



**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**¿APRENDER JUGANDO?  
EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA**



**AUTORA: MARTA M<sup>a</sup> GÓMEZ ÁLVAREZ**

**TUTOR: ANA M<sup>a</sup> PÉREZ CABELLO**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**OPCIÓN B**

**JUNIO 2016**



## ÍNDICE

<b>1. RESUMEN</b>	<b>1</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>3</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
3.1. DEFINICIONES DE JUEGO	8
3.2. MODELOS DE DESARROLLO	10
3.3. EL JUEGO Y LOS ESTADIOS DE PIAGET (1964)	13
3.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	14
3.5. CLASIFICACIONES DEL JUEGO	18
3.6. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA	27
3.7. LEGISLACIÓN	36
<b>4. OBJETIVOS</b>	<b>43</b>
<b>5. METODOLOGÍA</b>	<b>44</b>
5.1. MUESTRAS	44
5.2. INSTRUMENTOS	46
5.3. PROCEDIMIENTOS	48
5.4. RESULTADOS	49
5.5. DISCUSIÓN	58
<b>6. DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS MATERIALES</b>	<b>60</b>
6.1. FICHERO DE JUEGOS	60
6.2. LA LABOR DOCENTE	70
<b>7. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES Y LIMITACIONES</b>	<b>75</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>76</b>
<b>9. ANEXOS</b>	<b>79</b>



## 1. RESUMEN

Con este trabajo de fin de grado se pretende analizar el juego desde diversas perspectivas para una posterior aplicación práctica. El juego aparece en los primeros años de vida sirviendo de medio para relacionarnos con otros iguales. Teniendo el juego como principal elemento de recreo vamos a analizar sus características, funciones, tipologías y aplicaciones prácticas. A continuación, vamos a analizar los datos obtenidos por el cuestionario realizado a docentes de un centro de Educación Primaria. Con estos resultados nos dispondremos a realizar un fichero de juegos aplicados a las diferentes asignaturas de la etapa primaria. Incluiremos temas transversales como son la nueva ley educativa, el papel del profesorado y el deporte relacionado con la salud.

**Palabras clave:** Docente de escuela primaria, Educación física, estrategias educativas, espacio de juego, juego educativo.

### ABSTRACT

With this work TFG is to analyze the game from different perspectives for further practical application. The game appears in the first years of life serving others means to interact with peers. Taking the game as the main element of recreation we will analyze its features, functions, types and practical applications. Then we will analyze the data collected by the survey conducted for teachers of a Primary Education. With these results we will have to make a file of games applied to different subjects in the primary stage. We will include cross-cutting issues such as the new education law, the role of teachers and health-related sport.

**Keywords:** Primary school teacher, Physical Education, teaching strategies, game space, teaching game.



## 2. JUSTIFICACIÓN

El juego es algo innato. Desde bebés jugamos espontáneamente en la mayor parte del tiempo que estamos despiertos. Son juegos motores de repetición que nos resultan agradables (Jiménez & Muñoz, 2015). En la niñez el juego es lo más importante que podemos hacer. Todo ronda al tiempo de juego y buscamos que surja el juego para desarrollarnos como persona. Ortega (1993, citado en Jiménez & Muñoz, 2015) nos resume que “jugar es un factor de desarrollo como el lenguaje y durante la infancia es una necesidad tan básica, que la ausencia de juego puede considerarse un problema” (p.198). El juego satisface necesidades de exploración y curiosidad ante el mundo que rodea al pequeño. Crea sensación de incertidumbre dándose en las relaciones con otros iguales, con sus cuidadores y con el mundo exterior. Jiménez & Muñoz (2015) nos redactan que “el juego es un contexto de experimentación y descubrimiento que permite entrenar multitud de habilidades en desarrollo referidas a todos los ámbitos: físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social” (p.198). En el juego se trabajan valores sociales. A través de ellos los niños practican roles y situaciones cotidianas para relacionarse con sus iguales. A través del juego muestran su carácter interior. A medida que pasa el tiempo se va encauzando a un juego más normativo en el que aparecen roles de liderazgo y superación. Para resumir, el juego destapa la personalidad del niño y junto a él se van trabajando valores sociales.

Basándonos en lo anterior, vemos como el juego puede ser un recurso importante en el aula. Observamos que jugando podemos desarrollar un conocimiento y utilizarlo para la vida diaria. Este recurso lo puede utilizar el docente en sus clases pero, normalmente, asociamos el juego al área de la Educación Física. Esta percepción relaciona el juego con espacio ilimitado y distribución libre. El docente en su aula tiene estas dos variables en contra. Pero la realidad puede ser otra. Se puede jugar en el aula utilizando solo el espacio personal del niño y sin llegar a desplazarse por todo el aula.

El juego pasa por varias etapas en la educación. Primero, y la más importante, es la Educación Infantil que es la base de la afectividad y autonomía personal. Después pasamos a la Educación Primaria. Aquí se trabaja el juego para perfeccionar las conductas motrices. Y en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria desarrollamos capacidades instrumentales y generamos hábitos de práctica deportiva.

Centrándonos en la Educación Primaria y en concreto en el área de Educación Física, se observa como el cuerpo y la motricidad del niño son el principal elemento de evaluación. El juego se orienta al desarrollo personal y a una mejora de la calidad de vida (Gallardo & Fernández, 2010). Como bien sabemos, ha entrado en vigor la nueva Ley Educativa<sup>1</sup> en la que no se expresan objetivos específicos en el área de Educación Física. Estos objetivos se cambian por criterios de evaluación que son los siguientes:

---

<sup>1</sup> Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
4. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.
5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.
6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.
7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.
8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.

9. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.
10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.
11. Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.
12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.
13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo. (Sec. I. p. 19.409)

Estos criterios van unidos a unos estándares de aprendizaje que se desglosan en el RD 126/ 2014<sup>2</sup>. Este mismo define los estándares de aprendizaje como:

Especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe

---

<sup>2</sup> Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. (Sec. I. P. 19352)

Visualizando la esquemática anterior, vemos que el juego aparece en los objetivos número 3, 8,10 y 13. De todos ellos el principal criterio para evaluar el juego es el número 8 que incluye en sus entandares de aprendizaje el origen de los juegos y todas las formas jugadas ya sea individual, colectiva, popular o en la naturaleza (RD 126/2014)

La finalidad de este trabajo de fin de grado (TFG), es la aplicación de juegos populares y tradicionales en las asignaturas de Educación Primaria. Las asignaturas recogidas en la LOMCE son las siguientes:

**A. ASIGNATURAS TRONCALES:**

- a) Ciencias Naturales.
- b) Ciencias Sociales.
- c) Lengua Castellana y Literatura.
- d) Matemáticas.
- e) Primera Lengua Extranjera.

**B. ASIGNATURAS ESPECIFICAS:**

- a) Educación Artística: Educación Musical y Educación Plástica.
- b) Educación Física.
- c) Segunda Lengua Extranjera.
- d) Religión o Valores Sociales y Cívicos. (Sec. I. P. 97871)

De todas las que aparecen en la ley vamos a descartar y unir algunas opciones por lo que nos quedaríamos con las asignaturas siguientes: Ciencias Naturales y Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Primera Lengua Extranjera (Inglés), Educación Musical y Educación Física. Por último añadiríamos un apartado más para los alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

Otro propósito es la utilidad que tiene el fichero que vamos a generar. Pretendemos utilizar el recurso didáctico del juego y aplicarlo a diversos contenidos. Adaptaremos cada juego al contenido de las materias que hemos mencionado anteriormente. Veremos que no solo es un recurso utilizado en el área de la Educación Física sino en todas las áreas de la Educación Primaria. Por lo tanto, partimos del juego como un recurso didáctico en el aula que está al alcance de todo docente.

Hemos elegido este tema debido a la proximidad y utilidad que puede tener en la práctica real. Acotando el rango de edad en el que nos hemos centrado, de 6 a 12 años, vemos que el juego es parte de su vida diaria. Otra cuestión por la que hemos elegido este tema es la especialidad que cursamos, Grado en Educación Primaria en la mención de

Educación Física. El juego va estar presente en toda la vida laborar a la que nos enfrentamos. Trabajaremos el juego desde todas las perspectivas posibles y junto a ellas transmitiremos conceptos, procedimientos y actitudes recogidas en el currículo.

Analizando las competencias del título mencionado anteriormente impartido por la Universidad de Sevilla se han conseguido las siguientes:

Objetivos docentes específicos.

1. Comprender y relacionar los conocimientos generales y especializados propios de la profesión teniendo en cuenta tanto su singularidad epistemológica como la especificidad de su didáctica.
2. Concebir la profesión docente como un proceso de aprendizaje permanente adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida y comprometido con la innovación, la calidad de la enseñanza y la renovación de prácticas docentes, incorporando procesos de reflexión en la acción y la aplicación contextualizada de experiencias y programas de validez bien fundamentada.
3. Comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.

Competencias transversales genéricas.

**GP.1** Analizar y sintetizar la información.

**GP.2** Organizar y planificar el trabajo.

**GP.4** Examinar alternativas y tomar decisiones.

**GP.5** Comunicar oralmente y por escrito con orden y claridad, en la propia lengua y en una segunda lengua.

**GP.6** Buscar, seleccionar, utilizar y presentar la información usando medios tecnológicos avanzados.

**GP.13** Transferir los aprendizajes y aplicar los conocimientos a la práctica.

**GP.14** Investigar y seguir aprendiendo con autonomía.

**GP.15** Actualizar sus conocimientos y habilidades, integrando las innovaciones que se produzcan en su campo profesional, así como las nuevas propuestas curriculares.

**GP.16** Diseñar y gestionar proyectos e iniciativas para llevarlos a cabo.

Competencias transversales genéricas.

**EP.6** Diseñar y gestionar espacios e intervenciones educativas en contextos de diversidad que atiendan a la igualdad de género, la equidad y el respeto a los derechos humanos como valores de una sociedad plural.

Competencias específicas.

**M62.** Conocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula y dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima de aula que facilite el aprendizaje y la convivencia.

**M64.** Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.

### 3. MARCO TEÓRICO

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar el afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir (Gallardo & Fernández, 2010, p. 9)

Vemos la importancia que tiene el juego en la salud. Presenta principios que nos sirven para la prevención y mejora de enfermedades locomotrices. Estas aparecen en la tercera edad, en su mayoría, y mediante la práctica deportiva se sienten más autónomos y consiguen el estado de bienestar.

#### 3.1.DEFINICIONES DE JUEGO

Analizando su raíz etimológica, los expertos afirman que proviene de dos vocablos en latín *iocum* y *ludus-ledere* que hacen referencia a la diversión, chiste o broma en castellano y están muy relacionados con cualquier actividad lúdica (Gallardo & Fernández, 2010). Atendiendo a la literatura de los conceptos de *juego* podemos ver que tiene un carácter multidimensional. Se puede enfocar a perspectivas diferentes según el autor al que hagamos referencia.

La Real Academia Española (RAE), dentro de su amplio campo de aplicación, lo define como “la acción y efecto de jugar por entretenimiento o como ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.<sup>3</sup>

Huizinga (1938) (citado en Gallardo & Fernández, 2010), donde nos propone dos definiciones de juego:

Una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va

---

<sup>3</sup> <http://www.rae.es>

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (p. 16)

Carmona y Villanueva (2006, citado en Gallardo & Fernández, 2010) lo definen como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (p. 16).

Elkonin (1980, citado en Lavega & Olaso, 2007) define el juego como:

Es una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales. Es una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real. La importancia social del juego se debe a su función de entretenimiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador. (p. 11)

Blanchard y Cheska (1986, citado en Lavega & Olaso, 2007) lo define desde una perspectiva antropológica como:

Una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad. (p.12)

De todas estas definiciones podemos extraer similitudes. Unas son más generales y otras más específicas según el enfoque del autor. Hemos concluido los siguientes ítems colocados en la primera columna y ordenados por frecuencia de uso en la definición: Relacionado con la vida diaria y real, comportamiento del hombre en sí mismo, tiempo y espacio, fines sociales y culturales, y sometido a reglas.

	RAE	HUIZINGA (1938)	CARMONA Y VILLANUEVA (2006)	ELKONIN (1980)	BLANCHARD Y CHESKA (1986)
Relacionado con la vida diaria y real		X	X	X	X
Comportamiento del hombre en sí mismo			X	X	X
Tiempo y espacio		X		X	X
Fines sociales y culturales			X		X
Sometido a reglas	X	X			

Ilustración 1. Aspectos diferenciales de definiciones dadas por autores.

### 3.2.MODELOS DE DESARROLLO

Una vez analizado el concepto de juego nos adentramos en el mundo del niño y en la psicología del desarrollo del mismo. Dentro de ella podemos ver las múltiples perspectivas o teorías que ayudan a comprender los aspectos más significativos del desarrollo humano. Se pueden observar tres grandes modelos del desarrollo humano (Muñoz et al., 2015):

- a) *Modelos mecanicistas*: el modelo humano del que parte, es el símil de la máquina (estímulos externos). Su objeto de estudio es observable y medible. El desarrollo se produce con la suma de aprendizajes. El conocimiento es un reflejo del ambiente y funciona con reforzamientos y castigos a la asociación de estímulos. Dentro de este modelo existen dos teorías que son: las teorías conductistas y la teoría cognitivo-social con autores como Paulov (1927), Watson y Rayner (1920), Skinner (1938) y Bandura (1986).
- b) *Modelos organísmicos*: el modelo humano es un organismo activo. El objeto de estudio es la transición de estadios. El desarrollo se produce de dentro hacia fuera (teleonómico). Su conocimiento es la actualización de estructuras innatas y su secuencia de logros está asociada a la edad o calendario madurativo. Este modelo presenta también dos teorías, dentro de ellas está la teoría psicosocial de Erikson (1971) y la teoría cognitiva de Piaget (1964). En esta última basaremos el análisis de las etapas del juego y el desarrollo del niño.
- c) *Modelos socio-culturales*: el modelo humano es el organismo activo en interacción experto-aprendiz. Su objeto de estudio es la interiorización de esquemas de lo social a lo individual. El desarrollo se produce con la interacción de experto-aprendiz. Su conocimiento es la aproximación individual con herramientas socioculturales y se trata del modelo más explicativo y más comprensivo. Aquí encontramos solo el enfoque sociocultural que destacan Bruner (1984), Vygotsky (1993) y Wertsch (1988).

Estos tres modelos de desarrollo humano son los más destacados. Una vez visto los modelos, también se valoraran otras perspectivas teóricas como son:

- a) *Teoría del ciclo vital* de Baltes (1979). El desarrollo humano engloba todo el ciclo vital, abarcando también la adultez y la vejez. Destaca los factores

como la generación, el momento histórico y los factores ambientales (Muñoz et al., 2015).

- b) *Teoría ecológica* de Bronfenbrenner (1986). Aparece el factor ambiental como principal. El desarrollo humano ronda su entorno creando una sucesión de estructuras anidadas que ejercen su acción combinada y conjunta sobre el desarrollo (Muñoz et al., 2015).
- c) *Teoría del procesamiento de la información* de Klahr (s.f.) y Siegler (1998). Se hace una breve comparación con el *hardware* y *software* de los ordenadores, donde el desarrollo humano se procesa a través de símbolos. Nos llega la información a través de los sentidos, analizamos los conocimientos ya almacenados, analizamos lo nuevo y por último damos una respuesta al estímulo (Muñoz et al., 2015).
- d) *Teoría etológica* de Bateson y Hinde (1987), Immelmann y Suomi (1981), Call (2001) y Bekoff (2008). Todos nacemos con unas conductas concretas y unas tendencias conductuales que se activan según los estímulos ambientales. Esto se produce en un tiempo y desarrollo determinado (Muñoz et al., 2015).
- e) *Teoría evolucionista* de Hernández-Blasi (s.f.), Bering y Bjorklund (2003), Buss (1995); Geary y Bjorklund (2000). Se centra en la teoría de Darwin para explicar el desarrollo humano con la evolución de la vida en la tierra (Muñoz et al., 2015).

Como hemos mencionado anteriormente nos centraremos en la Teoría cognitiva de Piaget (1964) para ver el desarrollo del niño y su aplicación a las etapas del juego. Muñoz et al. (2015) nos transcribe que el modelo humano de la teoría de Piaget es:

Continuista del idealismo de Kant y del naturalismo de Rousseau, encaja dentro del modelo organicista, según el cual, el ser humano tiene un plan de desarrollo innato que se irá desplegando en etapas y que regula los intercambios con el medio. (p.29)

Piaget (1964) se preocupa por el desarrollo de la inteligencia infantil y afirma que el desarrollo de los procesos cognitivos depende de la madurez biológica, desde el nacimiento hasta el final de la adolescencia. Piaget (1964, citado en Muñoz García, 2010) nos explica que todos respondemos a diversos estímulos que vienen dados por la familia, los libros o los medios de comunicación. Ante estos estímulos la persona que los recibe asume una posición activa y extrae toda la información que nos llega a través de nuestros sentidos formando estructuras nuevas en los conocimientos que ya teníamos aprendidos. Esta integración de nuevos conocimientos conlleva un proceso de organización para elaborar una nueva idea.

Para encajar la nueva información, Piaget (1964) nos muestra dos maneras diferentes de asociación de contenidos. Por una parte la *acomodación*. Es cuando la información o dato

completamente nuevo la adquirimos a través de experiencias educativas o sociales previas. Por otra parte está la *asimilación*. Cuando el conocimiento nos supone un dato nuevo que no habíamos adquirido antes y lo que hacemos es añadirlo a lo que ya sabíamos. Estos dos procesos le sirven al niño como herramienta para aprender y evolucionar hacia formas de pensamiento más complejas, tal y como se muestra en las etapas que describe Piaget (1964) (Muñoz García, 2010).

Lagares (2012) nos indica que “El desarrollo cognitivo siempre se produce en estadios claramente diferenciados”.<sup>4</sup> Cada estadio se caracteriza por un funcionamiento cognitivo diferente a las otras. La consecución de determinados logros marca el paso a la etapa siguiente (Muñoz et al., 2015). Las etapas o estadios de la que nos habla Piaget (1964) son las siguientes:

- a) *Estadio sensoriomotriz*. Va desde el nacimiento a los 2 años. Se caracteriza por la coordinación de experiencias sensoriales con acciones físicas. Utiliza los mecanismos de acción refleja a través del pensamiento simbólico (Lagares, 2012).
- b) *Estadio preoperacional*. Abarca de los 2 a los 7 años. Comienzan las representaciones mentales del mundo físico con imágenes y palabras, es decir, asocian una palabra a un objeto. El pensamiento simbólico sigue creciendo y se desarrollan conductas importantes como el dibujo, la imagen mental, la evocación verbal mediante el lenguaje, el juego simbólico. En esta etapa centraremos el tema principal del trabajo ya que coincide con la etapa educativa del niño, Educación Primaria (Gallardo & Fernández, 2010 y Lagares, 2012)
- c) *Estadio de las operaciones concretas*. Comprende desde los 7 a los 10 años. Aparece el razonamiento lógico acerca de las situaciones concretas, por lo que el pensamiento puede utilizar datos que son perceptibles o imaginables. En esta etapa el niño es capaz de realizar operaciones que comprendan clasificaciones, correspondencias, relaciones e inclusiones (Gallardo & Fernández, 2010).
- d) *Estadio de las operaciones formales*. Desde los 11 a los 15 años, pero se puede seguir dando hasta la edad adulta. Se pasa del periodo operacional concreto al periodo operacional formal formándose el razonamiento abstracto. Son capaces de formar conceptos nuevos a partir de otros conceptos ya aprendidos. Presentan mayor reflexión y experimentación (Gallardo & Fernández, 2010).

---

<sup>4</sup> Lagares, 2012. Apuntes Psicología del desarrollo.

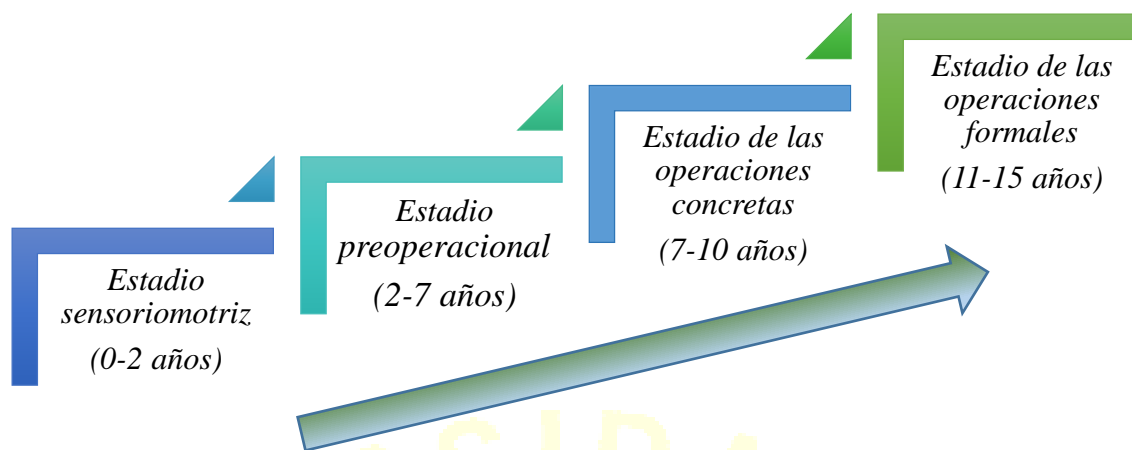


Ilustración 2. Etapas del desarrollo Jean Piaget

Para pasar por estos cuatro estadios, Piaget (1964, citado en Muñoz et al., 2015) expone que “El desarrollo es un proceso constructivo. El sujeto, partiendo de las capacidades heredadas, mediante su actividad, va asimilando elementos del medio y elaborando estructuras más complejas” (p.29). Muñoz et al. (2015) también nos muestran que ante “estas continuas modificaciones de la estructura mental se producen desequilibrios y nuevas equilibraciones de orden superior” (p.29). Hay que buscar el equilibrio mental para pasar de un estadio a otro sin mayor dificultad y aprender nuevos conocimientos.

### 3.3.EL JUEGO Y LOS ESTADIOS DE PIAGET (1964)

Una vez analizados los estadios veremos la relación entre éstos y el juego. Ortí (2004, citado en Gallardo & Fernández, 2010) señala que el juego va evolucionando al mismo tiempo que el niño va adquiriendo nuevos conocimientos: conocimiento y conducta lúdica van de la mano. Omeñaca y Ruiz (2004, citado en Gallardo & Fernández, 2010) realizan la siguiente clasificación lúdica vinculada al desarrollo evolutivo.

ESTADIOS PIAGET	TIPOS DE JUEGO
<b>Etapa sensoriomotora (0-2 años)</b>	Juego de ejercicio
<b>Etapa preoperacional (2-7 años)</b>	Juego simbólico
<b>Etapa operaciones concretas (7-10 años)</b>	Juego reglado
<b>Etapa operaciones formales (11-15 años +)</b>	

Tabla 1. Relación de las etapas de Piaget y los juegos (adaptado de Omeñaca & Ruiz, 2004, p. 34).

Como se puede observar en la tabla anterior cada estadio, excepto los últimos, corresponde a un tipo de juego. El primero es el juego de ejercicio. Se denomina así debido a que el niño repite movimientos y gestos que sirven para adquirir conocimiento. Se trata de ejercicios simples y repetitivos con o sin finalidad. Lo hacen por mera intuición, como una rutina dentro de su vida social. Un ejemplo es cuando el niño mueve o sacude un juguete con sonido. El niño asocia el movimiento del juguete con el sonido por lo que repite esta acción varias veces. De este modo crea su propio juego. Este tipo

de juego se desarrolla en los dos primeros años tal y como sucede en los estadios de Piaget en la etapa sensoriomotora (Gallardo & Fernández, 2010). En segundo lugar, tenemos el juego simbólico. En esta etapa aparece el lenguaje aunque sea escaso. El niño comienza a asociar una palabra con un objeto. Pero más allá de la simbología, el niño puede ir cambiando esta realidad e imaginar y personificar cada objeto: por ejemplo, jugar con un lápiz haciendo como que es un avión. Así aparecen los juegos de fantasía al final de esta etapa y en grupo o individualmente, hacen escenografías de situaciones reales (Gallardo & Fernández, 2010). Por último surge el juego reglado. Esta etapa acoge tanto a las operaciones concretas como las formales y van evolucionando al mismo tiempo. El juego empieza con *reglas simples* (7-10 años). Los niños son capaces de razonar lógicamente y aparecen operaciones como la clasificación, seriación, sucesión, conservación de longitudes entre otras (Schaffer, 2000). Seguidamente, aparecen las *reglas complejas* (11 años en adelante) que marcan el inicio y el final del mismo con un orden cualitativo y sin modificación. Puede darse algún juego no reglado en esta etapa (Jiménez, M<sup>a</sup> .I., 2004). Una vez pasada la pubertad el juego empieza a ser más sedentario. Aparecen actividades como: cine, televisión, música, teatro entre otras. Y también comienzan los juegos deportivos donde existe una reglamentación adaptada al tipo de deporte que realicemos (Jiménez, M<sup>a</sup>. I, 2004).

### 3.4.CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Al comenzar este marco teórico veíamos las diferentes definiciones de juego y obteníamos unas conclusiones. Extraíamos unos aspectos generales que se daban entre todas las definiciones. Para completarla deberíamos ver las características más relevantes del juego, que son las siguientes:







Ilustración 3. Características del juego (adaptado de Lavega Burgués, 2000, p.14).

Estas características son cambiantes según el tipo de juego. Sin embargo, engloban todos los aspectos que puede tener un juego para hacer de él una actividad extraordinaria. Lavega Burgués (2000, pp. 13-14) enumera las siguientes:

- a) *Libre*. Podemos jugar en cualquier momento, en cualquier lugar y con quien nos apetezca. No existe un sitio no adecuado para poder desarrollar el juego. (p.12)
- b) *Divertido*. Jugamos para pasárnoslo bien. Jugar conlleva alegría, diversión y satisfacción.
- c) *Espontáneo*. El juego nos lleva a buscar situaciones cómodas donde cambiamos nuestra forma de actuar: como la forma de comportarse debidamente ante un profesor o con los adultos.
- d) *Intrascendente*. El juego es pasarlo bien en un momento determinado y con un grupo de personas que tenemos el mismo fin, la diversión.
- e) *Aventurero*. No sabemos cuál va ser el resultado final, solo que vamos a jugar y aunque repitamos el mismo juego puede cambiar debido al entusiasmo que le ponga cada persona que participa.
- f) *Ambivalente*. Podemos pasar de un estado de alegría a una emoción negativa en milésimas de segundos debido a las diferentes situaciones a las que nos enfrentamos jugando.
- g) *Comprometido*. El juego nos compromete a estar atentos y participar activamente en él. Cuando no prestamos atención el juego deja de ser divertido y nos lleva al fracaso.

- h) *Creativo*. Cada juego tiene su propia estética y características. Los juegos dejan que nuestro conocimiento pueda ser creativo a la hora de buscar las soluciones ante los diferentes estímulos que percibimos al jugar.
- i) *Simbólico*. Dejamos nuestra imaginación libre. Podemos actuar en diferentes escenarios reales o ficticios sin ningún problema.
- j) *Serio*. Cuando jugamos nos olvidamos de otros quehaceres o problemas podamos tener. En el momento en el que estamos jugando solo nos interesa el juego lo demás es secundario.
- k) *Reglado*. Todo juego tiene unas reglas mínimas. Todos los participantes están al tanto de ellas o se llega a un acuerdo para ponerlas en el mismo instante en el que decidimos jugar. Esto ocasiona que todos los participantes tengan unas condiciones igualitarias.

Para resumir estas características podemos visualizarlas de la siguiente manera:

<i>Libre</i>	
<i>Divertido</i>	
<i>Espontáneo</i>	
<i>Intrascendente</i>	

<p><i>Aventurero</i></p>	
<p><i>Ambivalente</i></p>	
<p><i>Comprometido</i></p>	
<p><i>Creativo</i></p>	
<p><i>Simbólico</i></p>	
<p><i>Serio</i></p>	

<i>Reglado</i>	
----------------	--

Tabla 2. Visualización de las características del juego.

### 3.5. CLASIFICACIONES DEL JUEGO

El juego es un recurso didáctico aplicable en todas las áreas de la Educación Primaria. Mediante el juego aprendemos conceptos, procedimientos y actitudes. El juego se convierte en una fuente inagotable de recursos. Vamos a hablar de los juegos y a contextualizar sus clasificaciones para ver las aplicaciones que se pueden alcanzar en cada área.

En primer lugar, veremos la clasificación piagetiana del juego después nos centraremos en su contenido estructural y seguiremos con una clasificación sociocultural. En cuarto lugar, haremos una clasificación apoyándonos en aspectos cognitivos y por último según su naturaleza.

Anteriormente, hemos hecho referencia a la clasificación piagetiana para relacionar las edades de los niños con el juego en las diferentes etapas por las que va pasando para ir ampliando su conocimiento. Carmona y Villanueva (2006, pp.75-88) dividen los juegos en subcategorías. Utilizan como principales variables en la clasificación la psicomotricidad, la interacción social, la simbología y las reglas. A su vez estos grupos se seccionan en subcategorías. Así contemplan juegos manipulativos, de logro, electrónicos, sencillos de símbolos, simbólicos complejos, simbólicos de contenido social, de calle y reglados de mesa. A continuación vamos a describir cada una de ellas.

Clasificación piagetiana	Tipo de juegos	Descripción
<b>JUEGOS DE EJERCICIOS, DE ACCIÓN O MOTORES Y JUEGOS DE INTERACCIÓN SOCIAL</b>	Juegos manipulativos (MM)	Son aquellos que realizan una acción, es decir, que desarrollan un movimiento como por ejemplo correr, saltar...
	Juegos de logro (LO)	Su único fin es alcanzar un objetivo, con una dirección fijada. Son ejemplos los juegos de construcción de bloques, rompecabezas...
	Juegos electrónicos (EL)	Aquellos que utilizan algún medio electrónico para realizar la acción como por

		ejemplo una carrera de coches eléctricos, comecocos, jugar en el ordenador...
<b>JUEGOS SIMBÓLICOS O DE FICCIÓN</b>	Juegos sencillos de símbolos (SI)	Aquí se encuentran la característica principal del juego piagetiano, la personificación de objetos. El niño enmascara el objeto jugando con él a otro objeto parecido como por ejemplo jugar con una caja como si fuese un coche.
	Juegos simbólicos complejos (CO)	Tienen la misma característica de los juegos simbólicos sencillos pero el contexto si esta escenificado. Por ejemplo jugar con una muñeca y hacerla andar. El niño asocia la persona y la acción refleja del mismo.
	Juegos simbólicos de contenido social o socio-dramáticos (SS)	Seguimos con el mismo juego pero en este caso se realiza por parejas o grupos a diferencia de los anteriores que son individuales. Se trata de representar escenas de la vida cotidiana por ejemplo, jugar al cole, a las cocinitas, a los médicos.
<b>JUEGOS DE REGLAS</b>	Juegos de calle (RC)	También llamados juegos en espacios abiertos y la misma palabra lo dice, necesitan un espacio amplio para su realización. Aquí se pueden incluir algunos juegos tradicionales como son las chapas, las canicas, gallinita ciega, policías y ladrones.

Juegos reglados de mesa (RM)	Predominan las reglas y se pueden realizar en espacios cerrados. Estas reglas las ponen los jugadores o el propio juego en sí. Son juegos reglados de mesa las cartas, el ajedrez, el parchís, y más modernizados son monopoly, scrabble. Estos juegos son los que se utilizan para ocupar el tiempo libre.
------------------------------	---

Tabla 3. Clasificación piagetiana del juego según Carmona y Villanueva (2006, pp.75-88).

La siguiente clasificación haremos referencia al contenido estructural. Lavega Burgués (2000) nos presenta la clasificación en función de las características reglamentarias de cada tipo de juego. Según la metodología vemos el juego espontáneo y el juego dirigido. Según la ausencia o la presencia de reglas tenemos el juego simple y el juego complejo. Por otro lado está en función de la práctica deportiva. Pasamos a la clasificación según la persona que lo practique y por último, según el momento de práctica.

Clasificación estructural	Tipo de juegos	Descripción
SEGÚN LA METODOLOGÍA	Juego espontáneo	Los jugadores son los que marcan las pautas del juego ya que nace desde abajo. Las condiciones pueden variar de unos jugadores a otros y a los diferentes contextos. Un ejemplo puede ser los reflejos, juntando las manos e intentar darle al otro compañero antes de que las quite.
	Juego dirigido	Es aquel que es introducido por un agente externo como puede ser un monitor, profesor o incluso el propio alumno. Ejemplo: el matar
AUSENCIA O PRESENCIA DE REGLAS	Juego simple	Se caracteriza por su escasez de reglas y su sencilla aplicación. Son ejemplos de juego simple las carreras de relevos, el coger y parar...

	Juego complejo	Si antes hemos mencionado el juego simple diciendo que tiene pocas reglas y es sencillo a la hora de jugar, aquí presentamos el contrario. Se trata de un juego con reglas muy marcadas y hay que explicar muy bien su desarrollo para que se lleve a cabo. Son ejemplos de juego complejo táctica del fútbol donde hay que explicar la posición de los jugadores o adversarios.
<b>SEGÚN EL DEPORTE PRACTICADO</b>	Deporte o juego deportivo	Aquí aparecen los juegos con clasificaciones a nivel provincial, mundial, etc. Son juegos con muchas reglas y estas si no se cumplen son sancionadas como por ejemplo en voleibol no sobrepasar la línea central al realizar un bloqueo.
<b>SEGÚN LA PERSONA QUE LO PRACTIQUE</b>	Juego humano	Son aquellos que se realizan en todos los pueblos y países que pueden ser parecidos en unos y otros pero con diferente nombre y haber evolucionado a lo largo de la historia.
	Juego animal	Todo animal juega por instinto. Todos presentamos patrones de conducta muy parecidos que tiene como fin la diversión.
<b>MOMENTO DE PRÁCTICA</b>	Juego momentáneo o improvisado	El que se desarrolla en el momento, es muy parecido al juego espontáneo pero con la cualidad que pueden darse en menos tiempo, aquí incluimos la improvisación. Por ejemplo el veo-veo.
	Juego antiguo y regular	Son los juegos que tienen un lugar fijo de realización ya sea

		en tiempo o en espacio. Aquí se dan los juegos en la calle o los juegos que se hacen en un momento del año concreto.
--	--	--

Tabla 4. Clasificación estructural del juego (adaptado a Lavega Burgués, 2000, p.15-16)

La tercera clasificación es la más usual a la hora de realizar las agrupaciones. Chacón (2008) hace el reparto según el número de jugadores en individual y colectivo; según la cultura en tradicional y popular; según la dirección en libre y dirigido y por último según la edad del participante que se clasifica en niños, jóvenes, adultos y tercera edad.

Clasificación sociocultural	Tipo de juegos	Descripción
<b>SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES</b>	Individual	Un solo jugador es el que realiza la acción de jugar. Un ejemplo pueden ser los juegos electrónicos (EL) que hemos mencionado antes.
	Colectivo	Se pueden considerar juegos colectivos a partir de dos jugadores. Aquí se incluyen juegos como la comba, parchís, voleibol y otros deportes reglados.
<b>SEGÚN SU CULTURA</b>	Tradicional	Son los juegos que conocemos de siempre, son aquellos que se sigue jugando de la misma forma que jugaban nuestros antepasados (abuelos, tíos, padres...). Estos han perdurado en el tiempo y han tenido continuidad en un período de tiempo. Aquí podemos incluir el escondite y la rayuela entre otros.
	Popular	Cuando decimos juegos populares nos ceñimos a una zona de juego característica de un lugar específico. Se trata de aquello que se practica habitualmente en ese lugar concreto. Un ejemplo pueden ser las canicas.
<b>SEGÚN DIRECTOR UN</b>	Libre	En este tipo de juego el niño no tiene reglas que seguir, son los mismos iguales los que las ponen en función del espacio, número de jugadores, material, etc. Un

		ejemplo puede ser una carrera de pelotas de fitball.
	Dirigido	En el juego dirigido se introducen las reglas o funciones específicas de cada jugador. Es un monitor, profesor o entrenador el que va marcando los ritmos de trabajo, duración y adaptabilidad al juego en sí.
<b>SEGÚN LA EDAD</b>	Niños	Se corresponde a los juegos que se realizan en la etapa de la niñez desde el nacimiento hasta los 12 años. Aquí englobaremos todos los juegos escolares.
	Jóvenes	Va desde los 12 años hasta los 35, Aquí incluimos el factor deportivo más reglado. Se consolida el deporte en todas sus oportunidades.
	Adultos	Se considera juegos de adultos aquellos que se realizan en la edad correspondiente a los 35 hasta los 60. En esta etapa aparece el factor de la salud y el bienestar físico.
	Tercera edad	Más de 60 años. Incluimos la disminución de la intensidad de los juegos, se practican juegos de mesa en general en los que utilizamos los razonamientos lógicos.

Tabla 5. Clasificación sociocultural del juego (adaptada a Chacón, 2008, p.5)

Gandón (2009) nos clasifica los juegos haciendo referencia a los sentidos. Se pueden dar juegos sensoriales, motores, intelectuales y por etapas. Esta última también la incluye Chacón (2008) en su clasificación.

Clasificación cognitiva	Tipo de juegos	Descripción
<b>JUEGOS SENSORIALES</b>	Visuales	Son aquellos que refuerzan el sentido de la vista. Estos juegos se dan en las primeras etapas del niño. En los juguetes de bebés aparecen colores muy llamativos y luces que hacen captar la atención del pequeño.
	Auditivos	Se trata de juegos donde se utiliza el oído, es decir, aquellos que se realizan con música o sonidos.

		Estos aparecen tanto en las primeras etapas como a posteriori que se utilizan en la expresión corporal.
	Táctiles	Son juegos más manipulativos ya que se utilizan las manos o los pies. Estos también se dan en las etapas iniciales del juego y después se van reforzando a lo largo de toda la trayectoria del juego con más precisión y sensibilidad.
<b>JUEGOS MOTORES</b>	De destreza	Se trata de juegos de coordinación de movimientos. Este tipo de juego se puede ver en el boxeo, el remo...
	De pelota	Aquí se utiliza la pelota como implemento principal. Se desarrollan todas las destrezas y movilidad posible del cuerpo. Se da en baloncesto, tenis, fútbol... deportes que incluyen como implemento la pelota.
<b>JUEGOS INTELLECTUALES</b>	De razonamiento	Son aquellos en los que tienes que descubrir la relación entre los objetos para saber la solución del problema, un ejemplo de ello es el ajedrez hay que tener un dominio matemático constante para realizar las jugadas.
	De reflexión	En esta categoría se trata de buscar la solución encubierta dentro de la explicación, un buen ejemplo son las adivinanzas.
	De imaginación	Aquí interviene tanto el factor del conocimiento de la materia como el corporal. Se trata de hacer invención de las partes y te dan la solución. Por ejemplo como son las historias relatadas.
<b>JUEGOS ETAPAS POR</b>	Infantiles	Se da hasta los 6 años de edad. Son juegos muy manipulativos y en su mayor parte individuales, ya que la relación entre iguales todavía no está muy consolidada.
	Escolares	Corresponde a la escolarización primaria, de 6 a 12 años. Aquí intervienen los iguales y se

		comienza a consolidar las relaciones. Se hacen juegos de fuerza, de velocidad y de destreza como son el ratón y gato, el coger...
	Deportivos	Se da a partir de los 10-12 años en adelante donde ya conocen las reglas y comienzan a aparecer los gustos por un deporte u otro. Se decantan por el deporte que les gusta y si puede ser posible lo practican casi 5 días a la semana. Son ejemplo de juegos deportivos el tenis, fútbol, baloncesto, voleibol, gimnasia rítmica....

Tabla 6. Clasificación cognitiva del juego (Gandón, 2009, pp. 4-8)

Para terminar con las clasificaciones, hacemos referencia a Jean Chateau (1958) que “establece una clasificación de los juegos partiendo de dos grupos en función de la presencia o ausencia de reglas” (p.107-108).

Clasificación según su naturaleza		Tipo de juegos	Descripción
<b>JUEGOS REGLADOS</b>	<b>NO</b>	Juegos funcionales	Se trata de movimientos no controlados. Aparecen en los primeros años de vida como son el mover un sonajero o agitar el muñeco para que suene o se ilumine.
		Juegos hedonísticos	Están relacionados con los anteriores pero en este caso el niño busca su propio placer como hacer un ruido o una sensación táctil.
		Juegos con algo novedoso	El niño comienza a conocer su entorno y lo que le rodea, juguetes de cocina, la arena, con los animales...
		Juegos de destrucción	Aquí aparece el factor de competición pero a un nivel muy bajo. Se trata de jugar por placer pero intentando superar al otro adversario.
		Juegos de desorden	El niño intenta interrumpir el cauce del juego. Lo interrumpe constantemente porque no ha podido formar parte del juego.

<b>JUEGOS REGLADOS</b>	Juegos de arrebato	Buscan la atención de todo el grupo, que todos le sigan y romper la fluidez. Se trata de juegos como empujar hasta desarmar la fila o hacer fuerza para caer al de atrás.
	Juegos simbólicos, imitativos o figurativos	Estos juegos ya se hacen mención en las clasificaciones anteriores. Es muy característico en los niños. Son juegos de imitación a situaciones reales como son médicos, el colegio, madre e hija...
	Juegos de construcción	Se trata de un juego abstracto. Aparecen esquemas como el círculo, el cuadrado y las líneas. Son juegos con bloques o piezas para crear figuras, bien relacionadas con la realidad o totalmente abstractas y darle un punto de ficción haciéndola parte de la realidad del niño.
	Juegos de regla arbitraria	Aparece la reglamentación. Se da al final de la etapa infantil donde el niño va interiorizando reglas que antes no existían para él. Correr para pillar a algún compañero.
	Juegos sociales	Aparece a partir de los 7 años de edad y son juegos en grupo donde aparece el factor social con sus iguales.
	Juegos de proeza	Son juegos de superación a los demás del grupo, es decir, ser el mejor de toda su clase. Juegos de saltar desde más altura, quién corre más rápido...
	Juegos de competición cooperativa	Muy parecido a los juegos de proeza pero incluimos, los docentes, el trabajo de todo el grupo por lo que tienen que asumir un rol para ser el mejor grupo.

Tabla 7. Clasificación del juego según Chateau (1958, pp.130-136)

Como podemos observar se pueden hacer muchas clasificaciones de los juegos debido a que cada autor lo enfoca desde un ámbito diferente. En cambio, se puede observar como sí coinciden en algunos juegos, como son los populares, los infantiles, los de pelota y los

de imitación entre otros. Concuerdan en estos juegos porque el niño va actuando de manera diferente con el paso de los años y con él, el juego va evolucionando. A través del juego se van abriendo nuevos caminos de descubrimiento y se va utilizando el juego para otros fines. Comenzamos jugando por placer y después se va canalizando a gustos y preferencias, que rápidamente pasarán a formar parte del tiempo libre en la etapa adolescente.

### 3.6.EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Seguidamente, pasamos a ver cómo podemos utilizar el juego como un recurso didáctico en el aula. Primeramente tenemos que analizar qué es un recurso didáctico y sus características más comunes.

Díaz Lucea (1996) explica que “Los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” (p.42). Pueden ser varios los recursos que utilicemos para un mismo contenido, o que varios recursos acojan el mismo contenido. Todos los medios didácticos que utilizamos presentan unos componentes estructurales y fines característicos (Marquès, 2011, pp. 1-2).

- Atienden al *sistema de símbolos* que se pueden utilizar. Pueden ser sonoros, textuales o icónicos.
- Todo material didáctico se centra en un *contenido material* de la educación con sus respectivos objetivos a alcanzar, una programación que seguir, unas actividades que realizar, etc.
- Presentan una *plataforma tecnológica* exterior que nos sirve para ver el funcionamiento del medio en sí.
- Utilizar un *entorno correcto de comunicación* con el usuario vemos como el recurso didáctico que presentemos va a tener mayor énfasis a la hora de utilizarlo.

Los docentes utilizan los recursos didácticos como instrumento para componer sus clases en función de las necesidades del alumnado y de la materia. El juego utilizado como recurso didáctico presenta una ventaja especial: utilizarlo sin tener en cuenta, en gran medida, las características del grupo. Todo juego tiene un recurso didáctico del cual, el docente, saca la máxima potencia para utilizarlo en sus clases como medio de aprendizaje exterior a lo teórico (Spiegel, 2006).

A continuación vamos a presentar las funciones características de los recursos didácticos. Dicho de otro modo, veremos para qué sirven y para qué se usan en los procesos de enseñanza – aprendizaje (Marquès, 2011, pp.1-2).

## FUNCIONES DE LOS MEDIOS

- **Proporcionar información.**
- **Guiar los aprendizajes** de los estudiantes, instruir
- **Ejercitar habilidades, entrenar.**
- **Motivar**, despertar y mantener el interés.
- **Evaluar conocimientos y habilidades**
- **Proporcionar simulaciones** (que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación)
- **Proporcionar entornos para la expresión y la creación**

Ilustración 4: Funciones de los medios didácticos (Marquès, 2011,p.3)

Marquès (2011, pp.2-3) nos propone las funciones de los medios que podemos observar en la ilustración anterior. Vamos a desglosar punto por punto para observar si se cumplen en la mayoría de los recursos que los docentes utilizamos como apoyo de nuestras clases:

- a) *Proporcionar información.* La utilizamos para canalizar y facilitar el aprendizaje de los alumnos. Los medios que utilizamos son explícitamente informativos ya sea un libro, un video o un instrumento de medida.
- b) *Guiar los aprendizajes.* El docente en sus explicaciones intenta abarcar el mayor conocimiento posible. Éste debe instruir al alumno en su aprendizaje dando pautas de cómo llegar al conocimiento científico mediante las explicaciones y apoyándose en los recursos didácticos que estamos mencionando.
- c) *Ejercitar habilidades y entrenar.* Con esta función utilizamos los recursos de manera diferente para cualquier tipo de trabajo como los programas informáticos que nos exigen una respuesta motriz adecuada a cada situación.
- d) *Motivar, despertar y mantener el interés.* El docente debería ser capaz de mantener la atención del niño usando los cinco sentidos para que el aprendizaje sea canalizado de manera mas eficaz. Un buen material didáctico debería tener siempre un carácter motivador.
- e) *Evaluar los conocimientos y habilidades.* Todo material didáctico debería facilitar el aprendizaje mediante una evaluación continua.
- f) *Proporcionar simulaciones.* Un recurso puede llegar a hacer real la teoría que le hemos dado al alumno. Cómo mediante la práctica se puede aplicar y ver cómo se lleva a cabo dicha acción o contenido.
- g) *Proporcionar entornos para la expresión y creación.* Está muy relacionada con la anterior ya que mediante la exploración del recurso presentado podemos llegar a situarnos en la práctica real y poder alcanzar con mayor facilidad el contenido.

Acto seguido, para enmarcar este trabajo de fin de grado en el contexto del juego y sus múltiples aplicaciones, vamos a trabajar las clasificaciones de los tipos de recursos que podemos utilizar en nuestras aulas para ayudar y apoyar el contenido.

Barcia & Rodríguez (2014) manifiestan que:

La elección y forma de utilizar los diversos recursos educativos contiene implícitamente determinados valores y actitudes que debemos analizar, cuestionar y consensuar para no incurrir en contradicciones. Los recursos deben adaptarse a las necesidades del momento y a las características psicoevolutivas de los alumnos. También debemos considerar que la variedad en el uso del material amplía el campo de aprendizaje del alumno y la repetición del mismo refuerza el aprendizaje, y que a mayor diversificación de materiales nos encontramos con mayores posibilidades de atender a la diversidad. Está demostrado que la utilización de estrategias educativas atractivas para el alumnado estimula a este y consigue mayor implicación en las tareas escolares. (p.206)

Esta primera clasificación atiende a dos criterios: en primer lugar tiene en cuenta la plataforma tecnológica en la que se sustentan y, en segundo lugar, considera la funcionalidad que tienen para los estudiantes (Marquès, 2011, pp. 3-5).

Según la naturaleza del material distinguimos:

- A. *Materiales convencionales*<sup>5</sup>
- *Impresos*: libros de texto, fotocopias de fichas, periódicos para obtener información.
  - *Tableros didácticos*: pizarras y corchos.
  - *Materiales manipulativos*: recortables, cartulinas, plastilina de color...
  - *Juegos*: arquitecturas, juegos de sobremesa, bloques...

---

<sup>5</sup> Aquellos que vienen dados por defecto en unidades didácticas o los facilitan las propias editoriales de libros con las que trabaja el docente.

- *Materiales de laboratorio:* en primaria se utilizan menos materiales de laboratorio debido a la fragilidad de los mismos, pero se pueden ver en las áreas de naturales y matemáticas.

B. *Materiales audiovisuales* <sup>6</sup>

- *Imágenes fijas proyectables:* diapositivas e imágenes.
- *Materiales sonoros:* discos, programas de radio, lectores mp3...
- *Materiales audiovisuales:* montajes audiovisuales, películas, vídeos y programas de televisión.

C. *Nuevas tecnologías* <sup>7</sup>

- *Programas informáticos (CD u on-line) educativos:* videojuegos, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.
- *Servicios telemáticos:* páginas web, blogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line...
- *TV y vídeo interactivos.*

A partir de la funcionalidad que tienen para los estudiantes:

A. *Presentar la información y guiar la atención y los aprendizajes*

- *Explicitación de los objetivos* educativos que se persiguen.

---

<sup>6</sup> No se pueden utilizar si no disponemos de tecnologías para reproducirlos.

<sup>7</sup> No en todos los centros disponen de estos medios ya que son menos asequibles y dejan de funcionar con el uso diario.

- *Diversos códigos comunicativos*: verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad).

- *Señalizaciones diversas*: subrayados, estilo de letra, destacados, uso de colores...

- *Adecuada integración de medias*, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes deben aportar también información relevante.

**B. Organizar la información**

- *Resúmenes y síntesis*.

- *Mapas conceptuales*.

- *Organizadores gráficos*: esquemas, cuadros sinópticos, diagramas de flujo...

**C. Relacionar información, crear conocimiento y desarrollar habilidades**

- *Organizadores previos* al introducir los temas, índices de trabajo, esquemas y mapas conceptuales.

- *Ejemplos y analogías*.

- *Preguntas y ejercicios* para orientar la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores de los estudiantes y su aplicación.

- *Simulaciones* para la experimentación.

- *Entornos para la expresión y creación*.

Todos estos materiales se utilizan en el día a día del aula. A la hora diseñar la metodología, se deben incluir todos los materiales que utilizamos en cada tarea. Servirá de recordatorio para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otra clasificación que nos puede ser útil para organizar los materiales o recursos didácticos es la que nos presenta Blázquez (1994, citado en Barcia & Rodríguez, 2014). Nos habla de tres tipos de recursos que podemos clasificarlos en los siguientes:

- *Recursos experienciales directos*: aquí incluye aquellos materiales o recursos que tenemos más cercanos como pueden ser las plantas, los animales, las instalaciones urbanas... (p. 206)
- *Recursos estructurales o propios del ámbito escolar*: en este apartado incluye, como bien dice el epígrafe, todo lo escolar. Todo aquello de lo que puede disponer un centro y pueden utilizar tanto alumnos como docentes. Estos recursos son la biblioteca, el gimnasio, el patio del colegio, el laboratorio... (p. 206)
- *Recursos simbólicos*: en cambio en este epígrafe engloba todo aquello de lo que podemos disponer en el día a día en un aula como son los libros, los textos que utilizamos, los mapas, toda la informática, todos los medios audiovisuales, etc. Este apartado podría ser la primera clasificación que menciona Marquès. (p. 206)

Por otra parte, debemos aclarar que no todos los materiales convencionales o estandarizados se pueden utilizar en el aula. Por esta razón los docentes deben acondicionar el material del que disponen a las características tanto de contexto como a nivel de aula (alumnos). Un ejemplo claro es la disponibilidad de material para todo el grupo. El profesor deberá hacer grupos para que todos los alumnos puedan realizar el ejercicio con el material específico.

Vamos añadir otra clasificación de los recursos didácticos presentada por Rodríguez (2001 y 2009 citado en Barcia & Rodríguez, 2014, pp. 206-207).

- *Medios audiovisuales*: son todos aquellos medios que utilizamos para ver imágenes o reproducir sonidos como pueden ser, proyectores, equipos de sonido, reproductores de vídeo y televisión.

- *Recursos informáticos*: todo lo relacionado con la informática como son ordenadores, reproductores de vídeo y audio, programas informáticos de diseño, etc.
- *Tecnologías de la información y la comunicación*: esta es una herramienta cada vez más útil en las aulas, las TIC. A medida que avanza la tecnología debemos avanzar para utilizar los medios que nos ofrece este campo. Aquí aparecen las web 2.0, internet, las redes sociales, las plataformas virtuales de trabajo individual, las actividades online, etc.

En este último apartado hemos mencionado las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que han avanzado a lo largo de la historia y se han adentrado en las aulas con rapidez y agilizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero si miramos la realidad del aula podemos ver un contraste de situaciones debido a la escasez de materiales adecuados a las actividades, el reciclaje de los docentes y su puesta al día en recursos TIC. Esto hace que los recursos que se utilicen sean los tradicionales, entre ellos, los libros de texto, las pizarras o los proyectores. El empleo de estos medios tiene como fin cubrir los objetivos planteados por el docente a nivel de aula y, sobre todo, a nivel curricular los objetivos de área.

Para concluir con los recursos didácticos hacemos la última clasificación. Haremos tres grandes grupos en los que se incluyen materiales habituales de trabajo (Bravo Ramos, 2004, pp. 115- 117).

A. *“Medios de apoyo a la exposición oral, donde incluimos los medios tradicionales y de carácter fundamentalmente visual”*

- *Pizarra*. Es el elemento más usado en el trabajo de aula. Aunque sea un material muy tradicional es el más demostrativo y utilitario, tanto para el docente como para el alumno.
- *Transparencias para retroproyector*. Son de elaboración propia del docente, cada tutor de clase guía los conocimientos según su esquema de aprendizaje mediante las transparencias que presenta.

- *El cartel.* Es un material muy usado en la vida del aula. No solo se usa para poner normas o para reflejar alguna operación. Al alumno le sirve de guía en su aprendizaje a la hora de desarrollar el conocimiento.
- *Diapositivas.* Actualmente es el medio más usado en las TIC. La elaboración o proyección de diapositivas estructuran el conocimiento de manera ordenada. El único inconveniente es la escasez de palabras a la hora de exponerlo en el grupo, el docente se encarga de elaborar su discurso apoyándose en palabras claves o esquemas reflejados en la diapositiva.
- *Vídeo de baja elaboración.* Se trata de utilizar el vídeo de manera espontánea, reproduciendo imágenes o fragmentos cortos de aprendizaje. Un ejemplo sería poner el golpeo de antebrazos en la modalidad de voleibol con sus respectivas fases de acompañamiento y flexión de las rodillas.
- *Sistemas de presentación.* Se trata de programas que unen todos los materiales anteriores y realizar una explicación teórica completa en el aula.
- *Pizarra electrónica.* Es un medio muy interactivo y se está comenzando a utilizar en las aulas. Tanto el alumno como el profesor puede ir modificando los elementos de la pizarra previamente memorizados o esquematizados.

B. “Medios de sustitución o refuerzo de la acción del profesor”

- *Libros y apuntes.* Traen el contenido explícito y se desarrollan de manera extensa. Los apuntes son recursos propios que elaboramos donde incluimos reflexiones y transcripciones de los docentes.
- *Vídeo educativo.* Se encargan del contenido lineal. Son programas elaborados con carácter informacional y de aprendizaje visual.

- *Sistemas multimedia.* El alumno construye su propio aprendizaje mediante creaciones en grupo o individuales donde estructuran el conocimiento. Estos sistemas permiten una evaluación del docente.

### C. “Medios de información continua y a distancia”

- *Páginas web.* El alumno puede tener información continua relacionada con el contenido que estamos impartiendo. Es una fuente de información muy útil que puede estar al alcance de todos.
- *Videoconferencias.* Se utilizan más en las grandes empresas para presentar proyectos o unir colectivos en una reunión.
- *Correo electrónico.* Se trata del medio electrónico más utilizado actualmente. Es un medio instantáneo de correspondencia mediante la red virtual donde docentes y alumnos pueden resolver dudas en el mismo momento, las llamadas tutorías online.
- *Chats.* Muy parecido al correo pero debes estar en línea en todo momento para poder informar al emisor, se trata de una conversación personal mediante escritura. Se pueden hacer grupos de discusión donde opinen varias personas sobre un mismo tema.
- *Sistema completo de teleformación.* Es aquel que incluye todos los medios anteriores en una sola pasada, podemos hablar con los alumnos al mismo tiempo que ellos resuelven dudas unos con otros.

Para precisar más en el tema de los recursos didácticos y los materiales vamos a elaborar un análisis Debilidades, Amenazas, Fortalezas, Oportunidades (DAFO) donde podemos ver estas características simplificadas y las ventajas o inconvenientes que puede plantear el mal uso o su uso reiterativo. En este análisis incluimos el juego, las características del mismo, sus aplicaciones, tipología y avances. Al igual que con los medios didácticos y los materiales que poseen estos medios para la aplicación en la educación.

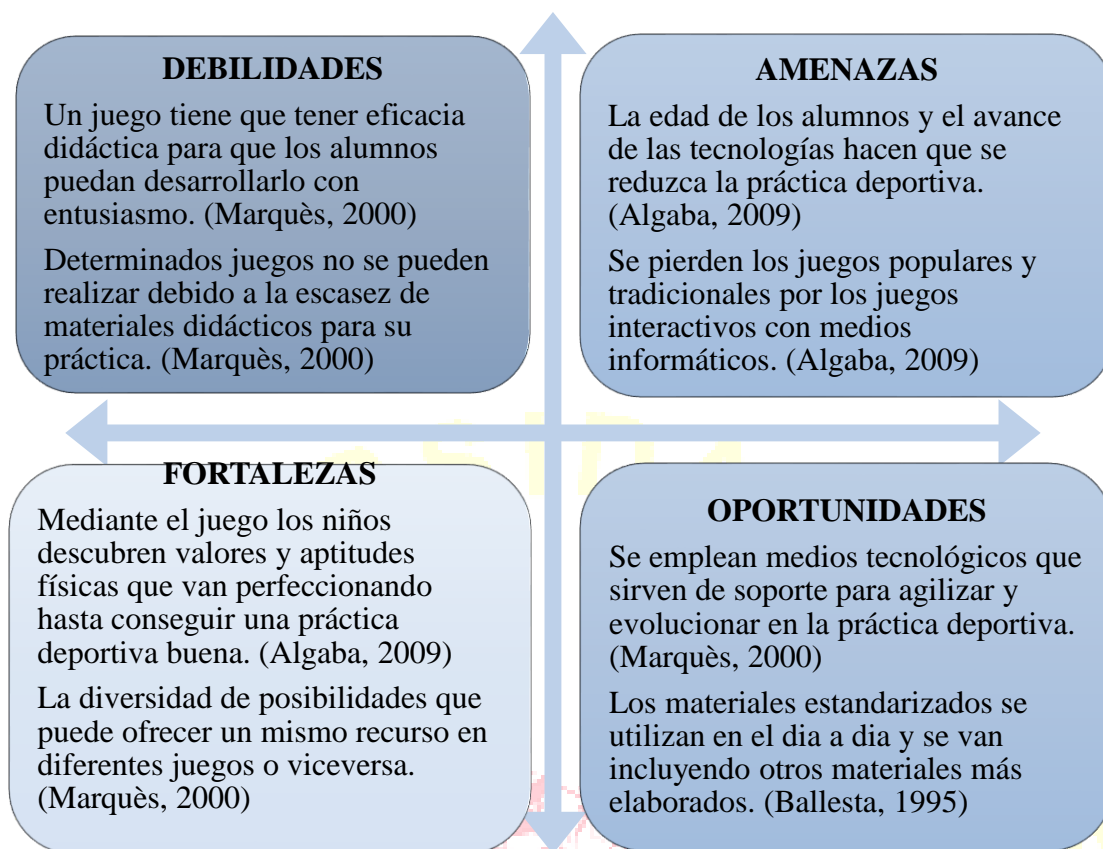


Ilustración 5. Análisis DAFO del juego.

### 3.7.LEGISLACIÓN

En suma, después de haber orientado nuestro TFG a los recursos y juegos, vamos a echar mano de la normativa por la que se deben regir tanto alumnos como docentes a la hora de utilizar o llevar a cabo el juego utilizando los recursos disponibles. Como bien sabemos, las leyes de educación han ido evolucionando y cambiando a lo largo de los años. A modo de resumen y antes de adentrarnos en la última normativa, la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), vamos a hacer un pequeño esquema de las leyes educativas que hemos tenido en España.

**LGA, 1970**

LEY 14/1970, de 4 de agosto, GENERAL DE EDUCACIÓN.  
Tras ocho años de Educación General Básica se accedía al llamado Bachillerato Unificado Polivalente (BUP) o a FP (Formación Profesional).

**LOECE, 1980**

LEY ORGÁNICA 5/1980, de 19 de junio, por la que se regula el ESTATUTO DE CENTROS ESCOLARES.  
La primera plenamente en democracia, fue elaborada por el gobierno de Adolfo Suárez con la Constitución de 1978 recién estrenada.

**LODE, 1985.**

LEY ORGÁNICA 8/1985, de 3 de julio, reguladora del DERECHO A LA EDUCACIÓN  
Incorporó el sistema de colegios concertados.

**LOGSE, 1990.**

LEY ORGÁNICA 1/1990, de 3 de octubre de 1990, de ORDENACIÓN GENERAL DEL SISTEMA EDUCATIVO  
Por un lado supone el fin de la LGE de 1970 y por otro introduce, entre otras medidas, la escolaridad obligatoria hasta los 16 años.

**LOPEG, 1995.**

LEY ORGÁNICA 9/1995, de 20 de noviembre, de la PARTICIPACIÓN, LA EVALUACIÓN Y EL GOBIERNO DE LOS CENTROS DOCENTES  
Planteamiento participativo y los aspectos referentes a organización y funcionamiento de los centros que reciben financiación pública establecida en la LODE.

**LOCE, 2002**

LEY ORGÁNICA 10/2002, de 23 de diciembre, de CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
Propone una serie de medidas con el principal objetivo de lograr una educación de calidad para todos.

**LOE, 2006**

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de EDUCACIÓN  
Los principios de esta ley se basan en la calidad de la educación para todo EL alumnado, equidad para que garantice la igualdad de oportunidades y la transmisión y efectividad de valores que favorezcan la libertad, responsabilidad, tolerancia, igualdad, respeto y la justicia.

**LOMCE, 2013**

LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA.

*Ilustración 6. Marco legislativo (BOE<sup>8</sup>)*

Una vez creado el esquema, podemos ver como las leyes educativas han ido evolucionado. Han ido añadiendo, quitando o modificando artículos que se quedaban obsoletos, o necesitaban un cambio porque no estaban bien formulados. En esta última ley de educación, la LOMCE, se modifican muchos artículos de la anterior como el sistema de evaluación con las revalidas y el nuevo sistema de acceso a los estudios. Seguidamente vamos hacer un pequeño resumen de aquello más importante que se ha modificado en la etapa primaria dentro de la LOMCE de 2013. Se modificará el currículo de la etapa mediante el Real Decreto con fecha de 28 de febrero de 2014.

De esta manera da comienzo este RD 126/2014, que nos explica que es lo que debe contemplar el currículo básico de las enseñanzas mínimas:

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, ha modificado el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. El currículo estará integrado por los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa; las competencias, o capacidades para activar y aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, para lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos, los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias; la metodología didáctica, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes; los estándares y resultados de aprendizaje evaluables; y los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado. (Sec. I. p. 19349)

---

<sup>8</sup> Boletín Oficial del Estado. Cada ley pertenece a un boletín diferente y pueden ser modificados.

Para ver la evolución de la misma, vamos hacer un resumen realizando algunas comparaciones con la ley anterior, LOE<sup>9</sup> de 2006.

Comenzamos analizando la estructura. Este RD presenta un artículo más que el anterior por el que se regulaba. Cuenta con más disposiciones adicionales y finales. En los primeros artículos, uno y dos, nos describen el objeto de estudio y las definiciones de los términos que van a desarrollar posteriormente. Como novedad, en el dos, incluyen las competencias que hay en el currículo, que pasan a ser siete. Éstas anteriormente eran ocho y en la nueva ley quedan de la siguiente manera:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Ponen en conjunto la competencia matemática con la antigua competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico asignándole el nombre de competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología. Y por otro lado suprimen la competencia en autonomía e iniciativa personal que es similar a la actual número 6. En lo que respecta a las demás, siguen siendo igual con algunas modificaciones en los nombres pero presentan las mismas características. Seguidamente, los artículos 4 y 5 nos explican la estructura de las asignaturas. Se dividirán en troncales y específicas y nos las desarrollan en el art. 8. El artículo 6 nos presenta la finalidad de la Educación Primaria en lo que es el desarrollo personal. El art. 7 nos desglosa los objetivos que debemos cumplir en dicha etapa, que son justamente iguales que la ley anterior. Llegamos al art. 8, que como he mencionado antes, nos explica la organización de toda la etapa primaria que consta de 6 cursos académicos de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años y las áreas a impartir en estos cursos son las siguientes:

- Áreas de asignaturas troncales:
  1. Matemáticas
  2. Lengua Castellana y Literatura
  3. Ciencias Sociales
  4. Ciencias Naturales
  5. Primera Lengua Extranjera.
- Áreas de asignaturas específicas:
  1. Educación Física
  2. Religión, o Valores Sociales y Cívicos (a elección de los padres, madres o tutores legales),
  3. Educación Artística (a elección de los centros docentes la oferta educativa)
  4. Segunda Lengua Extranjera (a elección de los centros docentes la oferta educativa)

---

<sup>9</sup> Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

En este artículo también incluye el horario lectivo que la LOE tenía un anexo con las horas de cada asignatura y distribuidas por ciclo. En esta nueva ley se computan a 175 horas lectivas completas. A partir de este artículo es cuando la ley comienza a tener otros ámbitos diferentes a la anterior. En el art. 9 nos habla de los procesos de aprendizaje y la atención personalizada. En la LOE también tenían esta inclusión pero con modificaciones debido a que en la actual ley de educación recae más énfasis en la atención individualizada e incluye los protocolos precoces de atención individual. El art. 10 incluye todos los temas transversales que se deben abordar durante la etapa primaria que en la antigua reforma no se contemplaban por ningún lado. En cuanto a la promoción es un símil de la anterior pero colocados en diferentes artículos. Llegando al punto de la evaluación, art. 12, hay que hacer hincapié en las pruebas de diagnóstico que incluye la LOMCE y que, actualmente, todavía no se han llevado a cabo algunas, solo las que vienen fijadas por la ley anterior que se realizaban al final de la 2ª etapa. Los artículos 13 y 14 son totalmente nuevos. Nos dan información sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, los centros bilingües, las características de estos centros y la atención del alumnado con necesidades especiales de apoyo educativo. En el penúltimo artículo de la LOMCE, al igual que en la LOE, nos describen la autonomía de los centros docentes incluyendo el cambio en los planes de trabajo, horario, formas de organización, etc. sin incluir a las familias y a la administración. Y por último, incluido nuevo, la participación de padres, madres y tutores en el proceso educativo. Un punto muy importante porque la comunidad educativa lo forman varios pilares que deben estar en constante contacto para un desarrollo personal del alumnado y avance en la educación. En las disposiciones adicionales se incluye nuevo el préstamo y gratuidad de los libros de texto y los documentos oficiales de evaluación.

Una vez analizada la normativa nos vamos a adentrar en el área en el cual vamos a desarrollar este trabajo de fin de grado, el área de Educación Física, la cual ha sufrido bastantes cambios en cuanto a la ley anterior.

Así comienza a describir este área el RD 126/2014: “La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente” (Sec. I. Pág. 19406).

Como bien se desarrolla, la Educación Física utiliza muchos temas transversales a lo largo de la vida como son la salud, los hábitos de actividad física, higiene, etc. Aprenden a resolver problemas cuando no consiguen el objetivo de la actividad o pierden en un juego. Adoptan actitudes críticas en la práctica. Aprenden valores propios implícitos en la actividad física, su valoración y ejecución para ver las limitaciones y posibilidades a las que nos podemos enfrentar en la vida diaria. Otro aspecto importante a destacar es que “la Educación Física debe ofrecer situaciones y contextos de aprendizaje variados” (RD 126/2014, Sec. I. Pág. 19406).

Siguiendo la línea de las conductas motrices, En el RD 126/2014 (Sec. I. Págs. 19406-7) hacen una clasificación en cinco situaciones que describiremos a continuación:

- a) “*Acciones motrices individuales en entornos estables*”. Aquella que se centra en el desarrollo personal y su desglose a la hora de gestionar el logro. Engloba actividades de esquema corporal, de adquisición de

habilidades individuales, preparación física de forma individual, el atletismo y la gimnasia.

- b) *“Acciones motrices en situaciones de oposición”*. Trata de alcanzar fines como enfrentarse a los opositores, qué deben hacer para superarlo junto con el grupo y anticiparse al adversario para conseguirlo. Se realizan actividades de juegos de uno contra otro, los juegos de lucha, el judo y deportes individuales de raqueta como pádel, tenis, bádminton, tenis de mesa, etc.
- c) *“Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición”*. Se trata del juego en equipo, en grupos reducidos o gran grupo. Las estrategias que hay que adoptar para ser líder o saber llevar el grupo para conseguir el reto. También presenta la coetilla de oposición o no ya que en gran grupo pueden desarrollarse actividades de cooperación o de búsqueda sin opositor. Pertenecen a esta categoría los juegos tradicionales y populares, actividades adaptadas del mundo del circo, como acrobacias o malabares en grupo, deportes como el patinaje por parejas, los relevos en línea, la gimnasia en grupo y deportes adaptados. También se incluyen juegos en grupo como son los deportes colectivos, baloncesto, balonmano, béisbol, rugby, fútbol y voleibol.
- d) *“Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico”*. Debido a que el entorno es cambiante, el alumno debe acondicionarse a tales situaciones con los materiales de los que dispone en el mismo momento. Tiene que resolver la situación personal y desenvolverse con facilidad en el medio adaptándose al mismo con el fin de conseguir el objetivo fijado. Englobamos actividades individuales, grupales, de colaboración o de oposición, las marchas y excursiones a pie o en bicicleta, las acampadas, las actividades de orientación, los grandes juegos en la naturaleza tanto de pistas como de aproximación, el esquí y sus modalidades y la escalada.
- e) *“Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión”*. Corresponden a la expresión corporal en la ley anterior a la vigente, incluye el carácter estético y comunicativo de las actividades, la música y sus ritmos, los movimientos y sus cualidades y sobre todo la imaginación y creatividad de las acciones. Incluimos actividades como juegos cantados, expresión corporal, danzas, el juego dramático y el mimo.

Añadiendo elementos que deben constar en esta área, debemos mencionar los temas transversales que directamente afectan a todos los bloques y cursos como son las capacidades físicas y coordinativas, los valores sociales e individuales y una educación para la salud personal. Todos estos temas engloban actividades que se deben reflejar en la propuesta curricular y ayudar a paliar manifestaciones culturales de la sociedad. Se debe ayudar a paliar el sedentarismo. Cada vez la sociedad es menos activa y dedica menos tiempo a su disfrute personal. Otro tema destacable es la salud y sus enfermedades que pueden desarrollarse debido al sedentarismo. En el RD 126/2014 nos comenta que “El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador” (Sec. I. Pág. 19408). Por último, en el apartado correspondiente al área de

Educación Física ya no se disponen los contenidos como en la LOE, que separaba contenidos y bloques por ciclo. Ahora se centra en una lista de criterios de evaluación que se complementan con unos estándares de aprendizaje. Van desglosando cada criterio en subapartados para conseguir fluidez y flexibilidad a la hora de evaluar y clasificar los conocimientos (ver Anexo 1).

A partir de estas directrices y de situarnos en el marco curricular dentro de la Educación Física, nos adentramos más en uno de los objetivos de este trabajo de fin de grado: conocer los juegos populares y cómo se pueden adaptar a las distintas áreas de la Educación Primaria. Como podemos ver en la clasificación anterior de las acciones motrices que divide la LOMCE en el área de Educación Física, incluimos los juegos populares en la tercera clasificación: acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.

Resumiendo todo lo referente al juego popular, vamos a pasar a marcar los objetivos claves para este trabajo. Vamos a desarrollarlo en los apartados siguientes para dar mayor claridad y conseguir la finalidad del mismo.



#### 4. OBJETIVOS

Objetivos generales:

- a) Enumerar una lista de juegos tradicionales aplicados en las diferentes áreas de la E.P.
- b) Analizar el juego y su aplicación práctica en el aprendizaje.
- c) Recopilar información a través de la encuesta sobre el juego y su utilización en clase.
- d) Estudiar el papel del profesorado de E.F. y el comportamiento del mismo.
- e) Situar la E.F en el marco de la educación y sus aplicaciones en la vida diaria.

Objetivos específicos:

- a) Diseñar sesiones de aula con un mismo juego tradicional en cada una de las áreas de la E.P.
- b) Clasificar el juego y relacionar sus aplicaciones prácticas.
- c) Interpretar los resultados y elaborar un análisis cuantitativo.
- d) Adquirir y aplicar la práctica deportiva en la educación para la salud.



## 5. METODOLOGÍA

Nos adentramos en la estructura del TFG, en este caso, vamos a presentar la propuesta que hemos llevado cabo para averiguar qué tipo de juegos usan los docentes en sus aulas. Y, partiendo es esta hipótesis, construir el fichero de juegos populares aplicados a todas las áreas de la educación primaria. Vamos a comenzar el estudio cuantitativo con calidad descriptiva utilizando la técnica del cuestionario. Lo hemos elaborado según los fines de la investigación. Vamos a analizar dos corrientes, una mediante la encuesta a docentes en un determinado centro y por otro lado los juegos populares que vamos a elegir para llevar a cabo nuestro trabajo.

### 5.1.MUESTRAS

La muestra se compone de 19 docentes del CEIP Miguel de Cervantes en la localidad de Castilblanco de los Arroyos, excluyendo a la dirección del centro (secretaria, directora, jefa de estudios) y en su caso un docente que no pudo realizar el cuestionario por ausencia (viaje de fin de curso). Dicha muestra, al ser un centro con pocas líneas, se ve reducida en cuanto a la diversidad de resultados. Pero analizándolo a nivel de centro, se realiza en la totalidad del muestreo, excluyendo los docentes de Educación Infantil que se encuentran en un pabellón anexo al de primaria. A continuación podemos observar la muestra que se nos ha generado en cuanto a la relación de cuestionarios pasados a los docentes.

#### Sexo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUJER	17	89,5	89,5	89,5
	HOMBRE	2	10,5	10,5	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

Tabla 8: Tabla de frecuencia generada por el SPSS

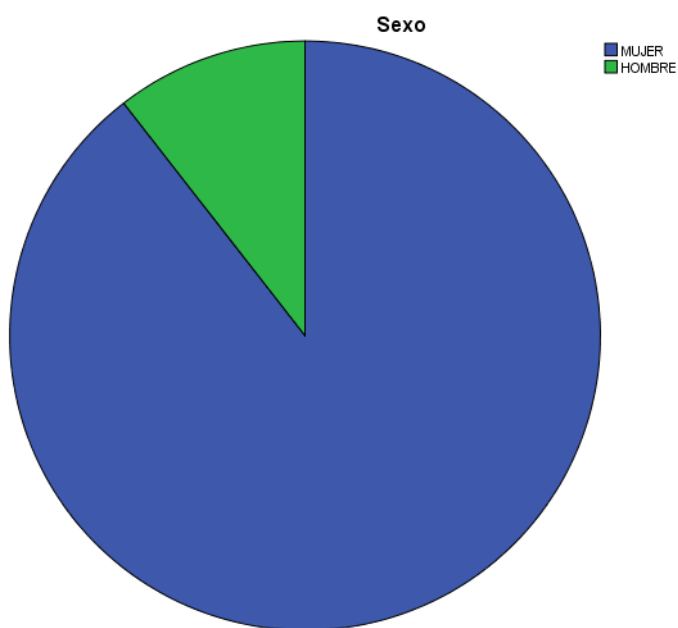


Tabla 9: Grafico circular por sexo generado por el SPSS

La mayoría del profesorado encuestado son mujeres de entre 30-50 años por lo que se pueden dar metodologías más actuales y sistemas tradicionales como se puede observar en el gráfico y la tabla que se muestra a continuación.

#### Edad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ENTRE 25 Y 30 AÑOS	4	21,1	22,2	22,2
	DE 31 A 35	2	10,5	11,1	33,3
	DE 36 A 40	4	21,1	22,2	55,6
	DE 41 A 45	3	15,8	16,7	72,2
	DE 46 A 50	3	15,8	16,7	88,9
	DE 51 A 55	1	5,3	5,6	94,4
	DE 56 A 60	1	5,3	5,6	100,0
	Total	18	94,7	100,0	
Perdidos	99	1	5,3		
Total		19	100,0		

Tabla 10: Tabla de edades generada por el SPSS

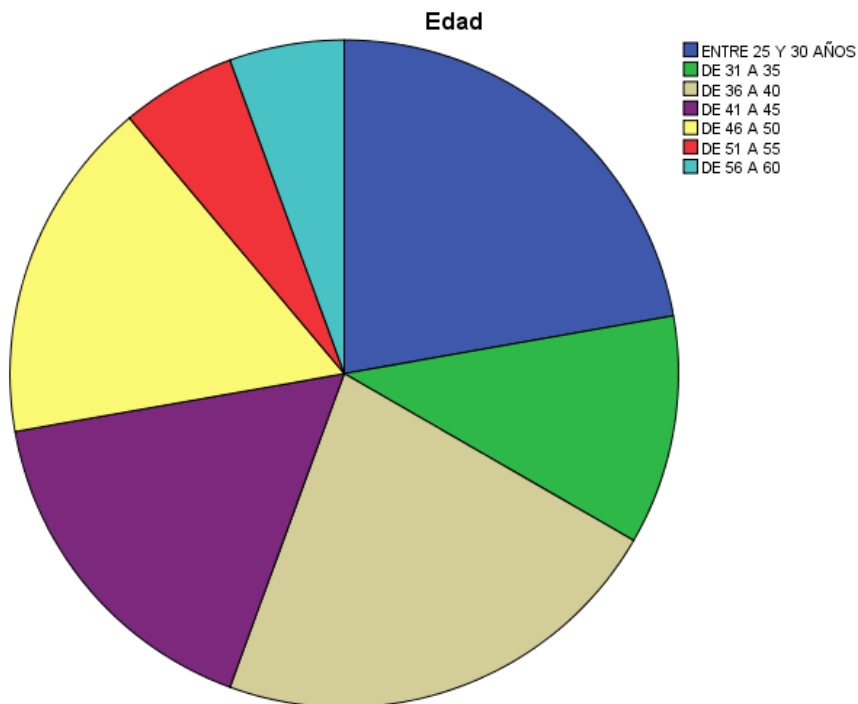


Tabla 11: Gráfico circular de edades generado por el SPSS

## 5.2. INSTRUMENTOS

Como bien hemos explicado anteriormente, vamos a utilizar dos instrumentos para la intervención aunque se trate de la misma técnica de recogida de datos. