



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL  
2017/2018

El juego motor en la etapa de Educación  
Infantil.

Motor game in the Early Childhood Education  
Stage.

Autora: Claudia Sáez del Río

Director: Raúl Pérez Prieto

14/09/2018

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

## ÍNDICE

<b>1.RESUMEN</b> .....	1
<b>2.INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>3.OBJETIVOS</b> .....	4
<b>4.EL DESARROLLO MOTRIZ EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL</b> .....	4
<b>5.EL JUEGO</b> .....	8
5.1.ORIGEN DEL JUEGO.....	8
5.2.¿QUÉ ES EL JUEGO?.....	9
5.3.CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	13
5.4.BENEFICIOS DEL JUEGO .....	15
5.5.TIPOS DE JUEGO.....	17
<b>6.EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO</b> .....	20
6.1.LOS DIFERENTES ROLES DEL JUEGO .....	20
6.2.ANÁLISIS DEL JUEGO EN EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL .	22
6.2.1.ANÁLISIS DEL CURRÍCULO DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL .....	22
6.2.2.ANÁLISIS DEL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL .....	25
<b>7.CONCLUSIÓN</b> .....	29
<b>8.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	31

## 1. RESUMEN

El juego es un elemento esencial en la educación del individuo en la etapa de Educación Infantil. A lo largo de los años ha sido considerado como una herramienta imprescindible que favorece el desarrollo integral del ser humano, ya que incide en todos sus aspectos: desarrollo afectivo, motor, relacional, cognitivo...

El presente trabajo tiene como objetivo investigar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del individuo, así como indagar en el uso que este recibe dentro del aula de Educación Infantil. Para ello, hemos llevado a cabo una revisión de las opiniones que una gran variedad de autores ha expuesto acerca de este concepto con el objetivo de establecer una definición lo más completa posible. Del mismo modo, hemos tratado de esclarecer su origen, características, tipos y beneficios de la manera más precisa, para entender su labor y funciones dentro de la etapa de Educación Infantil.

Por otro lado, hemos realizado un análisis de la legislación vigente para la Comunidad Autónoma de Cantabria, referente al primer y segundo ciclo de Educación Infantil, con la finalidad de observar la atención que se presta al juego dentro de las líneas que rigen la educación a lo largo de la etapa, así como el papel que se le otorga en ambos ciclos.

Palabras clave: Juego, Educación Infantil, currículum, motricidad.

### ABSTRACT:

Game is an essential element in the education of the guy in the infantil education phase. Over the years, has been considered like a fundamental tool that increase the integral development of the human, because impacts in all their aspects: affective development, motor, relational, cognitive...

The objective of this work is investigate the importance of the game in the development of the guy, as well as research about the use that this receives inside of the infantil education classroom. For this, we have did a revision of the opinion that a big group of authors has exposed about this concept with the objective of

establish the best definition possible. In the same way, we have tried to clarify his origin, characteristics, types and benefits with the most accurate way, to understand his labor and functions inside the infantil education phase.

On the other hand, we did an analysis of the current legislation for the autonomous community of Cantabria, concerning at the first and second cycle of infantil education, with the goal of observe the attention paid to the game inside the lines which govern the education along the phase, as well as the role that is granted in both cycles.

Key Word: Game, Early Childhood Education, curriculum, motor functions.

## **2. INTRODUCCIÓN**

La realización de este trabajo se centra en la investigación del juego en las primeras edades del niño, concretamente dentro de la etapa de Educación Infantil. A lo largo de este, buscamos visibilizar el juego como herramienta principal en el desarrollo global del alumno, así como dar a conocer su importancia dentro del ámbito de las actividades físicas en la Educación Infantil. Para lograrlo, se va a llevar a cabo un pequeño recorrido teórico a través de las opiniones que diversos autores han establecido a partir de sus investigaciones, con la finalidad de realizar un trabajo lo más objetivo posible.

Comenzaremos mostrando la importancia de la motricidad en esta etapa, haciendo una breve explicación acerca de la evolución de este término hasta su lugar en la actualidad, cobrando especial relevancia el juego como herramienta para su desarrollo.

Una vez profundizado en este término, poco a poco iremos incidiendo en el significado que se le atribuye dentro del contexto de la etapa de Educación Infantil, tratando de descifrar cuáles son las teorías o indicios que nos pueden ayudar a situar el origen del juego. Estas teorías, junto a las definiciones establecidas por una serie de autores, nos facilitará acercarnos hacia una

definición lo más completa posible de este concepto, ya que es un término muy ambiguo.

A continuación, llevaremos a cabo un análisis de sus características, tipos, beneficios y papel como elemento necesario para la educación. Dado que el foco de atención de nuestro trabajo es la Educación Infantil, incidiremos sobre todo en los rasgos que son relevantes en esta etapa.

Del mismo modo, observaremos cuáles son los tipos de juego que se llevan a cabo dentro de esta etapa.

Una vez esto, nos centraremos en la labor y desarrollo del juego en la etapa de Educación Infantil, incidiendo en ambos ciclos, así como en el papel que puede adquirir en función de la intención educativa que prime en ese momento.

Finalmente, se llevará a cabo un análisis del currículum de Educación Infantil y su relación con el juego motor.

### **3. OBJETIVOS**

A continuación, plasmamos los objetivos que pretendemos conseguir a lo largo del presente trabajo:

#### Objetivos generales:

- Analizar la importancia del juego motor en el desarrollo integral del ser humano en la etapa de Educación Infantil.

#### Objetivos específicos:

- Esclarecer una definición clara y concisa acerca del concepto del juego en la etapa de Educación Infantil
- Analizar los orígenes del juego a través de las teorías expuestas por diferentes autores.
- Investigar las características, beneficios y tipos de juego dentro del ámbito de la Educación Infantil.
- Exponer las diferentes funciones que se le otorga al juego dentro del ámbito educativo

- Analizar la presencia del juego y la motricidad dentro de las líneas del currículo de Educación Infantil y las leyes educativas

#### 4. **EL DESARROLLO MOTRIZ EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Si hablamos de motricidad dentro del ámbito educativo, tendemos a relacionarlo con las clases de Educación Física impartidas dentro del centro educativo. Sin embargo, es importante aclarar que la etapa de Educación Infantil no menciona esta especialidad entre las líneas de su currículum, dado que es una etapa de carácter global. No obstante, pese a no mencionarse de manera explícita, en estas primeras edades es muy común oír hablar del término “Psicomotricidad” como la atención a la Educación Física que se le otorga al niño en estas primeras edades.

De esta manera, Gil, Contreras, Gómez-Villora, y Gómez Barreto (2008) nos muestran la evolución que ha experimentado este término, y exponen que, en un primer momento, el hombre era considerado como el resultado de la unión entre el cuerpo y el espíritu, entendiéndose de esta manera a la Educación Física como una educación centrada exclusivamente en lo físico. Años más tarde, se llegó a la conclusión de que tanto cuerpo como mente deben de tratarse de manera conjunta para el correcto desarrollo del individuo, debido a la realización de un estudio de personas con enfermedades mentales, con las cuales se vio que, este tipo de enfermedades, producían algún tipo de debilidad en los órganos que producen movimiento. Por lo tanto, en la etapa de Educación Infantil y no solo en ella, sería un error reducir la Educación Física solo al movimiento.

A partir de esto, emerge el término psicomotricidad, el cual tiene en cuenta el movimiento y su conducta dentro de la educación. Ahora bien, hay que tener en cuenta que, en estas primeras edades son los propios alumnos los que irán desarrollando su motricidad a través de la interacción con todo aquello que le rodea.

Por otro parte, establecen que lo que consideramos como Educación Física en Educación Infantil, está orientado al desarrollo global del menor (Contreras et al., 2008) y añaden los siguientes componentes de su desarrollo:

- Perceptivos-motores
- Físico-motores
- Afectivo-relacionales

En general, los primeros conocimientos que adquirimos en la etapa de Educación Infantil están estrechamente relacionados con el conocimiento del cuerpo y su dominio, lo cual le permitirá más adelante, ampliar el desarrollo de otras habilidades. Conde y Viciano (1997) añaden que, el conocimiento por parte del niño de su esquema corporal, así como su dominio, “es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de sus aprendizajes” (p. 57). Con esto quiere decir que, conociendo nuestro propio cuerpo, abrimos un abanico amplio de posibilidades con relación a la consecución de otro tipo de aprendizajes.

Por lo tanto, el conocimiento del propio cuerpo, su situación en el espacio y en el tiempo, el entorno, las habilidades motrices básicas, las emociones y las relaciones que establece, entre otras muchas cosas, serán los componentes que los alumnos desarrollarán dentro de este carácter global de la educación en la etapa de Educación Infantil.

Si nos centramos en el término motricidad, la *Gran Enciclopedia Larousse* (1989), citado por Trigo et al. (1999, p.71), lo define como el “conjunto de funciones biológicas que permiten el movimiento”.

Por su parte el D.R.A.E (2018) nos proporciona dos definiciones:

- “Capacidad del sistema nervioso central de producir la contracción de un músculo”.
- “Capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento”.

En otras palabras, denominamos motricidad a la capacidad que tenemos de controlar nuestro propio cuerpo. Ahora bien, se tiende a relacionar este

concepto directamente con el movimiento, sin embargo, Lagos (2011) rechaza esta relación existente y trata de exponer una opinión correcta que trate de mostrarnos cuáles son sus diferencias. De esta manera, expone que la motricidad se proyecta en más de una interpretación, y añade en su artículo lo siguiente:

“...se le asocia a movimiento, sin embargo, la literatura actual reconoce una diferenciación entre movimiento y motricidad, en cuanto movimiento es concebido como el cambio de posición o de lugar del cuerpo y motricidad implica expresión humana, como acto intencionado y consciente.” (p.52)

Por otro lado, es importante hacer mención a la división que experimenta la motricidad, la cual establece dos tipos en función de los músculos que intervienen en el movimiento del individuo. Cidoncha y Diaz (2012) diferencian entre habilidades motrices finas y habilidades motrices gruesas, también denominado motricidad fina y motricidad gruesa.

La motricidad fina hace referencia a todos aquellos movimientos que se realizan de manera precisa y en los que intervienen aquellos músculos más pequeños. Con estos músculos nos referimos por ejemplo a los de las manos, los cuales se potencian a través de la escritura y precisan de una unión o coordinación con los ojos para su adecuado desarrollo. La motricidad gruesa, por el contrario, está relacionada con aquellos músculos más grandes y está estrechamente ligada a la coordinación y el equilibrio del individuo, así como a su tono muscular.

Ahora bien, una vez entendida esta división, es importante el modo de organizar los espacios y los materiales, ya que llevará al niño a realizar un movimiento u otro, lo que responderá a diferentes objetivos. Para lograr una buena observación del modo de actuar y comportamiento del niño, el juego y la experimentación son dos elementos esenciales que permitirán al menor moverse con total libertad, lo cual nos mostrará diferentes manifestaciones que, como maestros, podremos analizar a la par que fomentamos una educación lo más lúdica posible.



El juego tiene ese matiz de libertad que le permite al menor actuar sin restricciones y mostrarnos al resto tal y como es, sin necesidad de forzarle a realizar una conducta concreta. De esta manera, a través de la actuación del niño cuando juega, podemos observar su desarrollo en todos sus ámbitos. Es decir, el pequeño no solo desarrollará las habilidades centradas en el ámbito motor, si no que potenciaría su creatividad e imaginación, así como comenzará a formar su personalidad e integrar los valores y normas que adquiriera a través del juego.

Por lo tanto, es gracias al juego por el cual la motricidad comienza a manifestarse en el desarrollo del individuo en sus primeras edades, reflejándose de esta manera en sus diferentes etapas.

## **5. EL JUEGO**

### **5.1. ORIGEN DEL JUEGO**

Comenzaremos este apartado con una breve cuestión, ¿cuál fue el motivo o por qué surgió el juego?

Si pretendemos buscar el origen del juego, es preciso hacer una revisión a través de las ideas de distintos autores, ya que no conocemos el momento concreto de sus inicios, pero existen diversos indicios y rastros que nos ayudan a situar el juego alrededor de unos límites cercanos en el tiempo.

García Fernández (2005) expone una serie de teorías o razones que intentan esclarecer el verdadero origen de este concepto.

En primer lugar, menciona a la educación, es decir, entiende que el juego aparece con el objetivo de desarrollar algún tipo de aprendizaje. Uno de estos aprendizajes de los que estamos hablando podría ser claramente el de supervivencia. De ahí que muchos de los juegos que encontramos en la actualidad versan sobre actividades cotidianas como la caza o la guerra, así como tareas propias del hogar, las cuales son necesarias para vivir.

Por otro lado, se le atribuye la función de relación, es decir, diversas teorías consideran que el juego se origina en el momento que tanto los animales como el hombre, sufren la necesidad de relacionarse con el mundo que les rodea.

Así mismo, menciona otras teorías que intentan dar una respuesta a la incógnita sobre su inicio, entre las que destacan el culto a los dioses o la búsqueda de un rol dentro de la sociedad.

Por otra parte, Lavega (2000), citado por Miraflores e Ibáñez (2015, p.18) coincide con la mayoría de las ideas expuestas y expone en su libro de forma resumida las intenciones que tenían los primeros juegos:

- Exploración lúdica y el juego como fuente creadora de cultura
- La supervivencia y el trabajo como primera inspiración del juego antiguo
- El juego como preparación para la vida, la lucha y la defensa del territorio
- El culto y las creencias mágico-religiosas en los juegos antiguos

A partir de esto, Latorre y López (2008) comparten algunas de las teorías expuestas anteriormente y añaden a partir de la investigación que han llevado a cabo que:

“Muchos autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal, que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evolucionan y forman parte de la cultura (juegos tradicionales)” (p.260).

No obstante, estos aspectos claves en el origen del juego han ido evolucionando a lo largo del tiempo hasta llegar al juego que conocemos hoy en día. Esto ha sido debido a la eliminación del componente religioso del que estaba impregnado antiguamente y de la transformación del juego basado en la violencia que se llevaba a cabo con el objetivo de desarrollar la supervivencia del hombre, en los conocidos juegos escolares.

## 5.2. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Tendemos a relacionar el concepto de juego con el de una acción o actividad que realiza el ser humano con el objetivo de disfrutar, sin embargo, llevar a cabo una definición correcta acerca de este concepto no es del todo fácil, son muchos los autores que han intentado concretarla a lo largo de los años

De forma general, Huizinga (citado en Ureña, 2010) define el juego como:

“Acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”

Normalmente, jugamos porque nos apetece en ese momento y lugar donde nos encontramos, y la mayoría de las veces nos regimos por unas reglas que hacen que el juego pueda transcurrir adecuadamente. Con esto, nos referimos a que un individuo generalmente no juega para la consecución de un fin ajeno a lo que es el juego, si no que juega por el puro placer de jugar y divertirse, que es su objetivo principal.

Ahora bien, las condiciones en las que nos encontramos mientras jugamos no son siempre estables. El lugar donde se lleva a cabo, la época, incluso el país donde está inmerso el individuo, son factores que pueden influir en el transcurso del juego, e incluso variar si se trata de un juego que se realiza en un país u otro. Así lo expone Navarro (1993), citado por Ureña (2010, p.72), quien define el juego como “una actividad recreativa de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”.

Siguiendo las líneas de nuestro trabajo, es importante centrarse en el juego dentro del ámbito de la Educación Infantil, ya que es la actividad principal del niño y ocupa la mayor parte de su tiempo.

Etimológicamente la palabra juego proviene del latín “locus” que hace referencia al chiste, la broma... “Ludus-ludere” es el término que nos ofrece el matiz que indica que nos referimos al juego infantil.

Según el D.R.A.E (2018), el juego de niños es el “modo de proceder sin consecuencia ni formalidad”. Una definición más aclaratoria que también nos ofrece es la de “acción o cosa que ofrece ninguna dificultad”.

No obstante, estas definiciones son muy generales y no nos ofrecen un significado muy concreto del juego como herramienta para la etapa de Educación Infantil. Por ello, empezaré por mostrar una serie de definiciones que diferentes autores nos han ido aportando a lo largo de la historia.

En primer lugar, Zapata (1989) nos ofrece la siguiente definición de juego infantil:

“...se comprende al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión; instrumento de conocimiento; factor de socialización; regulador y compensador de la efectividad, y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño; el juego, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y de afirmación de la personalidad infantil” (p.11).

Observamos de esta manera, que entiende el juego como una herramienta potenciadora que favorece el desarrollo de una gran variedad de capacidades. A través del juego, el niño es capaz de expresarse y relacionarse con el resto de los compañeros, una forma muy productiva de comunicarse y abrir al resto su mundo interior, permitiéndonos conocer su personalidad, algo que en ocasiones es muy complicado dentro de las cuatro paredes que tiene un aula.

Gutton (1980) coincide con las ideas expuestas por este autor y se refiere al juego como el medio de expresión infantil, mediante el cual el niño es capaz de mostrar al mundo su mundo imaginario.

Por otro lado, Russel (1970) expone la siguiente definición:

“El juego es la base existencial de la infancia. Es una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la inmadurez del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones y al curso asincrónico del desarrollo, por lo que esta inmadurez, este desequilibrio y este asincronismo no se exterioriza en el juego” (p.234).

Es decir, el niño vive el juego de una manera entretenida, actuando puramente por el placer de jugar, sin mostrar ningún tipo de frustración ni malestar alguno

en el caso de interrumpirse o producirse un desarrollo inadecuado en el transcurso de la actividad.

Junto a esto, tenemos en cuenta la definición dada por Moreno Martínez (1999), citado por Ureña (2010, p.72), quien añade que el juego “es una actividad pura espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño, que abarca todos los campos del desarrollo humano”.

Por lo tanto, una vez analizadas las varias definiciones propuestas por estos autores, coincidimos en que el juego infantil es una actividad voluntaria y espontánea que se realiza en un lugar y un momento determinado, que persigue un fin en sí mismo, el cual está centrado en el disfrute y desarrollo de las capacidades básicas del niño, principalmente en el aspecto motriz y en la expresión.

Ahora bien, en el presente trabajo es preciso que nos centremos en el significado de juego motor, como herramienta más cercana al desarrollo de la Educación Física en Educación Infantil.

De esta manera, Navarro (2002) nos define de forma general el concepto de juego motor como una organización que engloba toda la variedad de situaciones motrices que nos encontramos en forma de actividades lúdicas, en las cuales hay diferentes conductas motrices que son significativas y esenciales para cumplir un conjunto variado de objetivos.

Junto a esto, me parece conveniente añadir la definición que establece Conde y Viciano (1997), la cual incide en el juego motor dentro de la etapa de Educación Infantil y dice:

“...el juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve como vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños.” (p.22).

Por su parte Garaigordobil (1990), citado por Moreno y Rodríguez (1996, p.77), añade que el juego motor se extiende a lo largo de la infancia en tres momentos o niveles en la evolución del niño.

