



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN 2.º CURSO DE
EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: Ángela García Alonso

TUTOR: Miriam De Narciso González

Palencia, junio de 2022



RESUMEN

El juego infantil es una actividad lúdica, placentera, recreativa y motivadora en la que los alumnos son protagonistas de su propio aprendizaje. A través del juego como estrategia didáctica, los alumnos adquieren de manera más sencilla y lúdica los contenidos, además de interiorizarlos mejor. Esto se puede afirmar porque se ha realizado una pequeña intervención de aula con niños y niñas de 2.º curso de Educación Infantil en el que se han planteado una serie de actividades para trabajar la lecto-escritura, lógico-matemática, participación, atención... Teniendo en cuenta que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los alumnos.

PALABRAS CLAVE

Juego infantil, método enseñanza-aprendizaje, educación, actividades lúdicas.

ABSTRACT

Children's play is a playful, pleasant, recreational and motivating activity in which students are the protagonists of their own learning. Through play as a didactic strategy, students acquire the contents in a simpler and more playful way, besides internalizing them better. This can be affirmed because a small classroom intervention has been carried out with children in the 2nd year of kindergarten in which a series of activities have been proposed to work on reading and writing, logical-mathematics, participation, attention... Bearing in mind that the game is a fundamental tool for the integral development of the students.

KEY WORDS

Children's play, teaching-learning method, education, play activities.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. JUSTIFICACIÓN	5
1.1. Memoria del título de grado en educación primaria por la Universidad de Valladolid	5
1.2. Documentos normativos (BOE Y BOCYL)	6
2. OBJETIVOS	7
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. El juego en Educación Infantil.....	8
3.2. Características y tipos de juego	9
3.3. El juego y el desarrollo de la creatividad, el desarrollo social, afectivo emocional e intelectual	11
3.4. Características evolutivas en niños de 4 años	12
3.5. Estudios sobre el juego como método de enseñanza-aprendizaje.....	14
4. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN 2.º CURSO DE EDUCACIÓN INFANTIL	16
4.1. Objetivos y metodología	16
4.2. Contenidos curriculares	17
4.3. Actividades lúdicas mediante el juego	19
5. EVALUACIÓN	27
CONCLUSIONES.....	30
LISTA DE REFERENCIAS	32
ANEXOS	34

INTRODUCCIÓN

El juego en Educación Infantil es una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, por los múltiples beneficios que obtenemos de él como la motivación, el interés, la participación y que los aprendizajes se adquieran de una manera más fácil y los puedan interiorizar mejor. El juego es el primer acto creativo del ser humano, por medio del cual los niños van logrando el entendimiento de la realidad, expresan sus deseos, temores, fantasías y conflictos, por eso, los maestros deben proporcionar todas las facilidades para que se desarrolle en el aula y aprovechar para enseñar los contenidos mediante esta metodología según el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y sociedades y siempre ha cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importante, además de ser un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, por eso, es fundamental llevar a cabo un programa basado en el juego para el desarrollo social, afectivo-emocional e intelectual de los alumnos, y para que aprendan de una manera más lúdica, comprendan los contenidos y los interioricen.

A lo largo de este trabajo se desarrollarán distintos aspectos relacionados con el juego infantil. En primer lugar, se señalarán los objetivos que se pretenden alcanzar con el Trabajo de Fin de Grado, después se aportará información sobre el juego en Educación Infantil: características, tipos de juego, las relaciones que tiene con el desarrollo de la creatividad, el desarrollo social, afectivo-emocional e intelectual, las características evolutivas en niños y niñas de 4 años y varios estudios sobre el juego como método de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se realizarán unas actividades basadas en el juego como estrategia didáctica con alumnos y alumnas de 2.º curso de Educación Infantil, de un colegio público de Venta de Baños, y se presentarán las conclusiones a las que se ha llegado después de realizarlas.

1. JUSTIFICACIÓN

1.1. MEMORIA DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA POR LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Este Trabajo de Fin de Grado se adecua a los objetivos y competencias establecidos en la *Memoria de plan de estudios del título de grado de maestro –o maestra– en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid*, de 23 de marzo de 2010. En cuanto a los objetivos generales, se destacan los siguientes:

- Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil y desarrollar estrategias didácticas tanto para promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva, como para diseñar y regular espacios y situaciones de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.

Respecto a las competencias, se marcan las siguientes:

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesiones, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

1.2. DOCUMENTOS NORMATIVOS (BOE Y BOCYL)

En relación con la Educación Infantil, este trabajo atiende a los siguientes documentos normativos:

- ❖ Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, *BOE*, n.º 4, 4 de enero de 2007.
- ❖ Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, *BOCYL*, n.º 247, 21 de diciembre de 2007.

El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil (*BOE*, n.º 4, 4 de enero de 2007) señala que la finalidad de la Educación Infantil es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas.

Se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada y adquieran autonomía personal.

Los contenidos educativos de la Educación infantil se organizarán en áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños.

Desde el ámbito autonómico, el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (*BOCYL*, n.º 247, 21 de diciembre de 2007) tiene como objetivos:

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Construir una imagen positiva y ajustada de sí mismo y desarrollar sus capacidades afectivas.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

2. OBJETIVOS

En este Trabajo de Fin de Grado, se pretende alcanzar el siguiente objetivo general:

- Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y niñas de Educación Infantil.

Como objetivos específicos se pretende:

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Infantil.
- Recoger información sobre el juego en Educación Infantil y sus principales características.
- Realizar actividades en torno al juego como medio de disfrute y aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. El juego en Educación Infantil

La educación está atravesando una época de grandes cambios respecto a la manera que tienen los docentes de transmitir los conocimientos, ya no se basa en la concepción de la enseñanza como un método en el que primaba la memoria y la observación, sino que ahora se apuesta por un método en el que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y se aprenda a través del juego. Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

El juego ocupa la primera posición dentro de los métodos prácticos, constituye una actividad divertida y creativa en la edad infantil y es un elemento fundamental en la vida de los niños. El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje. Los alumnos, jugando, se sienten más seguros, autónomos y tienen más confianza en sí mismos para aprender conocimientos nuevos acerca de matemáticas, lenguaje... Piaget (2016 [1969]) señala que los niños aprenden porque juegan.

Las TIC son una herramienta necesaria a día de hoy para trabajar con los alumnos en el aula porque les hace estar más motivados y adquieren mejor los conocimientos. Existen muchos autores que han criticado o apoyado el uso de las nuevas tecnologías, sobre todo en educación infantil, pero según (Castrillón, 2019) los niños de hoy son diferentes, debido a las experiencias planteadas por el mundo actual con la tecnología.

