ¿El método de investigación es adecuado para alcanzar los objetivos? PISTA: Considera - Si el investigador hace explícito y justifica el método elegido (p.ej. fenomenología, teoría fundamentada, etnología, etc.).	SI	NO SE	NO
¿Merece la pena continuar? Preguntas "de detalle"			
4 ¿La estrategia de selección de participantes es congruente con la pregunta de investigación y el método utilizado? PISTA: Considera si - Hay alguna explicación relativa a la selección de los participantes.	SI	NO SE	NO

- Justifica por qué los participantes seleccionados eran los más adecuados para acceder al tipo de conocimiento que requería el estudio. - El investigador explica quién, cómo, dónde se convocó a los participantes del estudio.			
5 ¿Las técnicas de recogida de datos utilizados son congruentes con la pregunta de investigación y el método utilizado? PISTA: Considera si -El ámbito de estudio está justificado. -Si se especifica claramente y justifica la técnica de recogida de datos (p. ej. entrevistas, grupos de discusión, observación participante, etc.). -Si se detallan aspectos concretos del proceso de recogida de datos (p. ej. elaboración de la guía de entrevista, diseño de los grupos de discusión, proceso de observación). - Si se ha modificado la estrategia de recogida de datos a lo largo del estudio y si es así, ¿explica el investigador cómo y por qué? - Si se explicita el formato de registro de los datos (p. ej. grabaciones de audio/vídeo, cuaderno de campo, etc.) - Si el investigador alcanza la saturación de datos y reflexiona sobre ello.	SI	NO SE	NO
6 ¿Se ha reflexionado sobre la relación entre el investigador y el objeto de investigación (reflexividad)? PISTA: Considera -Si el investigador ha examinado de forma crítica su propio rol en el proceso de investigación (el investigador como instrumento de investigación), incluyendo sesgos potenciales: - En la formulación de la pregunta de investigación. - En la recogida de datos, incluida la selección de participantes y la elección del ámbito de estudio. - Si el investigador refleja y justifica los cambios conceptuales (reformulación de la pregunta y objetivos de la investigación) y	SI	NO SE	NO

metodológicos (criterios de inclusión, estrategia de muestreo, técnicas de recogida de datos, etc.).			
7 ¿Se han tenido en cuenta los aspectos éticos? PISTA: Considera - Si el investigador ha detallado aspectos relacionados con: - El consentimiento informado. - La confidencialidad de los datos. - El manejo de la vulnerabilidad emocional (efectos del estudio sobre los participantes durante y después del mismo como consecuencia de la toma de consciencia de su propia experiencia). - Si se ha solicitado aprobación de un comité ético.	SI	NO SE	NO
¿Cuáles son los resultados?			
8 ¿Fue el análisis de datos suficientemente riguroso? PISTA: Considera - Si hay una descripción detallada del tipo de análisis (de contenido, del discurso, etc.) y del proceso. - Si queda claro cómo las categorías o temas emergentes derivaron de los datos. - Si se presentan fragmentos originales de discurso significativos (verbatim) para ilustrar los resultados y se referencia su procedencia (p. ej. entrevistado 1, grupo de discusión 3, etc.) - Hasta qué punto se han tenido en cuenta en el proceso de análisis los datos contradictorios (casos negativos o casos extremos). - Si el investigador ha examinado de forma crítica su propio rol y su subjetividad de análisis.	SI	NO SE	NO
9 ¿Es clara la exposición de los resultados? PISTA: Considera si - Los resultados corresponden a la pregunta de investigación. - Los resultados se exponen de una forma detallada, comprensible. - Si se comparan o discuten los hallazgos de la investigación con los resultados de investigaciones previas.	SI	NO SE	NO