- Juegos con su propio cuerpo

- Juegos con su propio cuerpo y los objetos
- Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

En conclusión, coincidimos en las palabras expuestas por Saco (2001) cuando dice que:

“El juego es una actividad de placer que posee un fin en sí mismo. Es algo maravilloso, universal, no solo para los niños sino también para los adultos. El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona” (p.19).

### 5.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

De forma general, el juego posee unos rasgos que suelen ser aceptados y compartidos por una gran variedad de autores, y que le hace diferenciarse de cualquier otra actividad. A partir de esto, hemos llevado a cabo un análisis de las investigaciones realizadas por Latorre (2003), Lavega (2000) y Zagalaz (1998), en el que destacamos las siguientes características:

- El juego es una actividad que se realiza de manera espontánea y voluntaria, por lo que no es necesaria su programación, ni obligatorio el uso de unas reglas.
- Si el juego contiene unas reglas, éstas pueden variar debido a la creatividad de los jugadores. De la misma manera, el juego puede estar expuesto a diferentes variaciones fruto del contexto donde está inmerso, de la incertidumbre y de las características de los jugadores que en él participan.
- Está provisto de un fin en sí mismo, generalmente la diversión y el entretenimiento.
- Favorece la participación y fomenta las relaciones entre los jugadores, permitiéndonos conocer la personalidad de cada participante
- Tiene diferentes interpretaciones. Puede ser fruto de la imaginación de los participantes, o interpretar la realidad, favoreciendo de esta manera el propio aprendizaje de los jugadores.

- Favorece los diferentes tipos de lenguaje: la representación, el lenguaje gestual, el simbólico...

Ahora bien, si nos referimos a la etapa de Educación Infantil, Moreno y Rodríguez (1996, p.70) cita a Garaigordobil (1992) al mencionar las siguientes características del juego infantil:

- Fuente de placer
- Proporciona libertad y arbitrariedad
- La ficción es su elemento constitutivo
- Implica acción y participación
- Actividad seria
- Puede implicar un gran esfuerzo
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo
- Interacción y comunicación
- Espacio de experiencia peculiar

Por último, centrándonos en el juego motor como elemento principal dentro del presente trabajo, hemos seleccionado una serie de características que hemos resumido a partir de las ideas expuestas por Ruiz y García (2004):

- La acción de jugar en sí misma no tiene ningún objetivo obligatorio para el niño, sino que se trata de una actividad natural en la que cada uno tiene total libertad para participar en ella.
- Herramienta que favorece el desarrollo de una gran variedad de capacidades en el niño, como por ejemplo la autonomía, la concepción de sí mismo, la percepción, y la capacidad de representación.
- Actividad que parte de los intereses y la realidad de los niños que participan en ella, y crea una gran variedad de significados para cada individuo que lo realiza.

- Tiene como objetivo la creación de emociones partiendo de la motivación de los participantes.

En resumen, el juego es una actividad natural del niño, asociada al desarrollo del bienestar, pero el paso del tiempo ha hecho que se tenga en cuenta como un factor de aprendizaje que nace de la realidad y los intereses que lo rodean, necesario para el desarrollo del individuo en todas sus facetas desde edades muy tempranas.

#### 5.4. BENEFICIOS DEL JUEGO

El juego, como ya sabemos, es un elemento que favorece el desarrollo integral del individuo, por lo tanto, tiene una amplia variedad de finalidades según el ámbito del que hablemos. Latorre y López (2008), extraen a partir del análisis de diversos autores lo siguiente:

- **Ámbito biológico:** El juego es una actividad que favorece el crecimiento general del individuo. Es decir, produce el fortalecimiento tanto corporal como mental, favoreciendo la maduración de nuestro sistema nervioso.
- **Ámbito psicológico:** El juego nos ayuda a evadirnos de las actividades estresantes de nuestro día a día, además de potenciar nuestra habilidad creativa.

Por otra parte, López (2000) citado por Latorre y López (2008, p.276), nos expone una serie de beneficios centrados en el ámbito cognitivo, motriz, afectivo y social.

- **Ámbito cognitivo:** El niño es capaz de conocer tanto el entorno como así mismo, favoreciendo la resolución de los problemas que pueden acontecer durante su transcurso.
- **Ámbito motriz:** El niño recibe la estimulación necesaria para la evolución y desarrollo de sus capacidades, lo que favorecerá posteriormente su autoconfianza en el juego.



- **Ámbito afectivo:** Con el juego el niño es capaz de afrontar sus dificultades, además de expresarse con total libertad, divertirse, y liberar todo tipo de tensiones.

Para finalizar, jugando aprendemos a vivir en sociedad, y no solo eso, el niño establece relaciones con otros compañeros y desarrolla valores como el respeto.

En conclusión, el juego favorece el desarrollo del individuo en todos sus aspectos, a través de una práctica cuyo objetivo principal es el disfrute y la diversión del participante.

García Fernández (2005) por su parte, añade que el juego favorece la salud, la relación con los demás y la autoestima. Disminuye las conductas agresivas, nos enseña a ser capaces de aceptar la imposición de unas normas (en el caso de haberlas) y ayuda al niño a estructurar su lenguaje y pensamiento.

Junto a esto, Moreno Guerrero (2008, p.4) nos enumera los siguientes:

- Desarrollo de la creatividad, imaginación y fantasía.
- Respeto por los turnos, ideas y tiempos propios y ajenos.
- El reconocimiento del inicio, trama y final.
- El enriquecimiento del vocabulario y expresividad del lenguaje.
- La desinhibición y confianza en sí mismo.
- La incorporación de nociones temporales y espaciales.
- La canalización de sentimientos, temores, ansiedades e inquietudes.
- La capacidad de organizar sus actividades, anticipar, prever y proyectar.
- El desarrollo de su expresividad corporal y gestual.
- La capacidad de acción y adaptación.
- El valor por las producciones propias y ajenas.

Por otro lado, Huéscar y Redondo (2008, pp. 94-95) recogen entre los esquemas de su trabajo, las contribuciones que el juego ofrece al desarrollo psicomotor.

- Etapa de adquisición de cierto control del cuerpo y de la coordinación óculo-manual (0-3 años): En esta etapa comienza a desarrollar la motricidad fina y gruesa, adquiriendo una gran coordinación global, la cual favorecerá su movimiento. Predomina la manipulación y los desplazamientos, y comienza a desarrollarse la precisión.
- Etapa de intensa actividad motriz y sensorial (3-6 años): La coordinación está más avanzada y alrededor de los 5 años puede realizar cualquier movimiento sin ninguna dificultad. En esta etapa nos encontramos dentro de la “Edad salvaje” y la “Edad de Gracia” tal y como hemos mencionado anteriormente.

Por lo tanto, llevando a cabo una revisión personal acerca de los objetivos principales que persigue el juego motor en la etapa de Educación Infantil, están ligados directamente a la consecución de la coordinación psicomotriz, concretamente la motricidad fina y gruesa; así como el conocimiento del cuerpo, el espacio y el tiempo. Todo ello incentivado por un alto grado de motivación y con el objetivo de favorecer la percepción y potenciar la expresión del niño al exterior.

### 5.5. TIPOS DE JUEGO

En las clases de educación física existe una gran variedad de tipos de juego con los que el profesor da importancia al desarrollo de unas habilidades u otras en función de lo que decida trabajar. Entre ellos, están los juegos tradicionales, las formas jugadas o tareas, los juegos recreativos y los juegos predeportivos (Latorre y López, 2008).

Ahora bien, como ya sabemos, dentro de la Etapa de Educación Infantil el juego es considerado como un elemento fundamental en el desarrollo del individuo, dado que atrae al alumnado por su capacidad lúdica y de entretenimiento, a la par que favorece la estimulación de una gran variedad de capacidades. Sin embargo, no es correcto hablar del juego de forma general, sino que, dentro de este concepto, existe una variedad de juegos, que se clasifican en función de la etapa evolutiva en la que nos encontremos.

Piaget (1980) establece la siguiente clasificación:

- Juego sensoriomotor
- Juego simbólico
- Juego reglado

No obstante, tenemos que tener en cuenta que esta no es una clasificación única, si no que existe una gran variedad de tipos en función del contenido que tratan, los aspectos de la cultura, así como los objetivos que se pretenden conseguir.

Ahora bien, vamos a incidir en la taxonomía propuesta por Piaget, más concretamente en el juego sensoriomotor y en el juego simbólico, ya que ambos se encuentran inmersos en la etapa de la Educación Infantil.

En primer lugar, el juego sensoriomotor corresponde a las edades comprendidas entre 0 y 2 años, y básicamente su estructura de juego se basa en repetir los patrones de actividad por puro placer. Su propio cuerpo y los objetos que tiene a su alrededor son su principal herramienta de juego.

En cambio, la etapa simbólica engloba aquellas edades entre los 3 y los 6 años, en el que el niño ya tiene afianzada la imagen de su cuerpo. Comienzan a jugar solos y a desarrollar las habilidades motrices básicas. Aparece el juego simbólico y son capaces de recordar imágenes. A su vez, esta etapa se divide en dos momentos: el apogeo del juego simbólico (2-4 años) y la declinación del juego simbólico (4-7 años).

Por otro lado, extraemos la clasificación del juego que establece Chateau (1973), citado por Moreno y Rodríguez (1996, p.80). Este autor tiene en cuenta las reglas dentro del juego y establece dos tipos: Los juegos no reglados y los juegos reglados.

Dentro de los juegos no reglados (desde el nacimiento hasta los 3 años) se establece una subdivisión:

- Funcionales: Se tratan de movimientos espontáneos basados en el instinto del menor que poco a poco van repitiéndose con más frecuencia.

- Hedonísticos: Se basa en estimular los sentidos a través del juego.
- Juegos con los nuevos: centrados en conocer todo aquello que les rodea, principalmente su entorno y los compañeros.
- De destrucción

Por su parte, los juegos reglados aparecen alrededor de los 4 o 5 años con la aparición de las primeras normas. Estos se dividen en juegos de imitación, juegos de construcción y juegos de regla arbitraria.

Ahora bien, al igual que el alumno crece y evoluciona en cada etapa educativa, también lo hace su comportamiento frente al juego. García Fernández (2005) dedica una importancia especial a las características más generales del juego dentro de cada ciclo o etapa escolar. Nosotros nos vamos a centrar en los aspectos relativos al primer y segundo ciclo de Educación Infantil.

En lo que se refiere al primer ciclo (0-3 años), García Fernández (2005), establece la siguiente clasificación: Los juegos sensoriomotores, los juegos de pensamiento y los juegos simbólicos.

Dentro de los juegos sensorio-motores, el niño lleva a cabo juegos simples, en los que su actividad se basa en la repetición constante de conductas. Además de estos, también lleva a cabo juegos basados en desplazamiento básicos, juegos que buscan el descubrimiento de sensaciones (agua, arena, olores...), y juegos que no tienen por qué tener sentido para el adulto, mientras que para el menor sí lo tiene.

Con juegos de pensamiento nos referimos al comienzo del habla del niño, en la que tiene conversaciones consigo mismo y comienza a hablar y preguntar todo lo que se le viene a la cabeza.

Por último, los juegos simbólicos. En ellos comienzan a relacionar los objetos con su palabra, es decir, su significado. Comienza a jugar con los juguetes y crean sus propias historias, creando un simbolismo en el menor.

Se trata de una etapa en la que reina el egocentrismo y el ensayo-error, sin embargo, dado a la corta edad, en muchas ocasiones es necesaria la presencia de los padres en los juegos.

Por otra parte, el segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años), también conocido como “Edad de gracia” es un momento clave en el desarrollo del individuo, en el cual el niño comienza a andar, a desarrollar su lateralidad, conocer su cuerpo... Siguen presentes los juegos sensoriomotrices y de imitación, y aparecen los juegos de construcción.

## **6. EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

### **6.1. LOS DIFERENTES ROLES DEL JUEGO**

Cuando hablamos del juego tendemos a relacionarlo inmediatamente con la infancia. El juego es el instrumento por excelencia de la vida infantil, ya que es a través de él como mostramos al resto nuestras primeras manifestaciones del movimiento. Como ya hemos dicho en numerosas ocasiones, el juego es un instrumento primordial para el desarrollo global del individuo. Con esto, nos referimos a que no solo incide en el desarrollo motor de la persona, sino que también es importante para el crecimiento de otras capacidades, como son el afecto, las relaciones sociales o el aspecto intelectual.

Solemos incluirlo como elemento característico en las clases de educación física o en otras situaciones como el tiempo de recreo, dado que en esos momentos el niño se divierte, se cansa... pero nunca se lo atribuimos por ejemplo a la clase de lengua, dado a la imagen académica que tenemos de ella.

Ahora bien, a la hora de tratar con este concepto, debemos de tener en cuenta los distintos significados que éste puede tener en función del papel que se le otorgue dentro del ámbito educativo. De esta manera, podemos encontrarnos diferentes acepciones.