Se puede definir el juego infantil de distintas maneras, podemos decir que es una actividad lúdica, placentera, recreativa y motivadora que ayuda a los niños a relacionarse con los demás, a desenvolverse en el mundo en el que viven y adquirir conocimientos de manera más divertida. Viciano y Conde (2002, p. 83) proponen la siguiente definición: “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”.

Autores como (Gallardo López, 2018), definen el juego infantil como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el objetivo de divertirse, ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a interiorizarse en el medio en el que se desenvuelven, a comprenderlo y relacionarse con otros.

El juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Iturbe, 2015). Por medio del juego y/o actividades lúdicas, se estimula al niño para que desarrolle su aprendizaje; ya que por naturaleza e instinto los niños disfrutan del juego como un ejercicio natural y placentero.

El juego provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Herranz, 2013), y es fundamental para que el niño aprenda a vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida.

Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008). La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2010).

3.2. Características y tipos de juego

Para que una actividad sea considerada juego tiene que cumplir una serie de características (Gray, 2008):

- El juego es una actividad dirigida por uno mismo. La persona se siente libre para jugar o no jugar, para dirigir sus acciones durante el juego y para dejar de jugar cuando lo desee. No siempre va acompañado de risas, pero es una actividad placentera y divertida.
- El juego es una actividad en la que los medios son más importantes que los fines.
- El juego tiene estructura. Existen unas reglas inventadas o aceptadas compartidas por los jugadores. El niño cuando juega actúa en la forma en la que ellos y sus compañeros consideran apropiado el juego.
- El juego es imaginativo. Aunque en el juego uno se encuentra físicamente en el mundo real, está mentalmente aislado de éste.

- El juego implica un estado mental activo, de alerta, pero no supone estrés. La persona que juega está completamente inmersa en la actividad, con atención al proceso y las reglas, por lo que mantiene la mente activa y alerta.

Cualquier habilidad infantil se va a desarrollar mejor en un ambiente lúdico porque cualquier tipo de juego se convierte en una oportunidad de aprendizaje. El juego libre es ideal para estimular la creatividad, la imaginación y la autonomía infantil, pero los juegos dirigidos que siguen un patrón más estructurado también ofrecen excelentes oportunidades de aprendizaje.

Piaget e Inhelder (2016) distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

- ❖ El juego de ejercicio aparece pronto en el desarrollo (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño ha superado las dificultades de adaptación a una nueva situación utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional (Valdés y Flórez, 1996). En este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño (Delval y Kohen, 2010). Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.
- ❖ El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por la simulación, la imaginación y la fantasía. Un ejemplo de este tipo de juego serían los juegos de imitación. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido por los juegos de reglas.
- ❖ Los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño. Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, y son fundamentales porque “contribuyen al aprendizaje de las habilidades sociales, de cooperación, competencia, amistad, control emocional y concepto de norma” (Montañés, 2003, p. 18). Además, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, el razonamiento y la reflexión.
- ❖ Los juegos de construcción no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes tipos de juegos y las conductas adaptadas (Montañés et al., 2000).

Este tipo de juegos aparece alrededor del primer año y está presente en todos los estadios del desarrollo infantil.

3.3. El juego y el desarrollo de la creatividad, el desarrollo social, afectivo-emocional e intelectual

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 1996).

- Conexiones entre el juego y la creatividad

Por medio del juego los niños pueden desarrollar su creatividad, lo que necesitan es que el ambiente que haya en el aula y la organización sea propicia para ello, de este modo se sentirán más seguros. El aula debe considerarse como un espacio abierto a la creatividad. La distribución de espacios, agrupamiento de los alumnos, variedad de materiales bien organizados y accesibles al alumno (distribución por rincones), actividades realizadas por talleres...

- Conexiones entre el juego y el desarrollo social

Estimula la comunicación y la interacción con los iguales y fomenta de forma espontánea la cooperación. Gracias al juego, los niños van adquiriendo habilidades sociales, se relacionan unos con otros y aprenden a resolver situaciones o conflictos que derivan de estas relaciones con ayuda de los adultos. Mediante las actividades lúdicas los niños amplían su vocabulario y perfeccionan sus habilidades de comunicación no verbal. Hacen nuevos amigos y aprenden a compartir. También van comprendiendo cómo funciona el mundo de los adultos mediante la imitación de sus actitudes y comportamientos, lo cual les ayuda a apropiarse de las normas sociales.

- Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional

El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional, permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una

hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano... Por un lado, es un medio de expresión de la sexualidad que se evidencia en los juegos de médicos, de novios... y, por otro lado, es un medio de expresión de la agresividad, que encuentra una vía constructiva de salida en los juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro con el que está modelando figuras...

- Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual

El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar. Además, el juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble, estimula la discriminación fantasía-realidad, potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebe a los trabalenguas, canciones...) por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.

3.4. Características evolutivas en niños de 4 años

Según la teoría de Piaget (1968), el desarrollo cognitivo se considera como un proceso que se produce debido a la maduración biológica y la interacción con el medio. Los niños nacen con una estructura mental muy básica y a medida que van creciendo aumentan sus conocimientos. Los niños y niñas a los 4 años tienen las siguientes características evolutivas:

Poseen una gran fantasía e imaginación, la mano dominante es utilizada con mayor frecuencia, se inician en el equilibrio estático, progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico en conversaciones, seriaciones y clasificaciones.

Respecto al desarrollo cognitivo, su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente. Diferencia entre lo real y lo imaginario. Establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño). Clasifica objetos por atributos. Maneja sin inconvenientes relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana. Dice el momento del día en relación a las actividades (hora de merendar). Repite poemas que conoce. Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración. Ordena

secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica. Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas. Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra. Puede seriar de tres a cinco elementos. Identifica y nombra colores primarios y secundarios.

En cuanto al desarrollo socio-afectivo, tiene las habilidades sociales necesarias para jugar y relacionarse con otros/as. Aunque pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el/la niño/a más dominante. A esta edad surgen los/las amigos/as imaginarios/as y miedos irracionales.

El desarrollo psicosexual, el interés se centra en la zona genital. Desde el punto de vista emocional y cognoscitivo, el/la niño/a es consciente de las diferencias sexuales. Quieren saber de dónde vienen los bebés. Los niños y las niñas siguen en el fondo sus propias teorías, basadas en fantasías y formas de pensamientos que les son características, por más que un adulto les haya brindado información acerca del embarazo y la gestación.