- Si el investigador justifica estrategias llevadas a cabo para asegurar la credibilidad de los resultados (p.ej. triangulación, validación por los participantes del estudio, etc.) - Si se reflexiona sobre las limitaciones del estudio.			
¿Son los resultados aplicables en tu medio?			
10 ¿Son aplicables los resultados de la investigación? PISTA: Considera si -El investigador explica la contribución que los resultados aportan al conocimiento existente y a la práctica clínica. - Se identifican líneas futuras de investigación. -El investigador reflexiona acerca de la transferibilidad de los resultados a otros contextos.	SI	NO SE	NO

7.2 ANEXO 2

Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. *Educación Matemática en la Infancia*, 63-93.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO AUTONOMÍA PERSONAL	DE DE Y	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DE	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>Elaboración de seriaciones basadas en el propio cuerpo con material manipulativo.</i>		ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA <i>Vocabulario matemático Clasificaciones y ordenaciones. Construcciones Conteo Tamaños Seriaciones Apilamientos verticales con patrones Elaboración de líneas Cuerpos geométricos</i>		LENGUAJE VERBAL: <i>Utilización del lenguaje oral Uso de un vocabulario matemático variado</i>

		<i>Transformación de objetos tridimensionales al plano</i>	
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Participación y esfuerzo personal en los juegos</i> <i>Apariciones de juego simbólico: por ejemplo un niño se imaginó que las piezas eran coches.</i> <i>Puesta en marcha de distintas acciones a partir del propio cuerpo con cajas de cartón.</i> <i>Investigación, exploración y manipulación de objetos tridimensionales</i>		ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA		CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Interacción entre iguales</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO <i>Elaboración de una actividad plástica con colores, pinceles, papel de embalar, celo, fotos, lápices y papel A3.</i> <i>Elaboración de composiciones con</i>

		<i>círculos de cartulina plastificados con tres tamaños distintos y de distintos colores.</i> <i>Elaboración de una obra de arte colectiva basándose en una obra de Kandinsky.</i>
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>Muestra de interés y motivación por parte de los niños</i> <i>Niños como protagonistas de sus construcciones, creaciones y de su aprendizaje</i> <i>Intervenciones de la maestra para dar sugerencias, formular hipótesis, hacer preguntas, hacer de guía y para ir introduciendo vocabulario, conceptos y aprendizajes matemáticos</i>		

7.3 ANEXO 3

Gordillo Gordillo, M., Gómez Acuña, M., Sánchez Herrera, S., Gordillo, T., & Vicente Castro, F. (2011). EL juego infantil en un mundo de cambio. <i>International Journal of Developmental and Educational Psychology</i>, 1(1), 197-206.
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL:
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Los alumnos de Educación Infantil en su gran mayoría eligen juegos de tipo motórico (saltar, correr, deslizarse)</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>El 80% de los niños investigados prefieren el juego en grupo al juego individual o en parejas.</i> <i>El 90% de los niños investigados prefieren el juego entre iguales al juego con personas de diferentes edades.</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO

EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD: <i>Salud: el juego entre niños permite satisfacer sus propias necesidades, descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas y relacionarse con los demás</i>		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>En los patios de recreo priman los juegos psicomotrices.</i>		

7.4 ANEXO 4

Salguero García, D., Álvarez Hernández, J., Aguilar Parra, J. M., Fernández Campoy, J. M., & Pérez-Gallardo, E. R. (2006). Propuesta de evaluación del programa de: juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 139-146.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA <i>Los niños que forman parte del programa de juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes muestran mayores habilidades en la resolución de problemas.</i>	LENGUAJE VERBAL: <i>Los niños que forman parte del programa de juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes muestran mayor inteligencia verbal.</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Movimiento: Los niños que forman</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA

<i>parte del programa de juegos para estimular las inteligencias múltiples de Celso Antunes muestran mayor inteligencia espacial.</i>		INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD:	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD:		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>El libro “juegos para estimular las inteligencias múltiples” de Celso Antunes esta compuesto por un conjunto de más de 300 juegos para trabajar las inteligencias lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cenestésica-corporal, naturalista, pictórica y personal. Este libro está destinado a profesorado, orientadores, estudiantes de Magisterio, psicopedagogos y padres.</i>		

7.5 ANEXO 5

González Falcón, I., & Romero Muñoz, A. (2008). El proyecto ciudad arco iris: Jugar para aprender, aprender para jugar. Revista de educación, 185-202.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>Cuidado de la imagen y el propio cuerpo (peluquería)</i> <i>Conocimiento del propio cuerpo (centro de salud)</i>	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA <i>Clasificación de productos, trabajos con precios y etiquetas (supermercado)</i> <i>Uso del dinero (banco)</i>	LENGUAJE VERBAL: <i>En todos los rincones los niños hablan, conversan y escuchan a los demás.</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>En todos los rincones los niños juegan libremente y manipulan los materiales que se les ofrecen.</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA <i>Respeto y sensibilidad hacia el medio ambiente (floristería)</i> <i>Conocimiento y respeto hacia los</i>	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

	<i>animales (clínica veterinaria)</i>	
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA <i>Hábitos alimenticios (panadería y frutería)</i> <i>Tareas básicas del hogar (casita)</i> <i>Elaborar recetas y manipular alimentos (cafetería)</i>	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Recolección de alimentos para los necesitados (supermercado)</i> <i>Iniciación de los niños en los fundamentos de la democracia (ayuntamiento)</i> <i>Interacción social (cafetería)</i> <i>En todos los rincones los niños interactúan y establecen unas pautas de conducta.</i> <i>Respeto a la diversidad en sus diferentes facetas: cultura, etnia, sexo, nivel social, nivel cognitivo, ritmos de aprendizaje, religión, creencias</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO <i>Se trabaja a través del teatro y en la ludoteca</i> <i>En todos los rincones se da pie a la representación artística y plástica</i>
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD <i>Campañas de salud e higiene bucodental (farmacia)</i> <i>Educación para la salud, prevención de riesgo y hábitos saludables (centro de salud)</i> <i>Higiene (cafetería)</i>		LENGUAJE CORPORAL <i>Se trabaja a través del teatro y en la ludoteca</i>
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		

7.6 ANEXO 6

Ruiz-Tilve Areas, C. (2000). El juego lingüístico en la Educación Infantil. *Aula Abierta*.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>El juego lingüístico ayuda al niño a lograr la seguridad en sí mismo. A través del juego el niño conocerá mejor su cuerpo y las capacidades de cada una de sus partes</i>	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL: <i>EL lenguaje verbal del niño se ve enriquecido con los juegos lingüísticos.</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>La autora defiende el desarrollo de las áreas del currículum a través del juego.</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA <i>Muchos cuentos tradicionales juegan con mensajes sensoriales que ayudarán al niño a desarrollar capacidades que</i>	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

	<i>serán claves para un futuro conocimiento del entorno.</i>	
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>El juego lingüístico es útil para desarrollar la socialización del niño.</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD	<i>Con el juego lingüístico se pueden establecer relaciones fluidas entre profesor y alumnos mediante el intercambio de lenguaje creativo.</i> <i>A través del juego lingüístico se le pueden ofrecer al niño modelos que le permitan progresar en el ámbito escolar y personal.</i>	LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
No se trata de una investigación en sí sino de una revisión bibliográfica en la que se pone de manifiesto la importancia que tiene el juego lingüístico en el desarrollo de los más pequeños.		

7.7 ANEXO 7

Durán Bouza, M., López Osuna, A., Fernández Mendez, J., García Fernández, M., & García Mosquera, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 171-179.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL: <i>Tras la implementación del programa los niños mostraron mejores puntuaciones en el índice de desarrollo lingüístico, el ritmo y la fluidez del habla, la atención y el reconocimiento visual, la lateralidad, y la orientación temporoespacial. Del mismo modo también hubo una mejoría en lo referente a la «forma» y</i>

		«contenido» del lenguaje;
JUEGO Y MOVIMIENTO:	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD:	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
La investigación tiene como objetivo poner en práctica un programa lúdico-educativo con el fin de estimular el lenguaje de niños de último curso de educación infantil con y sin dificultad específica.		