Por un lado, entendemos el juego como un recurso del aprendizaje. Según Molina (1990), citado por Ruiz Juan et al. (2008), el juego es una herramienta para el aprendizaje, y añade que, mediante la utilización del juego, el niño es capaz de prestar atención a todo tipo de aprendizajes, que quizá, sin el placer y el gusto que le produce jugar, no serían interesantes para él.

Jugando el niño se divierte, y, por lo tanto, la actividad tendrá esa motivación necesaria que les hará seguir realizándola a la vez que aprenden. Por lo tanto,

esta motivación es el puente que favorecerá la consecución de sus aprendizajes a la vez que experimentan el placer de jugar. Por ello, si se va a realizar una actividad en la que se priorice los intereses del alumno y su papel activo, es importante considerar al juego como elemento principal para su puesta en práctica.

Por otro lado, De Borja (1985), citado por Ruiz Juan et al. (2008, p.35) nos dice que:

“El juego puede representar un cambio en la mentalidad y forma de actuar de no pocos maestros y escuelas que tradicionalmente han venido calificándolo como actividad opuesta al trabajo, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo y por tanto repudiada en la clase y en la escuela”

Esta función que se le establece al juego tiene sus raíces en la enseñanza tradicional, la cual aún pertenece en algunos de los centros educativos de nuestro país, basados en la enseñanza y aprendizaje de contenidos de una forma muy rígida, utilizando el juego solamente como herramienta para liberar tensiones en el alumnado y como descanso para el docente, otorgando realmente menos tiempo y valor del que merece.

En palabras de Latorre y López (2008):

“La pedagogía tradicional rechazaba el juego como medio educativo, por entender que no tenía carácter formativo, solo le concedía el carácter de recreo y esparcimiento. En la actualidad las nuevas pedagogías fomentan la actividad como medio de educación, maduración y aprendizaje” (p.275).

Ahora bien, García Fernández (2005) por su parte, además de entender el juego como recurso educativo tal y como hemos explicado anteriormente, destaca su papel como contenido. Es decir, entiende el juego como una materia o asignatura en sí, en la cual es el protagonista del aprendizaje y trae consigo unos fines y unos objetivos relacionados con su realización. Cuando hablamos del juego como contenido, suele presentarse en la materia de educación física, sin embargo, como estamos centrándonos en la Educación Infantil, que es lo que de verdad nos interesa, puede manifestarse en psicomotricidad o incluso dentro del aula.

Como docentes, tenemos que ser conscientes de las posibilidades que tiene el juego y utilizarlo en toda su totalidad. Torres (2015) nos expone en su artículo que “el juego se plantea como un contenido de aprendizaje, relacionado con alguno de los bloques de contenidos existentes en la programación anual del grupo. Persigue objetivos motrices, afectivos y sociales, objetivo que es necesario identificar para que adquieran sentido” (p.53). En este caso, no se jugará por jugar, sino que los docentes planificarán detenidamente como se va a llevar a cabo el contenido para la consecución de unos objetivos.

En definitiva, el juego sirve como medio para llevar a cabo distintos aprendizajes de la manera más lúdica posible, porque mediante él, se conseguirá una práctica más dinámica, activa, y por lo consecuente, una mayor implicación. También se utiliza como herramienta recreativa y de liberación. Ahora bien, es importante destacar que, hoy en día, “la defensa del juego en el currículo es como verdadero contenido, aunque es innegable su doble condición de medio y contenido, dependiendo de las intenciones didácticas” (Navarro y Trigueros, 2009, p. 23).

## 6.2. ANÁLISIS DEL JUEGO EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

En este apartado, nos centraremos en la importancia que la legislación vigente en la Comunidad Autónoma de Cantabria ofrece al movimiento en la etapa de Educación infantil, observando principalmente la atención que se le presta al juego en estas edades.

Por un lado, comenzaremos llevando a cabo un análisis del primer ciclo de educación infantil (0-3 años), y después observaremos su incidencia en el segundo ciclo (3-6 años).

### 6.2.1. ANÁLISIS DEL CURRÍCULO DEL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

A continuación, nos centraremos en la relevancia que se le da al juego entre las líneas del currículum destinado al primer ciclo de Educación Infantil (0-3).

De esta manera, llevaremos a cabo un análisis del Decreto 143/2007, de 31 de Octubre, por el que se establecen los contenidos educativos del primer ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Observaremos cual es el trato que se le ofrece a la motricidad y más concretamente al juego, intentando dar respuesta a las intenciones educativas que tiene la etapa de Educación Infantil respecto a estos elementos. Las respuestas que buscamos giran en torno al desarrollo del juego entre las líneas del currículum, el cual a nuestro parecer debería cobrar más relevancia de la que tiene. A continuación, realizaremos un análisis exhaustivo con relación a este concepto.

En primer lugar, observamos una clara mención a este término dentro de los *objetivos específicos del primer ciclo de la Educación Infantil (artículo 5)*, concretamente el número 6, el cual expresa la importancia de adecuar las actuaciones a las situaciones de juego que acontecen, con el objetivo de manifestar intereses y sentimientos, así como producir conocimiento.

El juego es una herramienta muy utilizada en las primeras edades, por su espontaneidad y libertad de acción, lo que hace de él, una actividad idónea en la que el menor puede darse a conocer a través de sus movimientos y comportamientos durante el tiempo que dedica a jugar. Por ello, es importante observar cómo se comporta el niño y cómo actúa en diferentes situaciones. De esta manera podremos observar cómo se siente el individuo y que cosas son las que le pueden interesar.

El artículo 8 (*métodos de trabajo*) por su parte, presenta al juego como uno de los ejes principales que regirán la dinámica y el modo de trabajo dentro del primer ciclo de Educación Infantil. A través del juego como herramienta de trabajo, el niño es capaz de ganar confianza y por lo consecuente integrarse socialmente en un ambiente impregnado de afecto, en el cual nada es forzado, si no que el niño actúa libremente haciendo lo que le gusta.

Con relación a los contenidos educativos, estos se encuentran ubicados en el Anexo 1 de este boletín, los cuales se clasifican en tres áreas de experiencia y desarrollo:



- El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.
- El medio físico, natural, social y cultural.
- Los lenguajes: Comunicación y representación.

Con respecto al primero de los áreas, *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*, el juego cobra un papel protagonista: “Para contribuir al conocimiento de sí mismo y autonomía personal, debe promoverse el juego como actividad fundamental...” (p. 14971)

A lo expuesto hay que añadir que, mediante el juego, el niño experimenta una gran variedad de cosas por sí solo, a través de la manipulación de los propios juguetes, la observación de objetos diferentes... se podría decir que construye sus primeros conocimientos a través de la libertad que le otorga la acción de jugar. Además, es el primer paso en la construcción de su identidad y personalidad. No obstante, pese a llevarse a cabo un juego más solitario en estas edades, el juego también les ayuda a construir su primer esquema de relaciones con sus compañeros.

Si observamos los objetivos que establece esta área, el número 5, especifica la importancia de conocer los beneficios y posibilidades que trae consigo el juego con el objetivo de responder ante las necesidades e intereses que pueda mostrar el menor.

Respecto a los contenidos establecidos para esta área, el bloque 2 (*Juego y movimiento*) presenta contenido relativo exclusivamente al juego. En él, se entiende el juego como una actividad propia de la vida cotidiana, el cual puede presentarse en forma de distintos tipos de juego. Además, se entiende como una herramienta necesaria que nos permite desarrollar un amplio abanico de capacidades, como, por ejemplo, la relación social con otros compañeros, la asunción de responsabilidades con relación a las normas y los límites de cada juego, el control de nuestro cuerpo, la coordinación y la noción del espacio y el tiempo.

En cuanto a los *criterios generales sobre valoración del progreso del alumnado* para esta área, únicamente se hace mención del juego como elemento de

valoración de la participación del alumnado, el cual, además, favorece la coordinación y expresión del individuo.

El segundo área de experiencia (*El medio físico, natural, social y cultural*), no hace referencia explícita al concepto de juego, sin embargo, me parece conveniente mencionar la labor del juego al aire libre a la hora de mantener un primer contacto con la naturaleza, así como la importancia de acercarse a los niños a juegos y costumbres de diferentes culturas.

Respecto al tercer y último área de experiencia (*Los lenguajes: comunicación y representación*), solamente menciona al juego simbólico como una forma de comunicarse a través del lenguaje corporal (Bloque 5).

Por último, en el Anexo II (*Orientaciones relativas a los métodos de trabajo del primer ciclo de la Educación Infantil*), vuelve a mencionarse la importancia del juego como método de trabajo, y se dedica un párrafo exclusivamente a su papel fundamental para la adquisición de aprendizajes:

“El juego como actividad fundamental para la adquisición de aprendizajes.

El juego es la actividad propia de este ciclo y se convierte en un elemento que contribuye al bienestar físico y mental de los alumnos, por lo que es importante tenerlo en cuenta en la planificación de las actividades. A través de actividades lúdicas se puede crear un ambiente imaginativo, creativo, dinámico y potenciador de relaciones tanto externas (con el resto de personas implicadas) como internas (interactuando lo real y lo simbólico dentro de cada uno).

Además de considerar el juego como un fin en sí mismo, podemos utilizarlo como medio más de construcción de aprendizajes, dentro de los que se desarrollan en el aula, y como objetos de aprendizaje en sí mismo...” (p. 14977).

### 6.2.2. ANÁLISIS DEL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Al igual que hemos realizado en el primer ciclo, a continuación, llevaremos a cabo un pequeño análisis acerca de la atención que recibe el concepto de juego dentro del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil.

En primer lugar, observamos en el artículo 4 (*Principios pedagógicos*), concretamente en el punto 5, la consideración del juego como un elemento esencial en el desarrollo del menor y su proceso de enseñanza-aprendizaje, así como una herramienta primordial en el modo de trabajar en estas edades.

Respecto a los contenidos educativos, se encuentran situados en el Anexo 1 de este boletín, y al igual que en el primer ciclo de Educación Infantil, se organizan en áreas de experiencia y del desarrollo infantil. Las tres áreas que se contemplan en el segundo ciclo de Educación Infantil son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguaje: Comunicación y Representación.

En lo que concierne al juego, aparece mencionado en cada una de las áreas.

En cuanto al primer área de experiencia (*Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*), se contempla al juego como una “actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, facilita las relaciones, la comunicación y el respeto entre los compañeros y el conocimiento de las pautas y reglas, favoreciendo el desarrollo afectivo, físico, cognitivo y social” (p. 11548).

En otras palabras, el juego es considerado como un elemento favorecedor del desarrollo integral del individuo, además de un factor importante en la creación de lazos entre compañeros.

A lo expuesto hay que añadir la definición de juego expuesta dentro de éste mismo área: “El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje” (p.11548).

Es importante que la escuela fomente la acción de jugar, porque jugando el niño se desarrolla en todos sus aspectos, adquiere habilidades sociales, así como desarrolla un conocimiento y representación de todo aquello que lo rodea.

Si nos detenemos en los objetivos establecidos para esta área, el punto 7 nos indica la necesidad de utilizar el juego como fuente de placer, además de aprendizaje, expresión y comunicación.

Con relación a los contenidos, esta área dedica el bloque 2 (*juego y movimiento*) exclusivamente a la labor del juego. En él, se muestra los objetivos o logros que este persigue, tales como el conocimiento del propio cuerpo, la confianza, el control postural, el conocimiento de las posibilidades y limitaciones de cada individuo, la orientación espacio-tiempo y el control motriz, así como la asunción y aceptación de unas reglas.

En cuanto a los criterios de evaluación, el punto 4 nos menciona la importante labor de la participación del alumnado en actividades como el juego, con el objetivo de observar y evaluar el desarrollo de sus habilidades.

El segundo área de experiencia (*Conocimiento del entorno*), no menciona al juego de manera explícita, pero conviene que se le dote de importancia, ya que jugar en un entorno natural, es una manera productiva de conocerlo y explorarlo.

Respecto al tercer área, (*Lenguaje: comunicación y representación*), se hace especial relevancia al juego simbólico y la expresión corporal como modo que tiene el menor de hacernos ver su conocimiento del mundo.

Por último, el Anexo 2 (*Orientaciones metodológicas para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje para el segundo ciclo de Educación Infantil*), dedica un apartado centrado principalmente en el juego, llamado *Actividad, experimentación y juego*. En él, el juego es considerado como una actividad natural e importante para el desarrollo, por lo tanto, se debe garantizar su realización, así como ofrecer y favorecer material, tiempo y espacios para poder participar en diferentes tipos. Es necesario promover situaciones de juego dentro de la etapa de Educación Infantil, ya que es la herramienta principal que favorece su desarrollo integral. Por ello, es necesario invertir en todo aquello que favorezca que el niño pueda jugar y experimentar diferentes formas del juego.

De igual manera, este apartado también añade que el juego no debe considerarse como una recompensa, si no como una actividad con entidad propia. Es decir, el juego tiene una identidad propia y finalidad en sí mismo, por

lo que no debe usarse como una actividad para reforzar un comportamiento, si no como una práctica que produce unos valores y beneficios por sí misma.

Para concluir, me parece necesario cerrar el análisis con un fragmento perteneciente a este mismo apartado (*actividad, experimentación y juego*), el cual, para mí, recoge en forma de síntesis las razones que, en mi opinión, hacen del juego una herramienta necesaria y primordial en el desarrollo del individuo en la etapa de Educación Infantil:

“El juego en esta etapa tiene una dimensión lúdica, pero también supone exploración, interacción con sus iguales, relaciones con el medio y aprendizaje. A través del conocimiento y la práctica de algunos juegos, se puede desarrollar el pensamiento estratégico, la anticipación y la planificación, así como distintas habilidades sociales. Pero además de su aprovechamiento cognitivo y social, el juego tiene indudables beneficios emocionales, ya que a través de él se puede canalizar la agresividad y aprender a gestionar las tensiones” (p. 11557).

## **7. CONCLUSIÓN**

Para finalizar, me gustaría destacar que el juego es un concepto muy amplio y abstracto, por lo tanto, no hemos logrado encontrar una definición completa por encima de las demás. Lo más correcto y lo que hemos realizado, ha sido una comparación de las opiniones de los diferentes autores acerca de este término, con las cuales hemos logrado acercarnos a una definición lo más exacta posible.

Pese a ser un tema muy hablado en el ámbito educativo, me ha parecido conveniente realizar una revisión acerca de su importancia en la etapa de Educación Infantil. Para ello, aun no llevando a cabo una investigación sobre la realidad del juego en el aula, es preciso añadir que esta herramienta no siempre se utiliza adecuadamente en los espacios y centros educativos.

El juego es una herramienta esencial que favorece el desarrollo de todos los aspectos del ser humano, sin embargo, dentro de la escuela se hace un uso muy diferente de él, en función de sus intenciones educativas. De esta manera, hemos observado como la pedagogía tradicional no da ningún valor educativo al juego más allá de su labor recreativa y de esparcimiento, así como su función como herramienta para la consecución de otros aprendizajes.

Este concepto tiene una gran variedad de posibilidades en la educación del menor, por lo que, en mi opinión, debería utilizarse como herramienta metodológica, la cual favorecerá la práctica del aula, debido al alto grado de motivación que proporciona al alumnado. No obstante, hay que tener en cuenta en todo momento la manifestación del juego en cada etapa evolutiva, dado que no será lo mismo el juego que experimenten los niños de 2 años, que por ejemplo la clase de 5.

Por último, el paso de los años y el valor que le ha sido otorgado al juego ha hecho que comience a tomar importancia como contenido dentro del ámbito educativo. Por ello, una vez realizado el análisis del currículum de ambos ciclos de Educación Infantil con relación a la atención prestada a este concepto, hemos observado como este aparece mencionado en ambos. El juego es una actividad muy presente dentro de la dinámica del aula, no solo como método de dispersión del alumnado tal y como hemos dicho

anteriormente, sino como elemento muy útil para la asunción de cualquier actividad y aprendizaje de clase. La asunción del rol que ha ejercido el juego como contenido está presente, sin embargo, aún queda mucho para hacer para otorgarle el protagonismo y la importancia que merece como tal, dado que aún hay muchos docentes y centros que lo consideran como solamente una actividad para generar el disfrute y descansar de la práctica docente.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2012, marzo). Desarrollo motor en la infancia. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*, 15 (166). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd166/el-desarrollo-motor-en-la-infancia.html>
- Conde, J. L., & Viciano, V. (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga: Aljibe.
- Decreto 143/2007, de 31 de octubre, por el que se establece los contenidos educativos del primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC 15-11-2007).
- Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC 25-8-2008).
- Garaigardobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- Garaigardobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Gil, P., Contreras, O., Gómez, S. y Gómez, I. (2008). Justificación de la educación física en la educación infantil. *Educación y Educadores*, 11 (2), 159-177.
- Gutton, P. (1976). *El juego en los niños*. Barcelona: Nova Terra.
- Huéscar, E., & Redondo, J. (2008). *Expresión corporal y juegos: Cuaderno de esquemas*. Universidad Miguel Hernández, Elche.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lagos Hernández, R. I. (2011). La motricidad nuestra de cada día: Análisis de los alcances conceptuales de la motricidad humana como ciencia emergente. *Motricidad Humana*, 12 (1), 51-58.



- Latorre, P. A. & López, J. M. (2008). *Desarrollo de la motricidad en Educación Infantil: Consideraciones curriculares, científicas y didácticas*. España: GEU.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Miraflores, E., & Ibáñez, N. (2015). *Juegos populares y tradicionales para Educación Infantil*. Madrid: CCS.
- Moreno Guerrero, A. (2008). La expresión corporal. *Innovación y experiencias educativas*. 13.
- Moreno, J. A. (1999). *Motricidad Infantil. Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. Murcia: Diego Marín Librero Editor.
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil* (pp. 70-86). Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
- Navarro, V. & Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Universitat de Lleida.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Piaget, J. (1980). *Problemas de psicología genética*. Barcelona: Ariel.
- Real Academia Española. (2018). Diccionario de la Lengua Española (22.ª ed.). Recuperado en <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Real Academia Española. (2018). Diccionario de la Lengua Española (22.ª ed.). Recuperado en <http://dle.rae.es/?id=Pwx&uEQ>
- Real Decreto 829/2003 de 27 de junio por el que se establecen las Enseñanzas comunes de la Educación Infantil (BOE 1-07-2003).
- Ruiz, F., & García, Mª E. (2004). El juego en los contextos escolares de educación infantil y primaria. En F. Ruiz & Mª E. García, *Desarrollo de la motricidad a través del juego* (pp. 73-99). Madrid: Gymnos.

- Ruiz Juan, F., García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R., & Samper Márquez, M. (2008). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: Inde.
- Russel, A. (1970). *El juego de los niños. Fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona: Herder.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo Universidad.
- Trigo, E., Álvarez, M., Aragunde, J. L., García, J., Graña, I., Fernández, D., et al. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: Inde.
- Ureña, O. N. (2010). *Didáctica de la educación física en la educación infantil*. Espacio Europeo de Educación Superior. Universidad de Murcia: Diego Marín.
- Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. México: Pax México.