Respeto a la psicomotricidad, recorta con tijera figuras grandes y simples. Puede copiar un cuadrado o un triángulo. Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento. Realiza un salto en largo a la carrera o parado. Puede saltar con rebote sobre uno y otro pie. Le cuesta saltar en un pie, pero sí mantiene el equilibrio. Le producen placer las pruebas de coordinación fina. Ya puede abotonar ropa. Realiza el círculo en sentido de las agujas del reloj. Puede treparse, balancearse, saltar a los costados. Tiene más freno inhibitorio.

En cuanto al lenguaje y comunicación, comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas. Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto. Aparecen circunstanciales de causa y consecuencia. En esta etapa el/la niño/a observa mejor la realidad concreta, sin embargo la abundancia verbal y la tendencia de llevarlo todo a la experiencia personal, hacen que no comprenda aún que su punto de vista es uno de los tantos posibles. El mundo es, para él/ella, una respuesta a sus necesidades y deseos. Comienza la etapa de los por qué, mediante esta pregunta el niño busca la relación que pueda existir entre el objeto de su pregunta y sus necesidades, deseos o temores.

En el juego, los logros que se destacan en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y definen la estructuración del esquema corporal. El desarrollo de la lateralidad lleva al

niño/a a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio. La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.

Respecto a la expresión plástica, Los movimientos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas reconocibles, y estos intentos de representación provienen directamente de las etapas de garabateo. La figura humana se dibuja con un círculo por cabeza y dos líneas verticales que representan las piernas, ojos, nariz y boca. Después, se les incorpora un torso, brazos y algunos detalles como manos, dedos, pelo, pies, cuello. Da nombre a lo que dibuja o construye, y la intención precede a su ejecución. El uso del color es una experiencia cautivante. Se despierta mayor interés y entusiasmo a través de la relación entre el color elegido para pintar un objeto y el objeto representado, así pues, un hombre puede ser rojo, azul, verde o amarillo, según como hayan sido seleccionados los colores.

3.5. Estudios sobre el juego como método de enseñanza-aprendizaje

El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la Educación Infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, para emplear la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así en los niños y las niñas aprendizajes llenos de situaciones motivadoras y divertidas.

Motivar al alumnado, despertar su interés y enriquecer los procesos de aprendizaje es lo que consigue el juego si se pone en práctica en las aulas. Es importante trabajar en el aula utilizando un aprendizaje cooperativo y significativo, partiendo de los conocimientos previos de los alumnos y mediante el método de enseñanza-aprendizaje del juego ir incorporando más conceptos.

Un estudio realizado en la Facultad de Educación de la Universidad Pontificia Javeriana, en Bogotá (2011), logró responder a la pregunta de si el juego es una buena estrategia didáctica. Se evidenció todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, y a su vez, se convierte en una herramienta educativa, sí el docente sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas y sí es capaz de lograr en sus niños y niñas aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos.

El niño aprende mientras esta manoseando, tocando los materiales que tiene a su disposición, manipular es sinónimo de aprender, y para que pueda aprender, es necesario

que proveamos a los alumnos de los materiales necesarios para tal aprendizaje (Hernández, 1990).

Los materiales a nivel manipulativo ejercen una importante influencia en el proceso de enseñanza/aprendizaje, por la cantidad de procesos cognitivos que estimula. El aprendizaje a través del tacto es primordial durante la etapa de educación infantil y a través de los sentidos los niños van construyendo sus propias ideas en relación al mundo en el que viven (Soler, 1993).

Otro estudio recogido en la Universidad de Cantabria (2017) nos dice que el juego es una herramienta didáctica imprescindible para la motivación de los alumnos y para que adquieran mejor los conocimientos pero, que muchos docentes no saben cómo trabajarla mediante los materiales adecuados o simplemente no utilizan el juego en sus aulas dedicándose a enseñar con metodologías tradicionales.

4. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN 2.º CURSO DE EDUCACIÓN INFANTIL

4.1. Objetivos y metodología

Objetivos

Objetivo general:

- Analizar las actividades realizadas por los alumnos y alumnas de 2.º curso de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- Averiguar si a través del juego como método de enseñanza-aprendizaje han interiorizado los contenidos estudiados en el aula y señalados por el currículo oficial.
- Observar sus principales dificultades y motivar el aprendizaje de los alumnos.
- Fomentar el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas.

Metodología

Se realizarán una serie de actividades utilizando el juego como método de enseñanza-aprendizaje en un colegio público de Venta de Baños (Palencia) durante el Practicum II, cuya matrícula es de 143 alumnos entre Educación Infantil y Educación Primaria. Es un centro de línea uno en todos los niveles, con una media de 19 alumnos por clase.

Se trabajará con el alumnado de 2.º curso de Educación Infantil, formado por 10 alumnos, 7 niños y 3 niñas. Es un grupo homogéneo con un nivel socioeconómico medio-bajo. La mayoría de los alumnos tienen un buen nivel de aprendizaje, excepto dos alumnos, a consecuencia, de que van poco al colegio. La clase está dividida en rincones: el rincón donde se realiza la asamblea, el rincón de lecto-escritura, el rincón del juego simbólico, el rincón artístico y el rincón lógico-matemático.

Las actividades se realizarán en la asamblea durante el segundo y tercer trimestre del curso escolar 2021-2022, repitiéndose al menos una vez a la semana con el objetivo de

obtener resultados y comprobar si adquieren de manera más sencilla los aprendizajes. La metodología utilizada será el juego, el tiempo máximo de cada actividad será de 15 minutos con el objetivo de que no pierdan el interés y no se distraigan ya que, al ser niños tan pequeños suelen perder el interés rápidamente, por eso, los docentes tienen que seguir una dinámica activa y cambiar continuamente de actividades.

Las actividades han sido planteadas teniendo en cuenta los contenidos curriculares que se trabajan en 2.º curso de Educación Infantil, los objetivos que se pretenden alcanzar con cada actividad y los aprendizajes que se quieren lograr por parte del alumnado. Para ello, primero se ha realizado un período de observación con el objetivo de conocer el nivel y ritmo de aprendizaje de la clase, ya que, así se podrá saber si las actividades se tienen que elaborar de una manera más sencilla o un poco más complejas.

Para realizar las actividades se tendrá en cuenta los recursos materiales del aula: pizarra digital, ordenador, material manipulativo... y previamente se preparará en casa las actividades que se harán al día siguiente con los alumnos.