7.8 ANEXO 8

Quiroga Uceda, P., & Igelmo Zaldívar, J. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. <i>Bordon</i> , 79-92.			
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:			
AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL:	
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>El juego es un elemento clave que favorece tanto la maduración como el desarrollo sensorio-motor que el niño ha de conquistar durante los primeros siete años de su vida. Una de las actividades que los niños ponen en práctica a través del</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA <i>En la pedagogía Waldorf se dota a los niños con materiales propios de la naturaleza y del entorno que rodea a los niños como cocinas, cunas, carros de bebé, caballos para mecerse, telas, muñecos y disfraces, así como espacios</i>	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	

juego es la imitación de los adultos, actividad que es clave en el desarrollo de ciertas capacidades.	con troncos, piñas, castañas, conchas, animales de lana y fieltro, instrumentos musicales y cuentos, entre otros	
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD:	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD A través del juego los niños experimentan momentos de expiración que son claves para para alcanzar momentos de concentración y de inspiración. EL juego está vinculado a la actividad espiritual de los niños.		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
Se trata de un análisis teórico de la concepción y la implicación que tiene el juego en las escuelas Waldorf.		

7.9 ANEXO 9

Russo, L. (2013). Play and Creativity at the Center of Curriculum and Assessment: a New York City School's Journey to Rethink Curricular Pedagogy. *Bordón*, 131-146.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	DE	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DE	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>Los niños de este colegio son conscientes de sus capacidades y de sus habilidades como estudiantes y utilizan este conocimiento de múltiples maneras a lo largo de sus experiencias escolares y de su vida diaria.</i>		ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA		LENGUAJE VERBAL: <i>Las habilidades de alfabetización de los niños del centro son muy diversas</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO:		ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA		LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA

		INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA <i>Muchos de los niños muestran persistencia en sus metas y están dispuestos a correr riesgos.</i>	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Los niños que forman parte de este centro educativo desarrollan fuertes habilidades de resolución de problemas y de pensamiento crítico.</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
En esta investigación se evalúa tanto el aprendizaje de los alumnos como la labor docente, la propuesta didáctica y la visión de las familias que forman parte de un centro educativo de Nueva York en el cual el centro del currículum y la evaluación son el juego y la creatividad. De todos los aspectos en este análisis se han extraído únicamente los aspectos que hacían referencia al aprendizaje de los alumnos. Es de interés mencionar que en esta investigación se valora el aprendizaje de un grupo escolarizado en el centro desde los 3 años de edad hasta 5º grado, es decir no se centra exclusivamente en educación infantil.		

7.10 ANEXO 10

Mendiara Rivas, J. (1999). Espacios de Acción y Aventura. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 65-70.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	DE	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DE	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>El autor dota a los niños con elementos y materiales que potencian la consecución de una creciente autonomía y autocontrol en la acción de jugar</i>		ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA		LENGUAJE VERBAL: <i>Después del juego en cada una de las zonas de juego los niños verbalizan lo vivido</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Los juegos potencian el funcionamiento sensoriomotor de los niños y motivan el placer de actuar. Los juegos simbólicos estimulan</i>		ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA <i>En los juego de ejercicio se les ofrecen a los niños varios montajes cuya construcción pretende acercar las actividades en el</i>		LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

la actividad representativa de los pequeños A través de los juegos el autor trata de desarrollar habilidades motoras y motrices. A través de los juegos el autor trata de que los niños adquieran competencias y construyan sus conocimientos. A través del juego los niños desarrollan su propio programa de aprendizaje, satisfacen su necesidad de movimiento y su curiosidad por afrontar pequeños riesgos y salvar pequeñas dificultades, exploran sus propios intereses, toman decisiones, ponen a prueba su responsabilidad, aprenden cómo aprender lo que	entorno natural al gimnasio	
--	------------------------------------	--

<i>quieren saber o hacer, se involucran en el trabajo, descubren sus posibilidades, resuelven sus problemas, se imponen un tipo de disciplina que es reconocida y aceptada por ellos mismos y se ejercitan en la autoevaluación</i>		
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Los juegos de reglas impulsan la acción</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD	<i>reflexiva de los niños e incrementan su capacidad de organización social.</i> <i>A través del juego el autor trata de que los niños adopten y mejoren sus actitudes personales, sus valores socio afectivos y de que acepten las normas.</i> <i>Durante la realización de los juegos se crean interacciones motrices entre los</i>	LENGUAJE CORPORAL

	<i>niños lo cual favorece el establecimiento de relaciones entre iguales, aspecto que es clave en el desarrollo de capacidades.</i> <i>los espacios de acción y aventura favorecen las interacciones entre los niños y entre éstos y el adulto</i>	
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
Se trata del análisis de una propuesta educativa llevada a cabo n el Colegio de Educación Infantil y Primaria Pío XII de Huesca. En esta propuesta se dota a los niños de espacios de acción y aventura donde experimentar y adquirir conocimientos y habilidades a través del juego.		

7.11 ANEXO 11

Viciano Garófano, V., & Conde Caveda, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Tavira: Revista de ciencias de la educación*, 91-106.

Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:

AREA DE CONOCIMIENTO SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN <i>El juego es la actividad principal y más efectiva para el crecimiento del niño en todos los planos</i> <i>El juego ayuda al desarrollo del sistema nervioso</i> <i>El juego favorece la creatividad, la espontaneidad, la imaginación, la exploración</i>	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA <i>El juego puede desarrollar contenidos curriculares como las matemáticas</i>	LENGUAJE VERBAL: <i>El juego ayuda a la mejora del language</i>

JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>El juego ayuda al niño en su desarrollo motor</i> <i>EL juego sirve para coordinar el cuerpo</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA <i>El juego ayuda al niño a descubrir el mundo exterior</i> <i>El juego ayuda al niño a tener un mejor desenvolvimiento en el medio</i>	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>El juego favorece el desarrollo social: A través del juego el niño descubre la vida social de los adultos y las reglas por las que se rigen estas relaciones El juego favorece el desarrollo afectivo</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD <i>El juego estimula el afán de superación personal</i>	<i>El juego es un elemento clave en la transmisión de valores y de pautas de comportamiento social</i> <i>El juego favorece el desarrollo de hábitos de cooperación,</i>	LENGUAJE CORPORAL <i>El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos.</i>

	<i>convivencia y trabajo en equipo</i>	
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
Se trata de una revisión bibliográfica en la que se justifica la importancia del juego en el desarrollo de los niños de Educación Infantil, incidiendo en como a través del juego se pueden desarrollar las áreas del currículum de dicha etapa.		

7.12 ANEXO 12

Cruz Hernandez, J. G., & Otero Calviño, N. (2017). Aprender jugando: experiencia en el aula. <i>El bucio: Revista digital del CEP Tenerife Sur</i> , 32-35		
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:		
AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL:
JUEGO Y MOVIMIENTO:	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN <i>Las TIC forman parte del día a día del aula.</i>
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>La gamificación ayuda a los niños en la adquisición de habilidades como la cooperación y la aceptación entre ellos</i> <i>La gamificación ayuda a los niños a tomar</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO

	<i>decisiones conjuntas y a respetar la opinión de los demás</i> <i>Esta práctica favorece que alumnos y profesores compartan experiencias</i>	
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD:		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>Esta propuesta se basa en el uso de la Gamificación como herramienta pedagógica para motivar e incentivar al alumnado. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. En el artículo no se especifica a que edades ha sido dirigida esta propuesta, aunque las fotos y algunos de los contenidos que se trabajan en ella son propios de la Educación Primaria y no de la Educación Infantil.</i>		

7.13 ANEXO 13

Gao, X. -, Liu, Y., Tian, S., Zhang, D. -, & Wu, Q. -. (2014). Effect of interesting games on relief of preoperative anxiety in preschool children. International Journal of Nursing Sciences, 1(1), 89-92.		
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:		
AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL:
JUEGO Y MOVIMIENTO:	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Los juegos mejoran la cooperación</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD: <i>Salud: el juego entre niños permite satisfacer sus propias necesidades,</i>		LENGUAJE CORPORAL

<i>descargar tensiones, elaborar experiencias, colmar sus fantasías, reproducir sus adquisiciones asimilándolas y relacionarse con los demás</i>		
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		

7.14 ANEXO 14

Hashemi, M., Khameneh, N. N., & Salehian, M. H. (2015). Effect of selected games on the development of manipulative skills in 4-6 year-old preschool girls. Medicina Dello Sport, 68(1), 49-55.		
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:		
AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN	ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL:
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Después de 18 semanas, aquellos niños que habían estado expuestos a los juegos mostraban mejores resultados en sus habilidades de manipulación</i>	ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

<i>que aquellos que no habían sido expuestos. Del mismo modo la habilidad motora de los niños se vio a su vez favorecida por los juegos.</i>		
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD:	LENGUAJE ARTÍSTICO
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD:		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>La presente investigación tiene como objetivo ver cuál es el efecto de algunos juegos en el desarrollo de habilidades de manipulación en niñas de 4 a 6 años.</i>		

7.15 ANEXO 15

Chou, M.-j. (2016). Board Games Play Matters: A Rethinking on Children's Aesthetic Experience and Interpersonal Understanding. EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, 2405-2421.			
Los resultados de esta lectura muestran que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las siguientes áreas del currículum:			
AREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	DE	AREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	DE AREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN		ELEMENTOS, RELACIONES Y MEDIDA	LENGUAJE VERBAL: <i>Los niños de ambos programas llevaron al aula discusiones profundas y perspicaces, y mejoraron su vocabulario en términos de equilibrio, elegancia, gracia, armonía, orden, simplicidad, modestia y gentileza.</i>
JUEGO Y MOVIMIENTO: <i>Algunas de las diferencias más notorias entre ambos programas fueron que en el programa constructivista para</i>		ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

<i>las reglas de amistad, la negociación, el intercambio, el respeto y el juego, los niños siguieron reglas explícitas para seguir juntos. Mientras que los niños del aula Montessori mencionaron que necesitan más ayuda de los maestros sobre las reglas en el juego de mesa y el aprendizaje individual.</i>		
LA ACTIVIDAD Y LA VIDA COTIDIANA	CULTURA Y VIDA EN SOCIEDAD: <i>Los niños obtuvieron los mismos resultados en ambos programas en cuanto al porcentaje de experiencia compartida pero en cambio, en el caso de las estrategias de negociación los niños que formaban parte de la experiencia</i>	LENGUAJE ARTÍSTICO

	<i>constructivista</i> <i>obtuvieron mejores resultados.</i> <i>Del mismo modo, los niños que formaban parte del aula Constructivista expresaron mayor nivel de comprensión interpersonal.</i>	
EL CUIDADO PERSONAL Y LA SALUD:		LENGUAJE CORPORAL
OTROS ASPECTOS RELEVANTES QUE APARECIERON EN LA INVESTIGACIÓN:		
<i>Este estudio tiene como objetivo investigar la influencia de los juegos de mesa sobre la experiencia de los niños y la comprensión interpersonal en dos aulas diferentes un aula Montessori y un aula Constructivista.</i>		

