



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO EN EDUCACION INFANTIL:

***EL JUEGO MOTOR COMO ESTÍMULO EN
EDUCACIÓN INFANTIL***

AUTOR: Víctor Álvarez Hernández

TUTOR ACADÉMICO: Antonio Jesús Monroy Antón

Soria, julio 2018



RESUMEN

Jugar es una actividad básica e imprescindible en el desarrollo integral del infante. El aprendizaje en los primeros años de vida de los niños tiene origen en el juego.

Este trabajo busca demostrar que el juego motor es una propuesta didáctica primordial para aplicarla en el aula de Educación Infantil porque proporciona beneficios concretos que afectan al desarrollo global del niño. También se pretende analizar la postura que debe adoptar el docente para aplicarlos en el centro escolar; así como presentar el cuento motor como ejemplo apropiado de este tipo de actividades.

Para la realización de este trabajo se ha procedido a recopilar información relacionada con el juego motriz y todo lo que este implica, tanto para alumnos como para el educador.

Tras un minucioso análisis, se ha comprobado que el juego motor es una necesidad para los niños porque les prepara para la vida adulta y porque favorece su proceso de maduración; todo ello empleando una metodología con un carácter lúdico.

Finalmente, constar que la investigación ha resultado exitosa porque todos los objetivos que se habían propuesto antes de realizar la investigación se han cumplido una vez que se ha realizado

ABSTRACT

Playing is a basic and essential activity in the integral development of children. Learning in the first years of children's lives originates in the game.

This investigation seeks to demonstrate that the game is a primary didactic proposal for the classroom of Early Childhood Education because it offers concrete benefits that affect the overall development of the child. It is also intended to analyze the position that the teacher must adopt to apply them in the school; as well as presenting the motor story as an appropriate example of this type of activity.

For the realization of this work has been processed and collected information related to the motor game and everything that this implies, both for students and for the educator.

After a meticulous analysis, it has been proved that the game is a necessity for the children because the preparation for the adult life and because it favors its maturation process; all this using a methodology with a playful character.

Finally, confirm that the research has been successful because all the objectives that had been proposed before carrying out the research have been fulfilled once it has been carried out.

PALABRAS CLAVE

Juego motor, desarrollo integral, educación global, educación infantil, recurso educativo.

KEYWORDS

Motor play, integral development, global education, early childhood education, educational resource.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
Objetivos:.....	2
Fundamentación Metodológica:	2
MARCO TEÓRICO	3
Definición de juego:.....	3
El juego: Tipos de juego:	4
El Juego Motor: Definición y Características:.....	10
Tipos de juego motor:	11
¿Qué beneficios aporta?.....	14
¿Por qué incluirlo dentro del aula?	19
¿Qué debe tener en cuenta el docente?	20
El cuento motor como actividad:	22
RESULTADOS Y ANÁLISIS	28
CONCLUSIONES.....	31
LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	32
FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

INTRODUCCIÓN

El juego motor es tradicionalmente una de las actividades más utilizadas por los adultos responsables de cuidar o entretener a aquellos niños que se encuentran en la primera infancia.

Sin embargo, dentro del ámbito escolar, cada vez son menos los docentes que recurren a la utilización del juego kinestésico como una herramienta con la que contar dentro de sus aulas; ya que con los avances tecnológicos, la mayoría prefiere por comodidad la utilización de tablets o la PDI antes que el tradicional juego motor para educar a sus alumnos.

En muchas ocasiones, se considera que el juego motor carece de un significado educativo y solo sirve para distraer a los niños, o que en caso de proporcionar algún beneficio, únicamente es en el ámbito motriz.

La presencia del juego motriz en el aula favorece de forma muy positiva la figura del alumnado en cuanto al crecimiento de los niños; por tanto, se trata de un recurso que defiende una propuesta de vida saludable porque sus principios giran en torno al control postural y a la actividad física.

La importancia de este trabajo radica en tomar como principal consideración que el juego motor supone una herramienta potencialmente extraordinaria que fomenta el desarrollo integral de los alumnos de Educación Infantil; ya que se encuentran en una etapa de contacto y descubrimiento con el medio que les rodea.

Por ello, gracias a la realización de esta investigación, por un lado se pretende justificar que el juego motor verdaderamente estimula al alumno y le provoca una serie de beneficios en torno a su evolución madurativa.

Por el otro lado, se busca defender el juego motor como un recurso completo y fundamental que se debe aplicar en el aula de Educación Infantil.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Objetivos:

Objetivo General:

- Analizar la importancia de integrar el juego motor en el aula.

Objetivos Específicos:

- Proponer el juego motor como una herramienta global en el aula.
- Valorar los diferentes beneficios que proporciona el juego motor.
- Proyectar las consideraciones necesarias para que el docente emplee el juego motor como recurso.
- Reflejar el juego motor como ejemplo de actividad motriz.

Fundamentación Metodológica:

En la primera fase de la investigación se ha procedido a recopilar una serie de información procedente de fuentes bibliográficas digitales.

Una vez seleccionada la información más adecuada al tema, se ha realizado un análisis que ha permitido informarse y dominar el tema sobre el que se va a centrar el trabajo.

En la parte final, se establecen unos resultados elaborados a partir de la clasificación de los argumentos proporcionados por el conjunto de autores referenciados y sus posiciones ideológicas.

MARCO TEÓRICO

Definición de juego:

Como punto de partida de este análisis es necesario tener una pequeña noción sobre la definición del juego infantil. Al tratarse de un concepto que presenta un amplio abanico de interpretaciones, se han tenido en cuenta varias opciones para plasmar estos argumentos teóricos.

Gómez et al. (2011), estiman que el juego es un instrumento que presenta una extensa posibilidad de autodescubrimiento, experimentación y exploración para las personas. Las sensaciones y los movimientos propios de cada uno son los medios que permiten al niño conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

Del mismo modo, proponen que el recurso permite a los niños relacionarse de forma abierta e ilimitada con la realidad que les rodea, gozando de un grado de autonomía que no se encuentra en otro tipo de actividades.

Continuando con esta ideología, otra de las definiciones recogidas es la establecida por Abad (2008), quien parte de la idea de que “jugar es existir”. Considera que el juego presenta un carácter universal y potencialmente creativo, que además sirve al niño para conocerse a sí mismo dentro de un amplio entorno en el que se encuentran más personas.

Otálvaro (2011), define el juego como todas aquellas actividades que se realizan de forma espontánea y libre. Opina que todo juego es una herramienta práctica y muy demandada en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que es llevada a cabo en función al nivel de relación que las personas muestran con el entorno.

Para el autor se trata de una actividad muy completa que a lo largo de la historia ha sido utilizada para desarrollar las diferentes capacidades y habilidades que competen a las personas de una forma global.

Sutton- Smith (1978) citado por Bermúdez, Carreño, y Marcaida (2013, p.36), menciona que el juego y todo lo que este implica para el niño constituye el pilar principal para alcanzar una educación total, ya que para su ejecución el contacto social es fundamental. También tiene en cuenta los niveles cognoscitivos y motores, ya que considera que a través del control de las destrezas motoras, sociales y cognitivas es posible alcanzar la capacidad de jugar.

Finalmente, se hace mención a las consideraciones que Bermúdez, Carreño, y Marcaida (2013) realizan sobre el juego. Según estos el juego es considerado como un poderoso recurso educativo en edades tempranas que cumple los requisitos principales del aprendizaje global: significativo, funcional, libre, estimulante, lúdico, atractivo y creador de unos aprendizajes útiles y persistentes para el resto de la vida.

El juego: Tipos de juego:

Sería imposible entender la idea de juego en su totalidad si no se tuviese en cuenta ni se partiese de la teoría constructivista del aprendizaje.