- Actividad 1: Pinzas (anexo I)
- Actividad 2: Huellas (anexo II)
- Actividad 3: Figuras geométricas (anexo III)
- Actividad 4: Formar palabras (anexo IV)
- Actividad 5: Números (anexo V)
- Actividad 6: Unidades y decenas (anexo VI)
- Actividad 7: Jugamos con palitos (anexo VII)
- Actividad 8: Piedras de colores (anexo VIII)

4.2. Contenidos curriculares

El DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, plantea, en relación con el juego como método de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil, los siguientes contenidos en el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Bloque 2: Movimiento y juego
 - 2.2 Coordinación motriz: Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.

- 2.4 Juego y actividad: Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico. Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico. Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

En el área de conocimiento del entorno se tratarán los contenidos siguientes:

- Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medidas
 - 1.1 Elementos y relaciones: Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.
 - 1.2 Cantidad y medida: Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar... Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.
- Bloque 2: Acercamiento a la naturaleza
 - 2.1 Los seres vivos: animales y plantas: Identificación de seres vivos y materia inerte.

En el área de lenguajes: comunicación y representación, se plantean los siguientes contenidos:

- Bloque 1: Lenguaje verbal
 - 1.2.2 Los recursos de la lengua escrita: Utilización de juegos de abecedarios y palabras para componer vocabulario y frases sencillas usuales y significativas.

4.3. Actividades lúdicas mediante el juego

ACTIVIDAD 1: PINZAS	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Saber sumar y restar en diferentes contextos. • Representar el resultado de las operaciones en la línea numérica.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades. • Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Pinzas • Cartulinas con números
DESARROLLO	<p>La actividad consiste en repartir aleatoriamente unas pinzas al alumnado. Cada pinza tiene una suma o una resta escrita con rotulador permanente. Se empezará preguntando de uno en uno: ¿Qué operación tienes? ¿Suma o resta? Con ayuda de los dedos lo irán resolviendo y el resultado tendrán que buscarlo en la línea numérica puesta en el suelo. Una vez encontrado, engancharán la pinza en el número correspondiente.</p> <p>Con esta línea numérica, que está formada por unas cartulinas con números, se puede realizar otro ejercicio: repartir los números entre los alumnos y tendrán que ponerlos en orden en el suelo.</p> <p>Otra manera divertida de trabajar los números sería utilizando unas camisetas de cartulina en las que hubiera un número en cada una de ellas e ir poniendo el número de pinzas que marque la camiseta “como si estuviesen tendiendo la ropa”.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar destrezas en las actividades de movimiento. • Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse. • Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.

ACTIVIDAD 2: HUELLAS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Trabajar de una manera lúdica para que asienten mejor los conocimientos.• Conocer las huellas de distintos animales e identificarlos.• Fomentar el interés por la lectura.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.• Identificación de seres vivos y materia inerte.• Los recursos de la lengua escrita: Utilización de juegos de abecedarios y palabras para componer vocabulario y frases sencillas usuales y significativas.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Fotocopias de huellas de animales• Fotos de animales• Lápiz• Pegamento• Tijeras
DESARROLLO	<p>Aprovechando el contenido visto en clase sobre los distintos animales que vivían en el bosque, se mostrará a los alumnos unas fotocopias de huellas en cuya parte superior estará escrito el nombre del animal al que pertenezcan. Lo primero que tendrán que hacer será leer los nombres, y después, relacionar las huellas con la foto de los animales.</p> <p>Para que sea más entretenido, se colocarán las huellas por diferentes rincones de la clase para que puedan ir corriendo a buscar la huella que se les diga. Por último, se dará en unas fotocopias todas las huellas y fotos de los animales para que relacionen los conceptos estudiados y los recortarán y pegarán en un folio en blanco.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificar las letras en nombres y palabras conocidas y usuales. Leer y escribir nombres, palabras y frases sencillas y significativas.• Interesarse por las características, hábitat, cuidado y ciclo vital de algunos animales y plantas.• Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.

ACTIVIDAD 3: FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Identificar figuras geométricas.• Conocer algunas de sus propiedades.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.• Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Material manipulativo de figuras geométricas.
DESARROLLO	La actividad consiste en repartir a cada alumno una figura geométrica para que hablen sobre sus propiedades (nombre, color, grosor, tamaño...) y al finalizar que construyan entre todos una figura, una torre... utilizando todas las figuras geométricas para que desarrollen su imaginación. También, se les puede preguntar si ven algún objeto en el entorno que tenga forma de círculo, de cuadrado, rectángulo...
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.• Reconocer algunas formas y cuerpos geométricos en los elementos del entorno.

ACTIVIDAD 4: FORMAR PALABRAS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Reconocer letras mayúsculas.• Desarrollar la imaginación creando palabras.• Ser capaz de producir frases cortas.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Utilización de juegos de abecedarios y palabras para componer vocabulario y frases sencillas usuales y significativas.• Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Cartulinas con letras
DESARROLLO	<p>La actividad comienza con el responsable de la clase. Se dejan en el suelo letras desordenadas para que formen su nombre y apellido. Una vez hecho, se pide a los alumnos que observen las letras y que miren si pueden formar alguna palabra. Es una actividad muy interesante, que llama la atención y en la que el docente puede ver las capacidades imaginativas y lingüísticas de cada alumno.</p> <p>Otra manera de seguir aprovechando esta actividad es mediante las palabras creadas, para que formen una frase con cada una de ellas.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.• Identificar las letras en nombres y palabras conocidas y usuales. Leer y escribir nombres, palabras y frases sencillas y significativas.• Mostrar interés por jugar con las letras y escribir palabras utilizando mayúsculas y minúsculas.

ACTIVIDAD 5: NÚMEROS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los números del 1 al 20 y ordenarlos.• Identificar el número con su forma escrita.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...• Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Cartulinas con números.• Cartulinas con números de forma escrita.
DESARROLLO	La actividad consiste en repartir a cada alumno un número aleatorio. El que tenga el 0 sale en primer lugar y así sucesivamente se irán poniendo en orden en el suelo. Después, se repartirán cartulinas con números de forma escrita y con el objetivo de fomentar su atención se les dirá: ¡el que tenga el trece sale a buscar a su amigo el número y lo coloca encima!
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Identificar las letras en nombres y palabras conocidas y usuales.• Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.

ACTIVIDAD 6: UNIDADES Y DECENAS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Identificar los números cambiando de método de enseñanza.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Pinzas
DESARROLLO	Las pinzas de color azul representan las unidades y las pinzas de color rojo, las decenas. El docente se sentará en frente de los alumnos que estarán colocados en forma de U para que todos puedan ver bien y se empezará preguntando uno a uno que números representan las pinzas. Por ejemplo, la pinza de color rojo con el número 2: ¿Qué número es? El 20. Con los alumnos que tengan más dificultad se trabajará solo con las pinzas de color azul, las unidades.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.• Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse.