Desde un enfoque constructivista, Coll et al (1999), consideran que el alumno elabora y transforma sus propios esquemas mentales y de conocimiento en función a los diferentes contenidos que aprende y atribuye a esos contenidos un significado propio.

Para Coloma y Tafur (1999), la figura del niño por tanto es activa y construye su propio conocimiento a través de la experiencia. Es un proceso de aprendizaje en el que la orientación al alumno es necesaria, a pesar de esto, será el propio niño quien de forma autónoma adquiere conocimiento y evoluciona a través de procesos dinámicos que implican participación e interacción.

Alguno de los máximos precursores de esta corriente, tuvieron en cuenta el juego para explicar sus teorías.

Piaget (1959) citado por Moreno y Rodríguez (1996, pp.88-89), propone que el juego representa la asimilación de la realidad que rodea al niño y por lo tanto constituye una parte de su inteligencia.

Afirma que existen varios condicionantes de los orígenes y los cambios que ha sufrido el juego a lo largo de la historia, que guardan relación con las capacidades sensoriomotrices y de razonamiento que cada alumno posee de forma individual.

Piaget (1959), estableció una clasificación del juego, basada en la evolución genética de los procesos cognitivos. Para su realización, se centró en el propósito con el que se realizan esos juegos porque considera a estos como instrumentos que tienen un fin en sí mismo.

Los primeros tipos de juegos que aparecen en su clasificación son los juegos sensoriomotores o de ejercicio, característicos de niños de 0 a 2 años.

Según el autor, casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego, siempre y cuando el alumno los repita por su propio deleite, obteniendo así el dominio

de las disposiciones motoras a través de los sentidos. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

- **Estadio de los reflejos (0-1 mes):** Los juegos de reflejos no son considerados como un juego.
 - **Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 meses):** La realización repetida de estas acciones origina los juegos.
 - **Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses):** En este caso, el sujeto ha descubierto el placer en las acciones que realiza y las repite incesantemente de forma intencionada.
 - **Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses):** Al octavo mes, el niño comienza a trasladar por placer aquellas acciones con las que ya está familiarizado a otro tipo de situaciones totalmente novedosas para él. Debido a esto, sus movimientos comienzan a ser más amplios.
- Estadio de reacciones circulares terciarias (12-18 meses):** A partir de esta edad, todas las acciones que realiza comienzan a ser consideradas como un juego. Al mostrarse en un punto de su desarrollo más avanzado, aprovecha sus posibilidades motoras y manifiesta una evidente curiosidad por descubrir todos los aspectos que desconoce de su entorno, así como imitar a los adultos que le rodean.
- **Estadio de intervención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses):** Supone para niño una etapa de transiciones en la que comienza a abandonar el juego motor para comenzar a centrarse en el simbólico.

Por otro lado, Piaget (1959), destaca los juegos simbólicos, propios de niños entre 2 y 7 años. Para la explicación de esta variedad de juegos, el autor se basó en el egocentrismo para caracterizar a estos niños.

En esta etapa los alumnos utilizan los símbolos propios y la simulación, siendo conscientes en todo momento del grado de ficción. El niño adquiere la capacidad que le permite codificar sus vivencias en símbolos y recapitular imágenes de los acontecimientos que ha experimentado.

Por su parte, el juego simbólico, se puede dividir en dos etapas:

- **Plenitud del juego simbólico (2-4 años):** En este periodo es esencial el egocentrismo que presenta el niño. A esta edad comienza imitando acciones cercanas a su día a día, para posteriormente trasladarlas y realizarlas con sus objetos personales. En el proceso final de esta etapa, el juego simbólico experimenta una notable evolución porque el niño comienza a desarrollar la capacidad imaginativa y la utiliza llevándola al juego, donde construyen y crean escenas más complejas.
- **Declive del juego simbólico (4-7 años):** En esta etapa se pierde el grado de egocentrismo porque en los niños aflora la necesidad de compartir con sus compañeros de juego.

Piaget (1959), finalmente destaca el juego reglado, para aquellos niños que tienen entre 7 y 12 años. Esta variedad es característica de alumnos que se encuentran en Educación Primaria. Las reglas aparecen en torno al cuarto año de edad, a pesar de que es alrededor de los 11 años cuando son llevadas al juego y se comienzan a establecer como fijas. Estas reglas son impuestas por el grupo y suponen un salto en las relaciones sociales del niño y un incremento del pensamiento reflexivo, lo que le permite razonar.

Desde un enfoque sociocultural, Vygotsky (1924) citado por Rodríguez (2013), afirma que el aprendizaje de cada niño es construido por él mismo de forma autónoma, a través de las acciones que va experimentando.

Para el autor, el juego es imprescindible porque permite desarrollar las cualidades sociales, lo que le permite conocer sus entornos próximos, aumentando de forma constante lo que Vygotsky (1924) referenciado por Rodríguez (2013, p.19), llama “Zona de Desarrollo Próximo”, definiéndola como “la separación existente entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para solucionar conflictos de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con el apoyo de un adulto o de otros niños”

Vygotsky (1924), considera que el juego sirve al niño para percibir la realidad y desarrollarse cognitivamente ya que mientras el niño está jugando, centra su atención y memoriza sin ningún tipo de dificultad. De forma simultánea está disfrutando de la actividad que realiza.

Por su parte, Vygotsky (1924) citado por Rodríguez (2013), propone que existen diferencias entre el juego infantil, que son acordes a las fases evolutivas por las que se va enfrentando el niño.

- **Primera fase (2-3 años):** Es una etapa en la que los niños utilizan los objetos para divertirse y les atribuyen el significado propio del contexto determinado en el que se encuentran. Dentro de esta primera fase, aparecen otros dos grados evolutivos
 - Primero: Gracias al juego, asimilan el cometido que la sociedad le otorga a los diferentes objetos que el niño puede encontrar en su entorno.
 - Segundo: Sustituyen las funciones otorgadas a los objetos y posteriormente, gracias al uso de la imaginación, les otorgan otro cometido totalmente diferente.
- **Segunda fase (3-6 años):** Es un periodo en el que el niño proyecta en su cabeza imágenes mentales del mundo de los adultos y empieza a dejar de lado el pensamiento egocéntrico, por eso esta fase también es conocida como etapa del juego socio dramático. La cooperación empieza a ganar importancia porque gracias a esta fase socializadora, el niño consigue adoptar papeles o roles que se complementan con el suyo.

Jacquin citado por (Román, 2017), investiga sobre los cambios y los diferentes tipos de juegos a los que recurre el niño a lo largo que avanza en su madurez.

Teniendo en cuenta esta afirmación, Jacquin (1958) elabora la siguiente clasificación:

- **Periodo de 4 a 5 años.** En esta etapa predominan los juegos físicos en los que el niño prefiere jugar solo.
- **Periodo de 5 a 6 años.** A los niños les comienzan a atraer los juegos de imitación, especialmente todos aquellos gestos o acciones de los adultos cercanos a ellos.
- **Periodo de 6 a 7 años.** Los juegos principales son aquellos en los que los niños imitan a seres fantásticos e irreales.

- **Periodo de 7 a 9 años.** Se trata de una etapa en la que comienza a surgir en el niño la necesidad de formar un grupo con sus semejantes; por tanto los juegos que aparecen este periodo son aquellos en los que el niño busca la colaboración. Al buscar ese proceso socializador, surgen los primeros roles, es el propio niño el que quiere ser el líder y dominar al resto.
- **Periodo de 9 a 11 años.** El niño continúa buscando esa socialización, sin embargo, prefiere formar grupo y jugar con aquellas personas más mayores que él.
- **Periodo de 11 a 13 años.** Los principales juegos de esta etapa son aquellos que requieren cooperación con el grupo. Los juegos populares también son una variedad muy utilizada por niños en estas edades.
- **Periodo de 13 a 14 años.** El niño siente la necesidad de buscar un aliado o compañero principal con el que contar en las diferentes actividades, entre las que destacan los juegos de construcción y de contacto con el medio natural.
- **Periodo de 14 a 15 años.** Esta etapa coincide con el inicio de la adolescencia del alumno. De forma definitiva abandona ese egocentrismo y comienza a socializarse, por ello los juegos que buscan los niños son aquellos que fomentan las relaciones interpersonales.

Chateau (1973) citado por Moreno y Rodríguez (1996), por su parte crea una clasificación apoyándose en la idea de que las reglas son los elementos determinantes para clasificar las diferentes variedades del juego cuando está destinado a la etapa infantil.

Por ello, establece una clasificación en las que por un lado destacan los juegos que carecen de reglas y por otro lado los que las llevan presentes.

Juegos no reglados. Abarcan todos aquellos juegos que se llevan a cabo hasta los 3 años aproximadamente. Entre estos juegos se incluyen:

- **Juegos funcionales:** Son todos aquellos que se dan en los siguientes meses al nacimiento. Se trata de actividades que implican movimientos naturales y repetitivos que el neonato realiza y contribuyen al desarrollo de funciones principales de las personas como la marcha.
- **Juegos hedonísticos:** Este tipo de juegos es utilizada por el niño de forma paralela a la vertiente anterior. Este grupo lo forman todos los juegos en los que el niño busca una sensación de placer a través de los sensoriales, lo que le permite establecer un primer contacto de él mismo y la realidad que le rodea.
- **Juegos con los nuevos:** Estos juegos comienzan a aparecer en torno al primer año de vida. Continúan con la idea principal de los juegos hedonísticos, es decir, ser un instrumento que fomenta la relación entre el yo y el entorno cercano. Es gracias al carácter de estos juegos cómo los niños comienzan a buscar su autoafirmación y su personalidad.
- **Juegos de destrucción:** Es el último prototipo de los juegos no reglados. En estos, el niño mantiene la idea de seguir afirmándose y para ello emplea el deleite que le causa la destrucción en sus acciones.

Juegos reglados. Son todos aquellos juegos que aparecen en el siguiente peldaño, es decir, los que el niño utiliza una vez que ha dejado de lado la etapa destructiva. Es en esta etapa donde el juego comienza a adquirir una naturaleza diferente, pues en ellos aparece una estructura constituida en torno a las reglas. Del mismo modo que con los juegos no reglados, también encontramos varios tipos en esta vertiente:

- **Juegos de imitación:** Son juegos utilizados por niños que presentan una edad entre 2 y 6 años. El infante trata de imitar aquellos comportamientos que realizan los adultos que le rodean. Sin embargo, en torno a los 7 años comienza a imitar a figuras imaginarias. Además, abandona ese juego individual y comienza a buscar una relación con sus compañeros.
- **Juegos de construcción:** Aparecen a la vez que los juegos de imitación y su máxima aparición es entre los 2 y los 4 años de edad. Estos juegos se basan en la disposición ordenada de los objetos como característica principal.

- Juegos de regla arbitraria: Se dan en personas entre 4 y 6 años. Estos juegos radican en la posibilidad que tiene el niño de elaborar nuevas reglas.

El Juego Motor: Definición y Características:

Se considera al juego motor uno de los más importantes ya que posee características que engloban las diferentes áreas de desarrollo del alumno, no solo la motriz.

Decroly y Monchamp (1983) citado por Chiva, Gil y Salvador (2015, p.51), valoran el juego motriz como el conjunto de posturas dinámicas orientadas al perfeccionamiento de las destrezas motrices de los sujetos. Principalmente se centra en la estimulación de la coordinación general y segmentaria del niño. El juego motor es una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable e impulsa el desarrollo de los procesos metabólicos y motores de niños.

Como afirman Chiva, Gil y Salvador (2015), es fundamental que los juegos sean acordes a la fisionomía y a las características motrices propias de cada niño.

Cobos (2011), apunta que un juego motor es uno de los recursos más utilizados por y para niños que se encuentran en sus primeros años de vida, por eso se puede afirmar que es innato. Se trata de una actividad repleta de contenido lúdico, que permite al infante tener una sensación de goce y disfrute cuando lo está llevando a la práctica.

Según Rodríguez (2013) y Garaigordobil (1992) citado por Moreno y Rodríguez (1996), el juego motor es una actividad que contiene unas características propias, gracias a las cuales además de divertirse, realiza tomas de contacto con contenidos o aspectos que en ocasiones futuras tiene que llevar a la práctica en su vida cotidiana. Defiende que toda actividad lúdica puede ser utilizada como recurso psicopedagógico debido a que constituye los cimientos de posteriores desarrollos.

Estas afirmaciones coinciden con las de Zapata (1990) citado por Meneses y Monge (2001, p.117), quien argumenta que el juego es una actividad que prepara a los niños para la vida y tiene como principal objetivo el desarrollo autónomo de unos instintos que todavía no se han formado.

Según presenta Cobos (2011), algunas de las principales características presentes en el juego motor son:

- Sirve como impulso hacia la comunicación con el resto de personas.

- Permite conocer las posibilidades y limitaciones de uno mismo.
- Acondiciona al niño para la vida adulta.
- Aclimata al niño a las necesidades y características que ofrece su entorno.
- Adentra al niño en un mundo lleno de ilusión y fantasía.
- Provoca en el niño una sensación de placer.

Tipos de juego motor:

Existen una serie de autores cuya idea principal es considerar que los juegos se clasifican en función al desarrollo de las cualidades motrices del niño o a los objetivos motores que el docente desea que sus alumnos alcancen.

Uno de estos casos es Gutiérrez (1989) citado por Moreno y Rodríguez (1996, pp. 93-94), quien focaliza sus estudios en la gran importancia de la actividad física, el movimiento del cuerpo y todo lo que ello conlleva. Considera que centrando el desarrollo del niño en el cuerpo motor, se consigue un desarrollo de carácter global, ya que defiende la idea de integridad y propone que las diferentes competencias del niño (social, cognitiva, motriz y emocional) experimentarían un desarrollo de forma simultánea.

Gutiérrez (1989), acepta la idea de que el juego se debe agrupar en función a las características psicomotrices del alumno, por lo tanto cada juego satisface cada una de las diferentes características que se buscan desarrollar.

Teniendo en cuenta las consideraciones de Gutiérrez (1989) citado por Moreno y Rodríguez (1996, pp.93-94), aparecen dos variedades de juego:

- **Juegos de coordinación psicomotriz:** Estos juegos toman como punto de partida que el niño con 3 años es capaz de correr y en torno a los 5 años domina las paradas, los cambios de dirección y la iniciación de un movimiento. Progresivamente, a los 6 años domina el equilibrio estático y sobre todo, es característico que al final de la etapa, aproximadamente a los 8 años, es capaz de relajar un grupo muscular. Los juegos que componen esta variedad son:
 - Juegos de motricidad gruesa: Trabajan la coordinación dinámica global, el equilibrio, la respiración y la relajación.
 - Juegos de motricidad fina: Se centran en la coordinación óculo-manual y la coordinación óculo-motriz.

- Juegos en los que intervienen otros aspectos motores: La fuerza muscular, la velocidad, el control de movimiento, los reflejos, la resistencia y la precisión son los principales objetivos en estos juegos.
- **Juegos de estructuración perceptiva:**
 - Juegos de percepción sensorial: Son juegos que buscan la activación y el desarrollo de los diferentes sentidos.
 - Juegos de percepción espacio- visual: Estos juegos trabajan la percepción visual, las percepciones espaciales topológicas y la captación de posiciones en el espacio.
 - Juegos que potencien el esquema corporal: Se centran en el conocimiento de las partes del cuerpo.
 - Juegos de estructuración espacio-temporal: Con este tipo de juegos, el niño organiza su espacio, representando las dimensiones. La construcción temporal siempre va ligada a la cimentación de la percepción temporal.
 - Juegos de percepción rítmico-temporal: A esta variedad pertenecen los juegos que trabajan la percepción auditiva, el ritmo, la orientación y la estructuración temporal.
 - Juegos de lateralidad: Potencian el descubrimiento segmentario de una de las dos partes simétricas del cuerpo. A pesar de que a estas edades tempranas no tienen la lateralidad definida, estimulan la decantación por una de las dos partes.
 - Juegos de organización perceptiva: Se basan en el control del espacio y el orden temporal por parte del niño.

Otra de las clasificaciones es establecida por Romero et al. (1998), en ella se recogen los siguientes tipos de juego motor en función a los diferentes momentos de la sesión:

- **Juegos de animación:** Estos juegos aparecen al principio de la sesión y por lo tanto son ejercicios que sirven de activación y calentamiento a los alumnos. Son actividades que permiten al niño prepararse para la realización de la actividad principal.

- **Juegos generales:** Son juegos que ocupan la parte central de la sesión y dependen del conjunto de contenidos que se pretende impartir. Son juegos que siguen la siguiente estructura de desarrollo:
 - Juegos perceptivo- motrices.
 - Juegos de habilidades básicas y genéricas.
 - Juegos de cualidades físicas y habilidades específicas.
 - Juegos de expresión y comunicación corporal.
- **Juegos calmantes:** Son juegos destinados a la parte final de la sesión y tienen como objetivo el relajar a los alumnos para que estos recuperen sus funciones.

Domingo Blázquez (1980) citado por Romero et al. (1998, pp.63-64), también recoge una visión diferente sobre las variedades de juego motor existentes:

- **Juegos en función del grado de intervención:** A esta variante pertenecen los juegos de eliminación progresiva, de participación total y de intervención parcial determinada y también los juegos de participación total y de participación libre determinada.
- **Juegos en función del grado de energía:** Los juegos activos, poco activos y los de media intensidad son los que corresponden a esta clasificación.
- **Juegos en función del tipo de movimiento:** Aquí aparecen los juegos de marcha, de carrera, de salto, de coordinación, etc...
- **Juegos en función del resultado a conseguir:** En este caso se encuentran juegos sociales, sensoriales, motores, de dominio de los desplazamientos, de dominio del propio cuerpo, etc...
- **Juegos en función a su dimensión social:** En esta variedad aparecen juegos individuales, de grupo, juegos por equipos, por parejas, etc...

¿Qué beneficios aporta?

Como afirman Rivera y Trigueros (2004), la evolución del niño es global, es decir, se da en todos los ámbitos, no solo en el desarrollo motor. Por eso, aunque parezca que el principal objetivo del juego motor es lograr el desarrollo motriz del niño, de forma involuntaria, la práctica de este condiciona el desarrollo de otro tipo de áreas.

El desarrollo cognitivo:

Según Torres y Trigueros (1999) citado por Rivera y Trigueros (2004, pp.97-98), el juego motor no debe centrarse exclusivamente en que el alumnado adquiera el conocimiento relativo a la materia que se considera relevante sino que se deben añadir otras formas de conocimiento que el alumno utiliza.

En estos primeros años, este conocimiento especialmente está centrado en situaciones cotidianas de vida para ellos, porque dichas disposiciones constituyen un referente en sus propias acciones de su día a día. En este periodo, la memoria y la atención son poco estables y no están aún plenamente desarrolladas. El pensamiento es fantasioso y simbólico, los niños mezclan los sueños con la realidad como muestran Rivera y Trigueros (2004).

En este sentido, Bruner (1984) citado por Rivera y Trigueros (2004, p.98), afirma que el juego es un conocimiento experiencial del alumnado que posee un gran valor. Jugar, para el niño es una forma de pensar, una disposición sobre cómo emplear el intelecto. Es un marco en el que poner a prueba el conocimiento, una medida en la que pensamiento, lenguaje y fantasía están ligados.

Por ello, Rivera y Trigueros (2004), entienden que gracias al aprendizaje por el juego motor, un niño puede desarrollar sus capacidades cognitivas desde diferentes puntos de vista:

- Facilita el conocimiento de su entorno próximo, la cultura y tradiciones del mismo.
- Propicia situaciones en las que los niños tienen que aprender a utilizar movimientos o acciones que le permitan, tomar decisiones y resolver los conflictos que provoca el propio juego.
- Promueve la imaginación y la creatividad de los niños.
- Permite que cada niño se pueda expresar con total libertad.

- Trata temas de relevancia social actual que aparecen reflejados en las canciones.
- Fomenta la autonomía personal del niño y su separación de la figura del adulto, así como la autosugestión y la superación de los propios miedos.

El desarrollo social:

Rivera y Trigueros (2004), consideran que el juego es una de las primeras metodologías que los niños utilizan para comunicarse, y una de sus actividades iniciales. Se trata de un recurso que permite a los niños conocer todo el mundo que les rodea.

Son los propios adultos de sus círculos cercanos los que les introducen en el mundo del juego, tomando el juego tradicional como punto de partida en la mayoría de las ocasiones.

Moreno y Rodríguez (1996), proponen que los niños en la etapa de Educación Infantil son seres asociables, que se caracterizan por presentar un grado de egocentrismo muy elevado. Esto dificulta la idea del grupo como un conjunto superior a él mismo, provocando que la integración social se produzca de una forma lenta. En esta etapa, los niños no cooperan; en los juegos, cada uno juega para sí mismo de forma autónoma e independiente, nunca para el equipo.

Además de esto, en este periodo comienzan a presenciarse las primeras normas y reglas a las que los niños se someten, aunque en muchas ocasiones son omitidas y en los casos en los que se realiza es por imitación o por la presión del grupo de iguales. Piaget (1959) citado por Moreno y Rodríguez (1996, p.78), defiende que para los niños no existe una conciencia clara del deber y las normas las reciben de forma directa de un adulto. Por eso, en estos primeros años comienzan a adecuarse a las necesidades espaciales, temporales, materiales y personales.

Sin embargo, el aspecto más significativo en la evolución del ámbito social, es el uso del lenguaje oral, tanto en la morfología como en la sintaxis. Al final de la etapa infantil, el niño comprende que debe adaptarse a una unidad con significado propio que es superior a su propio yo. Dicha unidad tiene un funcionamiento y unas reglas que debe aceptar para poner en práctica, como muestran Moreno y Rodríguez (1996).

Según Rivera y Trigueros (2004), es en esta etapa donde nace en el niño la sensación de competir con sus compañeros, ya que el alumno de infantil tiene la

necesidad de medir y compararse con el resto en cualquier acción, por muy insignificante que sea.

Dentro de este apartado, el alumno comienza a sentir una predilección por la presencia y la compañía de personas de su mismo sexo y una fuerte rivalidad por miembros del sexo contrario. Gracias a este conflicto aparece el rol del líder, adoptado por aquellos alumnos que ejercen una mayor influencia en el resto.

Actualmente existe un gran conflicto respecto a las capacidades sociales que se trabajan gracias a los juegos, es decir, la colaboración y la competición.