ACTIVIDAD 7: JUGAMOS CON PALITOS

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los números en la línea numérica. • Representar números con ayuda de material manipulativo.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. • Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Serie numérica • Palitos de madera
DESARROLLO	<p>Se empezará la actividad con el día del mes que corresponda, por ejemplo, si es día ocho se preguntará a un alumno: “¿Cuántos palitos le tienes que poner al ocho?” 8 unidades, lo buscan en la serie numérica y lo colocan. Otras preguntas que se pueden hacer son: “¿El número doce representa una decena y dos palitos?”, “tengo una decena y cinco palitos ¿Qué número representa?”</p> <p>También, se puede jugar dando saltos hacia delante y hacia atrás en la serie numérica colocando una moneda: “estoy en el número tres, si doy dos saltos hacia delante llego al...” “estoy en el número quince, si le quito cinco llego al...”</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación. • Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.

ACTIVIDAD 8: PIEDRAS DE COLORES

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la atención y el pensamiento lógico.• Realizar seriaciones de tres o cuatro colores.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">• Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.• Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">• Piedras de colores
DESARROLLO	La actividad consiste en realizar una seriación de colores, se puede dar hecha o que sean los propios alumnos los que creen la serie. Son series de tres colores o incluso alguna vez de cuatro cuando ya dominan a la perfección las de tres. También, se puede jugar a cantidades: “¿En qué montón hay más? ¿En cuál hay menos?”
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Comparar cantidades y utilizar correctamente los términos más o mayor, menos o menor, e igual.• Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.

5. EVALUACIÓN

Para analizar las actividades y comprobar si el juego es un buen método de enseñanza-aprendizaje en el segundo ciclo de Educación Infantil con el objetivo de adquirir conocimientos de manera más sencilla e interiorizarlos, se utilizará una evaluación continua, global y formativa mediante la técnica de la observación directa.

El proceso es continuo y global al realizarse durante el ciclo, y formativa porque la evaluación permite mejorar la calidad de las enseñanzas en relación con la información que se obtiene sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos. Estos datos ayudan al docente a ajustar la respuesta educativa a las individualidades de cada estudiante.

La evaluación se ha podido realizar gracias a la información recogida en las actividades durante los meses de marzo, abril y mayo de 2022. A continuación, se muestra un cronograma por semanas con el objetivo de organizar la actividad docente en el aula:

ACTIVIDADES	MARZO					ABRIL				MAYO			TIEMPO DURACIÓN	LUGAR
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3		
PINZAS													15 minutos	Asamblea
HUELLAS													15 minutos	Aula
FIGURAS GEOMÉTRICAS													15 minutos	Asamblea
FORMAR PALABRAS													15 minutos	Asamblea
NÚMEROS													15 minutos	Asamblea
UNIDADES Y DECENAS													15 minutos	Asamblea
JUGAMOS CON PALITOS													15 minutos	Asamblea
PIEDRAS DE COLORES													15 minutos	Asamblea

La evaluación en este ciclo debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña. Para ello, se ha realizado una tabla con los criterios de evaluación numerada del 1 al 4:

- 1: No ha adquirido los conocimientos.
- 2: Ha adquirido los conocimientos de manera regular.
- 3: Ha interiorizado los contenidos.
- 4: Ha interiorizado excelentemente los contenidos.

Se ha recogido la información de cada estudiante y se ha hecho una media de la clase para ver en qué nivel estaban los alumnos (1 al 4) en cada uno de los criterios de evaluación. Para saber si las actividades han dado resultado se ha realizado una pre-evaluación y una post-evaluación para observar los logros conseguidos. Además, se ha utilizado un diario para anotar las anécdotas o situaciones más destacadas, e intercambiado opiniones con la tutora de la clase sobre la evolución de los alumnos para tener una visión más clara. Pre-evaluación:

	1	2	3	4
Comparar cantidades y utilizar correctamente los términos más o mayor, menos o menor, e igual.		X		
Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.			X	
Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.		X		
Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.		X		
Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse.			X	
Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.	X			
Identificar las letras en nombres y palabras conocidas y usuales.		X		
Mostrar interés por jugar con las letras y escribir palabras utilizando mayúsculas y minúsculas.		X		
Reconocer algunas formas y cuerpos geométricos en los elementos del entorno.			X	
Mostrar destrezas en las actividades de movimiento.			X	

Post-evaluación:

	1	2	3	4
Comparar cantidades y utilizar correctamente los términos más o mayor, menos o menor, e igual.			X	
Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.			X	
Resolver sencillas operaciones que impliquen juntar, quitar, expresar diferencia y repartir.			X	
Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.				X
Confiar en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas, aceptar las pequeñas frustraciones y mostrar interés y confianza por superarse.				X
Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.	X			
Identificar las letras en nombres y palabras conocidas y usuales.			X	
Mostrar interés por jugar con las letras y escribir palabras utilizando mayúsculas y minúsculas.				X
Reconocer algunas formas y cuerpos geométricos en los elementos del entorno.				X
Mostrar destrezas en las actividades de movimiento.			X	

CONCLUSIONES

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños.

Gracias a las actividades realizadas en las que el juego ha sido el método de enseñanza-aprendizaje en un aula de 2.º curso de Educación Infantil, se ha podido observar que los alumnos aprenden mejor con esta metodología e interiorizan más fácilmente los contenidos.

Con la post-evaluación se pueden ver los logros alcanzados. En lecto-escritura y lógico-matemáticas la mayoría de los alumnos han mejorado, excepto un par de ellos que por motivos de faltar bastante a la escuela no tienen el mismo ritmo y nivel de aprendizaje que los demás. Para estos niños, lo que se hacía dentro de las actividades, era ponerles operaciones más sencillas o ayudarles cuando les costaba. También, han mejorado en el reconocimiento de figuras geométricas ya que, través de estos materiales sensoriales se trabajaba la asociación, el reconocimiento y el recuerdo.

Hay que tener en cuenta que son 10 alumnos en el aula y que es más fácil trabajar con este ratio de estudiantes. Cuando comenzaron las prácticas en febrero fue sorprendente el nivel general de la clase y lo rápido que aprenden, por lo que resultó más fácil realizar sin complicación las actividades planteadas.

Se ha observado que la primera semana que empezaron a hacer las actividades les costaba más, pero a medida que avanzaban los días lo hacían de manera más fluida. Es importante realizar estas mismas actividades en otro contexto o usando distintos materiales para comprobar que no están mecanizando los contenidos.

Respecto a mostrar actitudes de ayuda y colaboración, no han mejorado nada desde que comenzaron a hacer las actividades, tienen un pensamiento egocéntrico y cuando preguntas a un compañero para que diga la respuesta, muchos de ellos se adelantan y lo dicen aunque no sea su turno. Donde sí han mejorado ha sido en aceptar las reglas de los juegos y respetar los turnos de salida, además de mejorar la confianza en ellos mismos.

Como docentes es fundamental utilizar en las aulas materiales manipulativos para que construyan sus propias ideas en relación al mundo que les rodea y fomentar que sean ellos

mismos los protagonistas de su propio aprendizaje. Además, trabajando el sentido del tacto en Educación Infantil se consolidan los aprendizajes.

La intervención en el aula ha permitido observar el comportamiento de los niños, su trabajo en equipo, la relación entre ellos y que gracias al juego como método de enseñanza-aprendizaje aumenta su interés, motivación, participación y aprenden de una manera más lúdica.

Hoy en día algunos docentes utilizan el juego como entretenimiento y no como un instrumento de aprendizaje, para que un juego didáctico se lleve a cabo correctamente se tienen que tener en cuenta los objetivos didácticos, estimular la acción lúdica para que las actividades sean más amenas y la planificación del maestro. Para que todo sea más motivador se puede implicar a las familias en las actividades, dándoles una serie de juegos para que lo puedan hacer con sus hijos en casa, y al día siguiente que los alumnos expliquen a sus compañeros lo que han hecho. Además, se puede cambiar la dinámica y salir de la rutina utilizando las TIC y aprender a través de juegos online.

Finalmente, se puede afirmar que el juego es un importante vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos y habilidades. Por ello, el juego es una herramienta pedagógica primordial en educación en la que el maestro debe ser un guía, un acompañante en este proceso de aprendizaje, propiciar un espacio adecuado, seleccionar materiales correspondientes a su edad y ser, en ocasiones, un mero observador para que los niños y niñas aprendan a desenvolverse y si hay alguna dificultad intervenir.

LISTA DE REFERENCIAS

- Castillón, M. M. C., & Moreno, J. O. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía: RIIEP*, 12(2), 113-138.
- Delval, J. y Kohen R. (2010). El desarrollo de la capacidad de representación. En J. A. García y J. Delval (Coords.). *Psicología del Desarrollo I*, (pp. 137-169). Madrid: UNED.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Gray, P.(2008). The value of play I: The definition of play provides clues to its purposes. *Psychology Today*. Recuperado el 20-08-2017 de www.psychologytoday.com/node/2409.
- Gómez, J. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5-13.
- Hernández, J. (1990). El material como medio de aprendizaje y de relación pedagógica en la actividad física. *Apunts Educación Física y Deportes*, Nº 22:23-30.
- Herranz, P. (2013). Teorías y desarrollo del juego. En P. Herranz y P. Sierra (Directoras). *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social*, (pp. 225-247). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Iturbe, X. (2015). *Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos* (Vol. 40). Graó.
- Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.
- Montañés, J. (Coord.) (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Montañés, J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), 235-260.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

Morote, P. (2008). Juegos de niñas. Entre lo tradicional y lo contemporáneo. En P. Cerrillo y C. Sánchez (Coords.). *La palabra y la memoria: estudios sobre literatura popular infantil*, (pp. 165-190). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño (ed. renovada)*. Ediciones Morata.

Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana: Editorial Revolucionaria.

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.

Soler, E. (1993). La educación sensorial: fundamentación, panorama, metodología y objetivos. *En Educación Infantil personalizada*. pp 195-224. Ediciones Rialp. Madrid (España).

Valdés, C. A. y Flórez, J. A. (1996). El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria. Asturias: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

Viciana, V. y Conde, J. L. (2002): El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego*, (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Vygotski, L. S., Cole, M., & Luriiia, A. R. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (p. 66). Barcelona: crítica.

REFERENCIAS NORMATIVAS

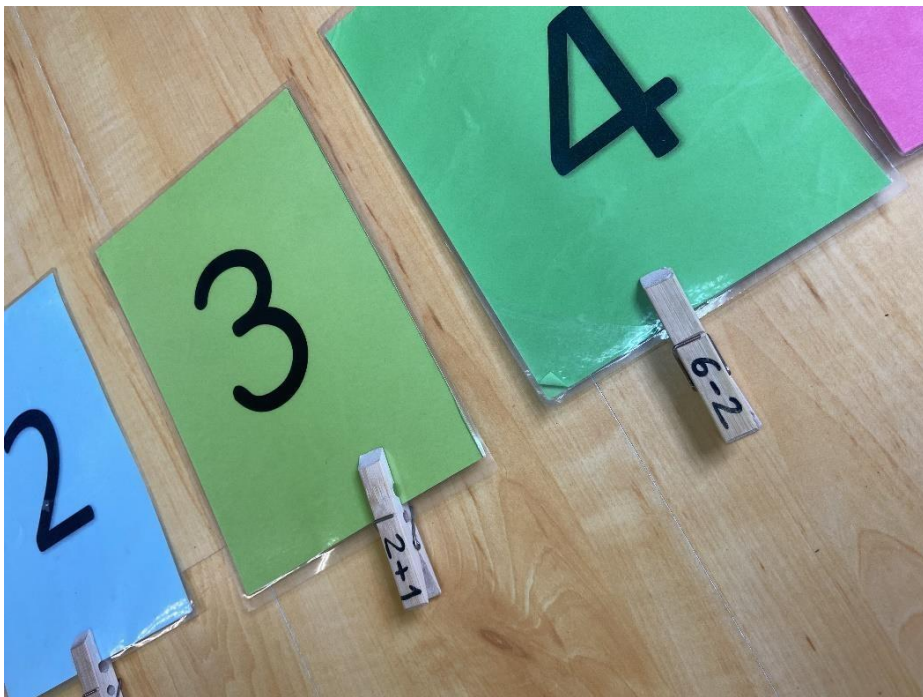
Memoria de plan de estudios del título de grado de maestro –o maestra- en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid, 23 de marzo de 2010.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, *BOE*, n.º 4, 4 de enero de 2007.

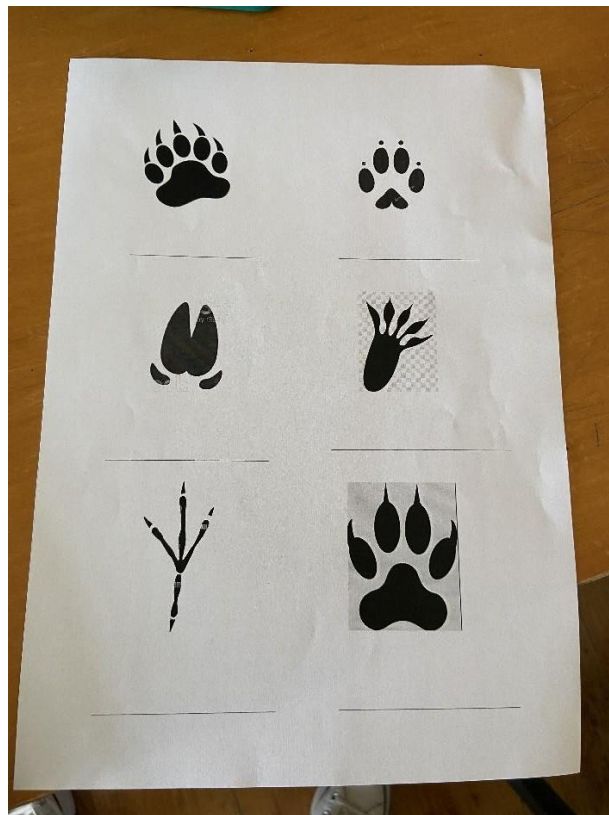
Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, *BOCYL*, n.º 247, 21 de diciembre de 2007.

ANEXOS

ANEXO I



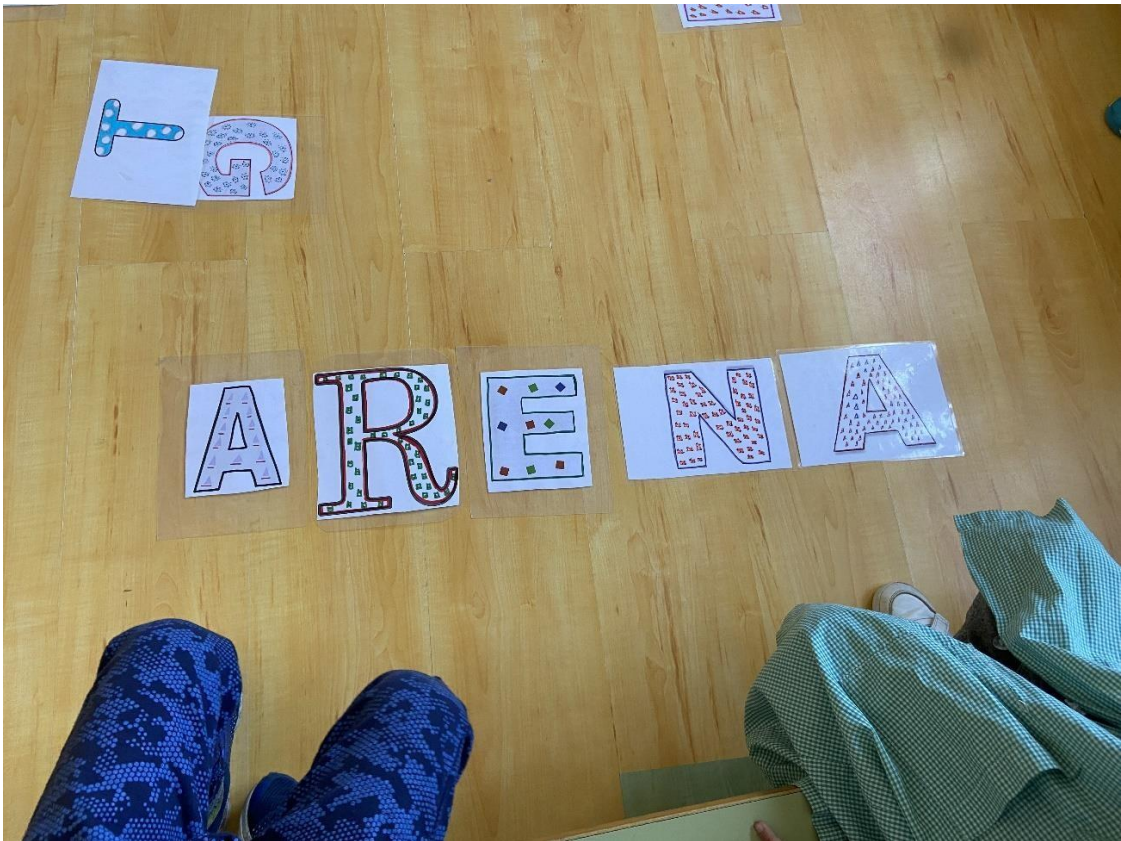
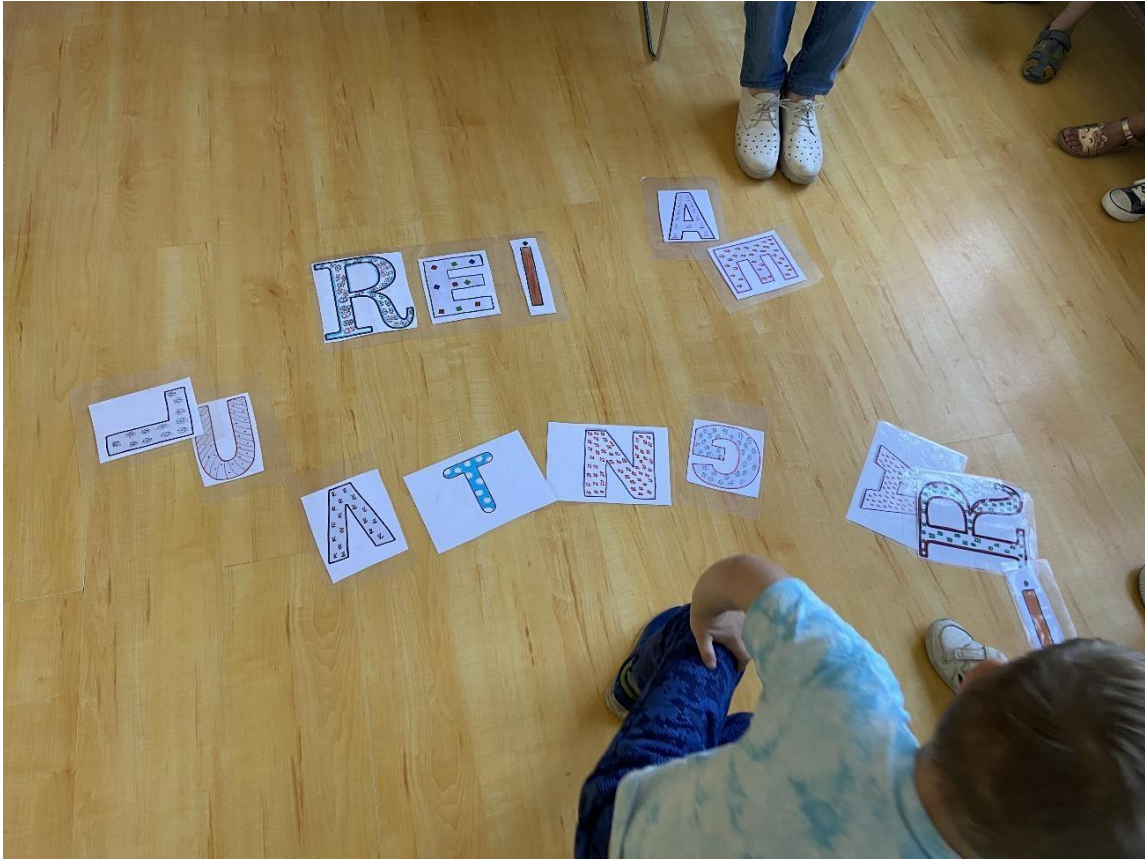
ANEXO II



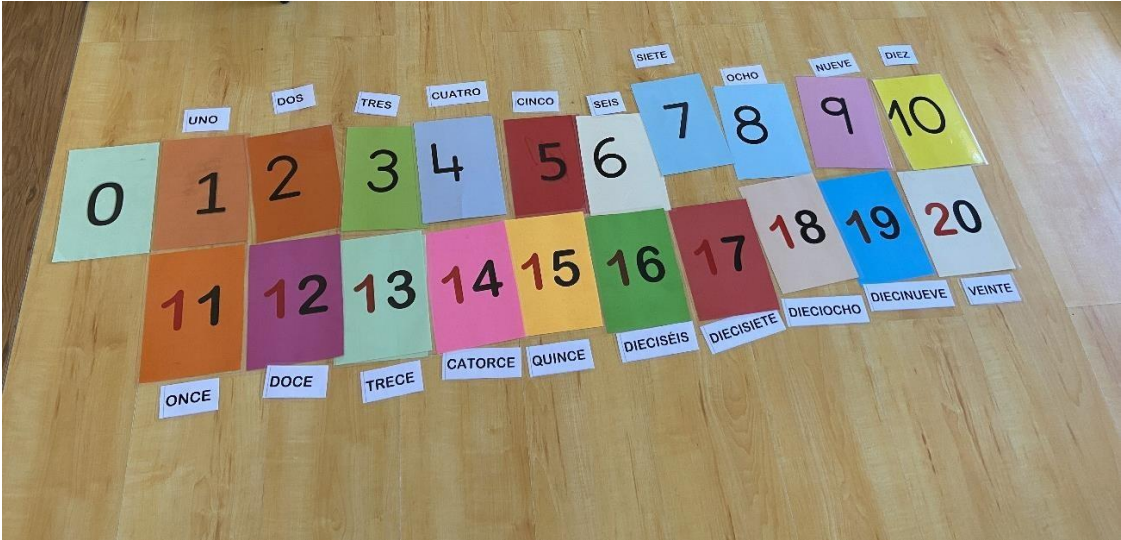
ANEXO III



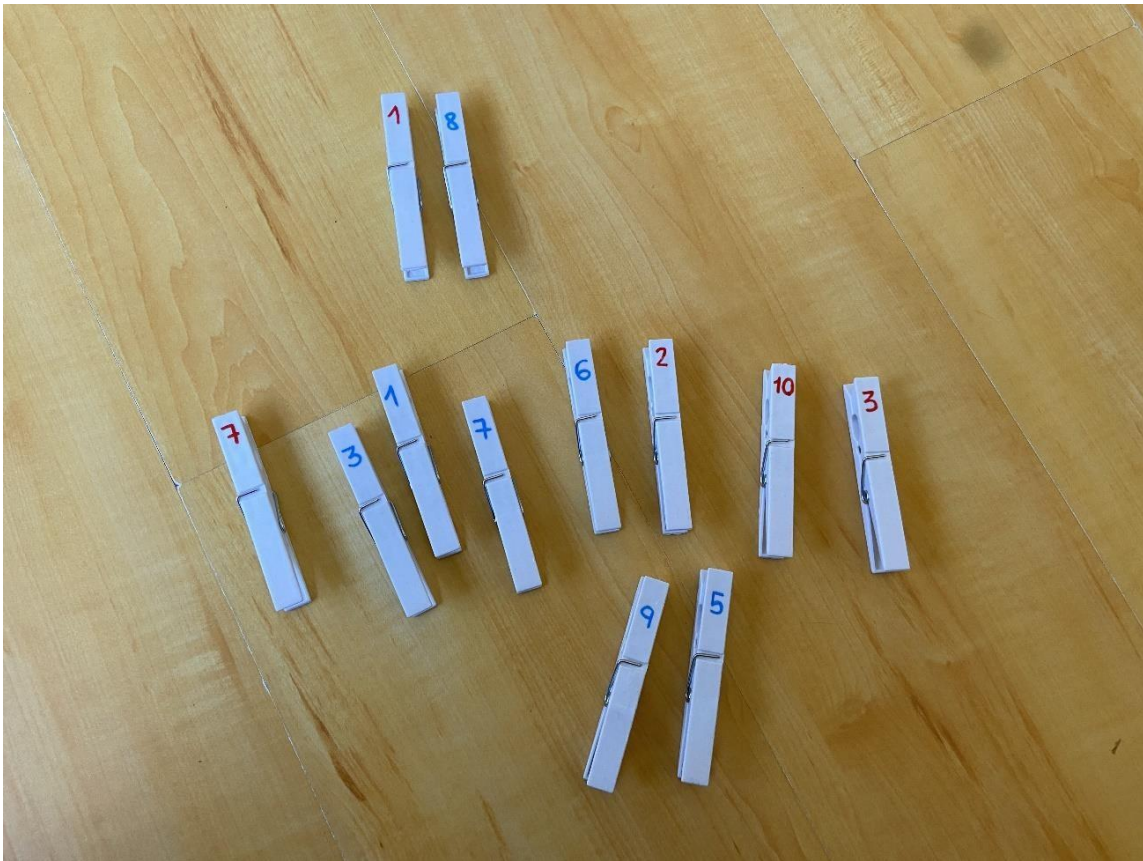
ANEXO IV



ANEXO V



ANEXO VI



ANEXO VII



ANEXO VIII