En su análisis Rubio (1980); Palacios, Couso, Díez y Mouriño (1994); Lavega (1995); Öfele (1999) citado por Rivera y Trigueros (2004, p.101), proponen que existen autores que se posicionan a favor de la competición. Defienden que si la competición está centrada de forma adecuada y es utilizada correctamente, es un elemento educativo que permite al alumno introducirse en el sistema competitivo en el que se encuentra nuestra sociedad.

Desde otra perspectiva, lo ven autores como, Guitar (1990); Cascon y Martín (1995) citado por Rivera y Trigueros (2004, p.101), que se oponen al uso de los juegos competitivos y respaldan aquellos tipos de juegos en los que abunda la colaboración entre sus miembros.

Se encuentran otros autores como Linaza (1996) citado por Rivera y Trigueros (2004, p.101), que proponen que la competición y la cooperación son necesarios en el desarrollo evolutivo y por ello aprueba su utilización, aunque afirma que debe existir un equilibrio entre ambos y lograrlo es algo que requiere una gran dificultad.

El desarrollo afectivo-emocional

Trigueros y Rivera (2004), consideran que el niño en esta etapa comienza a realizar una mayor diferenciación de sus emociones, aunque carece de una conciencia y racionalización total de las mismas. Muestran una gran curiosidad por conocer todo aquello que les rodea y sobre todo se ven muy motivados cuando entran en juego la actividad y el ejercicio, aunque no tiene un sistema definido de motivaciones organizado.

Según Moreno y Rodríguez (1996), la confianza y la seguridad son dos conceptos que se van desarrollando desde los primeros meses de vida. Los niños progresivamente van aceptando sus características tanto físicas como psicológicas, y en

este sentido el juego tiene un papel que predomina porque permite al niño enfrentarse a situaciones nuevas o difíciles con el objetivo de resolverlas gracias a la ayuda de recursos externos o internos. El avance más llamativo se produce a partir de los 6 años porque los alumnos tienen mayor estabilidad y control. Además, sus intereses y motivaciones comienzan a ser mucho más variados.

El desarrollo motor

Moreno y Rodríguez (1996), establecen que el sistema nervioso de un niño al nacer no está totalmente desarrollado, sus raíces nerviosas van madurando poco a poco en función de las diferentes vivencias y experiencias por las que va pasando en sus primeros años de vida. Gracias a esto, el niño está construyendo su esquema corporal de forma progresiva.

Trigueros y Rivera (2004), consideran que el juego pretende lograr que se vayan cubriendo las necesidades motrices que van surgiendo en las distintas etapas madurativas por las que van pasando los niños. De este modo, es fundamental señalar que el desarrollo motor no es algo independiente al resto de sistemas del desarrollo infantil, sino que se trata de elementos conjuntos donde todo se intercala.

Según afirma Garaigordobil (1990) en el estudio de Moreno y Rodríguez (1996, p.83), y por otro lado, Cobos (2011), el correcto funcionamiento de este engranaje (Desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz) provoca que el alumno sea capaz de conquistar su propio cuerpo y el mundo exterior y a través de ello se logra:

- El reconocimiento de nuevas sensaciones.
- Exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.
- Una mejora en cuanto a la representación mental sobre su cuerpo.
- El perfeccionamiento en los movimientos de su propio cuerpo.
- Una autonomía cada vez más real.
- Conquista del mundo exterior.

Trigueros y Rivera (1999), defienden que la evolución de las habilidades motrices se basa en la construcción de los pilares principales de la motricidad corporal con el objetivo de fijar los cimientos de la base inicial sobre la que se van a seguir construyendo el resto de escalones. A medida que estos escalones ascienden, la

exigencia motora será más compleja y exigente y por lo tanto el niño requiere de un mayor grado de maduración.

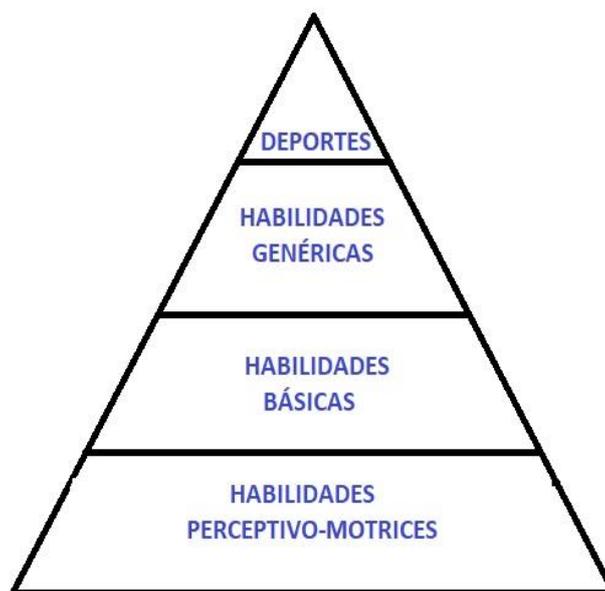


Figura 1: Desarrollo de las habilidades motrices.

Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia en la figura 1, en la base de la pirámide se encuentran las habilidades perceptivo-motrices. Son habilidades dependientes de la capacidad neuromuscular y para dominarlas, es necesario elaborar una adaptación psico-sensorial compleja. Su principal objetivo es el control de los cánones principales del movimiento. A partir de este control, los niños progresan y son capaces de realizar habilidades más complicadas y que por tanto, requieren un mayor grado de exigencia para poder dominarlas. Por ello, es primordial que el niño controle y conozca su propio cuerpo y las relaciones existentes de este con el espacio y el tiempo, según comentan Rivera y Trigueros (2004).

En el escalón superior encontramos las habilidades básicas definidas por Trigueros (1991), quien las define como el conjunto de patrones motrices o movimientos básicos que no cuentan con ningún tipo de precisión y efectividad. Son movimientos naturales que tienen el objetivo de resolver los conflictos motrices que va encontrando el sujeto en su día a día.

Rivera y Trigueros (2004) explican que las habilidades básicas son capacidades que se manifiestan en comportamientos puntuales y concretos en el que se realiza la

acción motriz y se adquieren mediante el aprendizaje. Estas habilidades básicas van a progresar de forma constante teniendo en cuenta que el grado de maduración del alumno cada vez es mayor y por ello la dificultad también aumentará progresivamente.

Las habilidades básicas son: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

Por último, en la punta de la pirámide aparecen las habilidades genéricas, entendidas por Rivera y Trigueros (2004), como la combinación de dos o más habilidades básicas. Su aprendizaje requiere un mayor lapso temporal y una vez llevadas a la práctica suelen relacionarse con deportes específicos. Su principal objetivo es lograr que el niño desarrolle una motricidad variada y global.

Algún ejemplo de las habilidades genéricas son: botes, golpesos, fintas, conducciones, paradas, etc...

¿Por qué incluirlo dentro del aula?

En la enseñanza llevada a cabo en el aula de Educación Infantil, el juego tiene que ocupar un papel principal debido a que la metodología principal de aprendizaje del niño en edades tempranas es el juego teniendo en cuenta la opinión de Moreno y Rodríguez (1996).

Según Cobos (2011), para potenciar el desarrollo evolutivo del alumno, es imprescindible utilizar este recurso educativo desde el centro escolar. El juego motor constituye una necesidad porque aunque se centra en potenciar todo lo referente a la evolución motora del alumno, le proporciona una serie de beneficios totalmente diferentes; entre los que destaca la relación con el entorno, la socialización con el resto de personas, el incremento de las capacidades afectivo-emocionales y el fomento de las posibilidades de expresión, y lúdicas.

Román (2017), considera que todas las tareas que el niño realiza de forma habitual giran en torno al contenido lúdico del juego, ya que a través de él, se relacionan con su entorno y forman las bases que constituyen el desarrollo de su personalidad. De este modo, los objetivos a los que el docente pretende llegar con su aplicación en el aula deben ser específicos y concisos. Se trata de un recurso que favorece el proceso enseñanza-aprendizaje y como tal, es un instrumento que complementa dicho proceso, no que lo reemplaza. Debería ser una actividad central en esta etapa educativa ya que

supone un elemento excepcional, capaz de integrar diversas situaciones, conocimientos o actividades.

Contreras, Gil, y Gómez (2008), establecen que la primera actividad con la que el niño comienza a desarrollar la imaginación y, que posteriormente dará lugar a la creatividad. Los juegos posibilitan al alumno actuar en total libertad creativa, investigando por su propia cuenta; mientras que el maestro actúa como un mero guía que anima y plantea las situaciones pertinentes que desea que sus alumnos resuelvan. Este tipo de actividades son muy consideradas por los docentes, ya que a través de la observación, permiten a este obtener una serie de conclusiones y elaborar una evaluación sobre las acciones realizadas por los alumnos.

A través del juego motor, como afirma Cobos (2011), no solo se trabajan una serie de contenidos o los diversos desarrollos, también se trabajan temas transversales como la colaboración, el respeto, la superación... es decir, la educación en valores. Por tanto, además de ser un recurso imprescindible, es un elemento clave para la formación de personas siempre que para el alumno el juego suponga una especie de entrenamiento en la que practica acciones o contenidos que después tendrá que trasladar y emplear en aquellas actividades de su día a día.

¿Qué debe tener en cuenta el docente?

Tal y como proponen Berruezo y García (1999) citado por Contreras, Gil, y Gómez, (2008, p.76), el principal objetivo que conlleva la aplicación del juego motor en el aula es posibilitar y descubrir nuevas acciones motoras que el niño va a utilizar en su día a día. Gracias a esto, el niño experimenta una maduración progresiva a la vez que domina de forma cada vez más perfecta su cuerpo. El papel del profesor es esencial en la aplicación de los juegos, comenzando por la interpretación del juego como una necesidad. El cometido de un docente es estimular al alumnado en la realización de las actividades que se propongan para que su alumnado consiga los objetivos que se pretenden con el planteamiento de la actividad.

Como señalan Zapata (1989); Díaz (1993), citado por Moreno y Rodríguez, (1996, pp.100-101), todo juego presenta una serie de objetivos claros y es un aspecto que el propio docente tiene que conocer a la perfección. El educador realiza una planificación sobre aquellos objetivos que se pretenden lograr y en función a estos decide enfocar el juego a su grupo de alumnos. Es fundamental que tenga todo

preparado y no deje nada en manos de la improvisación. Existen una serie de consideraciones que afectan a la organización y la planificación del juego en la etapa infantil:

- Tiene que ser consciente de la edad de los niños, sus necesidades e intereses y su grado de desarrollo psicoevolutivo para aprovecharse así de los contenidos que ya conocen con el fin de poder incluirlos en el juego. Tampoco puede olvidar el tiempo y los materiales de los que dispone, así como las condiciones climáticas y la época del año en la que se encuentran.
- Tener en cuenta que en la actividad intervengan todos los alumnos del grupo o un número lo más amplio posible porque de este modo son más los niños los que tienen esa sensación de agrado, es decir, tratar de evitar la espera de turno.
- Favorecer la integración de los miembros del grupo.
- En el juego deberán aparecer una serie de contenidos teóricos que involucren el desarrollo de las capacidades sociales, éticas o estéticas en función de la actividad kinestésica.
- Integrar acciones que requieran la combinación de diferentes formas motoras básicas, ya que lo esencial en este tipo de juegos es la presencia de mucho movimiento.
- Proporcionar a los niños una explicación y su demostración. La ejemplificación visual es conveniente debido a que de este modo aprecian de una forma más rápida el cometido del juego.
- La competición es un elemento motivador por lo que instalar dentro del juego una pequeña competición siempre es algo positivo para el alumnado.

- Se debe animar a los perdedores enseñándoles que lo importante es pasarlo bien y jugar, no ganar o perder.
- Una vez concluido el juego, es importante conocer las sensaciones y opiniones de los participantes para establecer modificaciones dentro del juego que ayuden a mantener el interés del niño porque si el juego pasa a ser una rutina, el alumno comenzara a aburrirse y dejará de disfrutar con su realización.
- Es evidente la presencia de alumnos con dificultades y por ello se les debe estimular con palabras de ánimo y refuerzos positivos ya que esto puede ayudarles a integrarse en el grupo y a esforzarse más cuando realizan la actividad. Lo que se consigue gracias a esto, es mantener el grado de exigencia porque en el momento en el que la actividad no se realiza con el cometido con el que se ha implantado, los objetivos no se cumplen.

El cuento motor como actividad:

Un buen ejemplo de este tipo de recursos, es el cuento motriz. Tomando como referencia la definición realizada por Conde (2001) citado por Rivas y Terroba (2010), se puede entender el cuento motor como “un cuento jugado, un cuento vivenciado de manera colectiva, con unas características y unos objetivos.” (p.160).

Pujolás (2008) citado por Castro et al. (2017, p.247), consideran que todo cuento motor, se encarga de dotar al alumno el protagonismo necesario que le permita actuar con total libertad, interpretando en todo momento lo que le sugiere la narración; de este beneficio no se pueden ver favorecidos los alumnos a los cuales les sea narrado un cuento de la forma tradicional, ya que, en este caso, su papel es pasivo.

Por otro lado Castro et al (2017), comentan que el cuento motor es el paso previo por el que pasa todo niño para convertir sus fantasías en realidad y en vivencias propias. Este recurso tiene como objetivo principal actuar sobre la capacidad creativa y expresiva del alumno, y como tal desarrollar en el alumno estas competencias. Para ello, es imprescindible que el cuento motor suponga para los niños una fuente motivadora en la que los contenidos que en él aparecen, le sustenten interés para conocer los

personajes, sus características o las diferentes decisiones que toman a lo largo de la historia.

Arteaga, Conde y Viciano (1998) defienden el cuento motor como un modelo más dentro del amplio abanico de recursos motrices para llevar al aula, y por lo tanto los beneficios que proporciona a los alumnos guardan una estrecha relación con las características del juego motriz mencionadas anteriormente.

Según Conde (2001) referenciado por Rivas y Terroba (2010, pp.160-161), los objetivos que se pretenden lograr mediante la aplicación del cuento motor en el aula son:

- Hacer sentir al alumno protagonista, fomentando la evolución de las capacidades cognitiva, afectiva, social y motora.
- Desarrollar los elementos psicomotores básicos (esquema corporal, lateralidad, estructuración espacial y temporal y ritmo).
- Incrementar las cualidades motrices coordinativas (coordinación y equilibrio).
- Desarrollar las habilidades básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos, recepciones y giros), las habilidades genéricas (bote, conducciones, golpes, etc.).
- Lograr que el alumno asimile la importancia del ejercicio físico e impulsar un estilo de vida saludable desde sus primeros años de vida.
- Potenciar el desarrollo de la imaginación y el enriquecimiento la capacidad creativa del alumnado mediante la interpretación corporal de aquello que escucha de forma oral.
- Descubrir el propio cuerpo como otro sistema que permite la comunicación.

A pesar de todas estas características, según Castro et al (2017), el juego presenta una que destaca por encima del resto, suponiendo un aspecto primordial en su caracterización. Los juegos motores, son en su naturaleza un elemento interdisciplinar ya que sus contenidos son transversales, y se trabajan en el resto de áreas educativas. Es por eso, por lo que el papel del juego cobra tanta importancia, su aplicación se puede adaptar a las diferentes áreas educativas, y a su vez, complementar otro tipo de recursos con los que los alumnos trabajen en el aula los contenidos a desarrollar.

Teniendo en cuenta las afirmaciones de Martínez (2007) citado por Iglesia (2008, p.5), existen una serie de principios básicos que el docente no puede olvidar antes de la sesión y a lo largo de la narración de esta. Entre esos principios aparecen:

- Tener en consideración los objetivos que pretende conseguir antes de plantear el cuento al grupo.
- Conocer previamente los acontecimientos que aparecen en la historia y los movimientos que sugiere.
- Comprobar el material y el espacio antes de la producción y/o la narración del cuento motor.
- Formar parte del cuento, integrándose como un participante más y siendo un guía que permita a los alumnos tener un apoyo a lo largo de la actividad.
- Tener conciencia de los temas transversales que pueden aparecer en el cuento y conocer la posibilidad de planificar otro tipo de actividades relacionadas con los mismos conceptos.
- Informarse de las opiniones y sensaciones de los alumnos durante la actividad para realizar las modificaciones oportunas.

A continuación se expone el ejemplo de un cuento motor:

DESCRIPCIÓN	CONTENIDOS MOTRICES
<p>Había una vez, un grupo de alumnos del colegio ``La Espiral´´. Se iban de excursión a un bosque mágico. Todos estaban tumbados, durmiendo en la misma habitación.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Adaptación postural
<p>Cada uno, se levantó con mucho sueño y para despejarse, decidieron darse una ducha.</p>	
<p>Entraron en la ducha, era diminuta, apenas tenían espacio. Al abrir el grifo... ¡El agua estaba helada! Y comenzaron a tiritar, por lo que decidieron ponerla un poco más caliente; ahora sí que estaban a gusto.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Espacialidad
<p>Se enjabonaron la cabeza, un brazo, el otro brazo... ¡Que torpes!, se les cayó la esponja al suelo y tuvieron que agacharse a cogerla. Posteriormente siguieron enjabonándose el cuerpo y al final del todo las piernas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Esquema corporal.• Giros
<p>Tras esto, se vistieron, desayunaron y acudieron a montarse en el autobús</p>	

Subieron las escaleras del autobús y tras estar durante el largo viaje **sentados** por parejas, llegaron a la entrada del bosque.

- Desplazamientos.
- Adaptación postural.

Una vez allí, **comenzaron a caminar** por un camino repleto de piedras, en el que las **piedras que había se movían como si tuvieran vida propia.**

El primero de todos tropezó con una piedra y se **cayó al río**, pero entre todos sus **compañeros consiguieron sacarla y le ayudaron a secarse la ropa.**

- Desplazamientos.
- Equilibrio.

Tras este breve percance, siguieron **caminando hasta** una zona tranquila, donde **no veían** absolutamente nada.

- Desplazamientos.
- Giros

Por un momento se giraron y pensaron en **darse la vuelta.**

De repente, **entre unas rocas**, vieron un viejo puente de madera que les permitiría cruzar hacia la otra orilla del río, pero el puente era muy poco estable, temblaba mucho y por eso, decidieron **cruzarlo a gatas.** El puente estaba muy alto y por eso, **ninguno quería mirar hacia abajo, todos tenían la mirada lo más arriba posible.**

- Espacialidad (Nociones espaciales topológicas).
- Desplazamientos.

Una vez todos a salvo, **siguieron caminando** por el bosque, cuando un enjambre de abejas les atacó y **les hizo correr muy rápido** hasta que lograron **escondese.**

- Desplazamientos.
-

<p>Cuando quisieron darse cuenta, se les había echado la noche encima, tenían mucho frío, así que decidieron encender una hoguera y tumbarse alrededor del fuego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacialidad (Nociones espaciales topológicas). • Adaptación postural.
<p>Al día siguiente les despertó un sol radiante en la cara y pudieron ver que habían llegado al final del bosque. Todos muy contentos se abrazaron y saltaron de emoción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saltos

Tabla 1. Tabla de ejemplo de cuento motor y los diferentes contenidos motores que se trabajan.

Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS Y ANÁLISIS

A lo largo de la historia, el juego siempre ha sido un elemento presente en la vida de las personas.

En esta temprana etapa, los niños transcurren la mayoría de su tiempo en las escuelas, de este modo, es evidente considerar que su puesta en práctica en este entorno es real. Como señala Zapata (1990) en Meneses y Monge (2001, p.114), el juego es recurso primordial en la educación escolar enfocada a la primera infancia, ya que cuenta con el punto a su favor de que es un factor dinamizador y motivante que permite acercar los contenidos a los alumnos y facilitar su aprendizaje.

Se ha podido encontrar en lo relativo a la clasificación de juegos que todos los autores tienen en cuenta las características que presenta el niño en las diferentes áreas y etapas de su proceso madurativo. Sin embargo, unos otorgan importancia al desarrollo de unas capacidades por encima de otras.

Por ejemplo Piaget (1959), elabora una clasificación en la que su estructura está determinada por la evolución de las capacidades cognitivas.

Por otro lado, existen autores como Vygotsky (1924), que se centra en un enfoque sociocultural para realizar esta clasificación. Afirma que a través del juego el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Pone de manifiesto que el juego es una necesidad que permite establecer contacto con los demás y que al interactuar con sus semejantes, un niño comprende la realidad de su entorno.

Otros autores como Moreno y Rodríguez (1996); Trigueros (1999); Cobos (2011) centran sus clasificaciones en el desarrollo motor de los alumnos porque proponen que el juego kinestésico es un instrumento con el que no solo se fomenta el desarrollo motriz, sino también el resto de competencias influyentes en el desarrollo global de los niños.

Tras un exhaustivo análisis y compartiendo el pensamiento de estos autores en el que argumentan que el juego cada vez está más ligado con el deporte, se ha procedido a analizar el juego motor porque ninguna otra variedad de juego ofrece un carácter tan completo como esta variedad.

De esta ventaja no se puede beneficiar un niño que a pesar de estar jugando, no esté utilizando el movimiento corporal en su actividad, por eso, aunque se centre en el

ámbito motriz, el juego motor está incrementando las capacidades sociales, cognitivas y emocionales además del ámbito en el que se ha centrado principalmente.

Gracias a la lectura de los diferentes artículos, un matiz usual entre esta corriente de autores es la consideración del juego motor como una herramienta extraordinaria para todo docente. Estos lo defienden como una estrategia fundamental para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo en el área de la psicomotricidad, sino también en el resto.

En función a esta serie de aspectos a favor del juego motor, es necesario conocer el motivo por el que se debe aplicar como una técnica de aprendizaje.

El rasgo más común y reseñable en las diferentes referencias bibliográficas es el hecho de que el juego motor supone un elemento estimulante que fomenta el desarrollo global de los alumnos, llegando a dicho desarrollo de forma inconsciente. Este conjunto de autores comparten esta idea ya que proponen que el juego motor es considerado una forma de aumentar las diferentes capacidades del niño. Para ellos, el juego es un recurso en el que los niños descubren y ensayan sus capacidades, en busca de un comportamiento maduro.

Desde otra perspectiva aparecen Bermúdez et al (2013); Garaigordobil (1990) citado por Moreno y Rodríguez (1996); Rodríguez (2013); Zapata (1990); citado por Meneses y Monge (2001). Este grupo de autores que comparten la idea central en la que se afirma que el principal objetivo del juego motor es el preparar a los alumnos para la vida futura; por lo tanto este es otro de los motivos.

Estos autores proponen que el ser humano, como especie adaptable e inteligente, necesita una protección y preparación durante su infancia. Defienden que los alumnos deben de tener el juego presente en los primeros años de sus vidas porque posteriormente encontraran en la vida adulta su aplicación en las diferentes acciones que vayan a desempeñar cotidianamente.

Además establecen que toda actividad lúdica puede ser utilizada por el docente como recurso psicopedagógico, ya que contribuye en la construcción de las bases de futuros desarrollos.

En las referencias bibliográficas surge otro amplio grupo, formado por Castro et al (2017); Cobos (2011); Gutiérrez (1997) citado por Román (2017); Moreno y Rodríguez (1996), quienes tienen en cuenta el carácter espontáneo que ofrecen los juegos motores, por esto también es un factor determinante a la hora de llevarlo al aula.

El juego debe ser una vivencia que proporciona libertad y arbitrariedad a los niños. Se trata de una herramienta que tiene que tener un carácter espontáneo, es decir, que el niño juegue porque verdaderamente le apetece hacerlo.

Por otro lado, un argumento común, presente en todos los autores referenciados sobre el juego motor es el matiz lúdico que ofrecen los juegos motores. Todos los autores coinciden en afirmar que el niño juega por puro placer e indican que lo importante es el proceso en el que se desarrolla y no el resultado.

Como muestra de actividades motrices que llevar al aula de educación infantil, el cuento motor es uno de los ejemplos óptimos porque como se ha podido comprobar, las características referidas al juego motor propuestas por Moreno y Rodríguez (1996); Cobos (2011); Chiva, Gil y Salvador (2015) son coincidentes con las que proponen Iglesia (2008); Rivas y Terroba (2010); Castro et al (2017) sobre el cuento motor. Además de esto, como actividad motriz, presenta implícitos todos los beneficios que han propuesto los diferentes autores examinados y por lo tanto se puede determinar que se trata de una actividad idónea para plasmarla en un aula de Educación Infantil.

CONCLUSIONES

Tras la realización del trabajo, se ha deducido que el objetivo principal de este se ha cumplido a la perfección, ya que se ha demostrado teóricamente a lo largo de la investigación, que el juego motor es una herramienta psicopedagógica que tiene un gran valor didáctico cuando está orientada al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Se trata del punto de partida en la educación del niño porque su mundo gira en torno al juego, considerando este como una acción cotidiana, necesaria y libre para ellos.

También se ha demostrado que el juego motor presenta un carácter global porque los progresos que puede obtener el alumno son reales y por lo tanto se han expuesto una serie de beneficios de los que el niño se va a favorecer. A pesar de ser actividades que se centran en el desarrollo motor, el resto de capacidades del niño (cognitiva, afectiva y social) experimentan una notable evolución.

La utilización del juego motor además de tener unos beneficios evidentes, para el niño supone una metodología atractiva y motivadora debido al gran contenido lúdico que guardan. Sin embargo, la aplicación del juego motor en el aula, también conlleva una serie de consideraciones imprescindibles para el que el docente tenga en cuenta cuando emplee el recurso en el aula. Como se ha podido comprobar, este ha sido otro de los objetivos que se han cumplido con claridad.

Finalmente, mencionar que las expectativas que se tenían previa realización del este trabajo en lo referente al cuento motor, también han sido satisfactorias, ya que se ha comprobado teóricamente que se trata de un ejemplo de juego motor óptimo porque en todo momento tiene en cuenta al alumno como principal protagonista desde un punto de vista activo, en el que tiene total libertad de movimientos y sin perder de vista el carácter lúdico de este tipo de actividades.

Como un juego motor más, tiene el principal objetivo de desarrollar las cualidades motrices básicas del niño, del mismo modo que progresan otra serie de capacidades. Es necesario constar que el recurso no deja de lado la enseñanza de valores y conceptos propios de la formación integral de personas.

LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Uno de los obstáculos que se manifiestan es que la información recopilada se centra en una ideología constructivista y la mayoría de los argumentos son similares. Por ello, encontrar información contrastada con esta ideología hubiese sido trascendental.

Mencionar también, que la mayoría de la información referente al juego motor es acorde a la Educación Primaria y las características que los niños presentan en estas edades, por lo tanto la información no hubiera sido tan restringida si el campo de información hubiese sido más amplio.

Para concluir, hacer constancia de que no ha sido posible contar con libros de la biblioteca referentes al tema de forma íntegra, lo más relacionado eran fuentes sobre el desarrollo motor.

FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Una propuesta muy atractiva sería aplicar diferentes ejemplos de juego motor en el aula, para comprobar de una forma práctica que verdaderamente presentan beneficios.

Además, podría ser interesante el realizar un análisis a una pequeña muestra de alumnos, en la que se demuestre que es posible trabajar contenidos de otras áreas diferentes a la motriz.

En relación con esto, se podría elaborar un análisis cualitativo en el que se recogieran datos en función a los conceptos que se han trabajado y si el alumno ha sido capaz de dominarlos o no. Así mismo, sería muy sugestivo un análisis que recoja el interés y la motivación de los alumnos.

También se podría establecer un pequeño experimento en el que se investigue si ciertamente es eficaz emplear este tipo de recursos. Para ello, se pueden comparar los juegos motrices con diferentes metodologías que llevar a cabo en el aula, por ejemplo la ficha tradicional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego espontáneo Infantil. *Arteterapia*, (3), 167-188
- Arteaga, M., Conde, R., y Viciano, V. (2001). La interdisciplinariedad de las áreas en Educación Primarias. La Educación Física del área de Lengua Castellana y Literatura. *Educación Física y Deportes*, (51), 46-54.
- Bermúdez, I., Carreño, D., Marcaida, Y. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. *Revista Conrado*, 9 (39), 34-43.
- Castro, M., González, G., Espejo, T., Muros, J.J., Puertas, P., Ubago, J.L. (2017). Animación a la lectura a través del cuento motor en Educación Física. *FEAFYS*, 9(1), 241-248.
- Chiva, O., Gil, J., y Salvador, C. (2015). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. *Revista Digital de Educación Física*, 6(33), 47-56.
- Cobos, J.A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, (40), 1-11.
- Coll, C., Martín, E., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., Teresa, M., Zabala, A. (1999). El constructivismo en el aula. *Graó* (101-123), Barcelona
- Coloma, C.R. y Tafur, R.M. (1999). El constructivismo y sus implicaciones en educación. *Educación*. 8(16), 217-244.
- Contreras, O.R., Gil, P., y Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una Educación Física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, (47), 71-96.
- Gómez, M., Gordillo, M., Gordillo, T. Sánchez, S., Vicente, F. (2001). El juego infantil en un mundo de cambio. *INFAD*, (1)1, 197-206.
- Iglesia, J. (2008). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la Educación Infantil y Primaria. *ICONO 14*, (10), 1-14.
- Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-144.

- Moreno, J.A., y Rodríguez, P.L. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa Infantil. *Aprendizaje deportivo* (70-103), Murcia: Universidad de Murcia.
- Rivas, E. y Terroba, J. (2010). Desarrollo de la competencia básica “comunicación lingüística” a través del cuento motor y el cuaderno del alumno en la asignatura de Educación Física. *Contextos Educativos*, (13), 155-174.
- Rivera, E. y Trigueros C. (2004). El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego. *Didáctica de la educación física: una perspectiva crítica y transversal*. 95-122.
- Rodríguez, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social. (T.F.G., Universidad de Valladolid).
- Román, B. (2017). El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en Educación Infantil. (T.F.G., Universidad de Valladolid, Campus de Palencia).
- Romero, S. (1998). Fundamentación de los contenidos en Educación Física escolar. *Universidad de Sevilla. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica Y Corporal* (1-246), Sevilla: Universidad de Sevilla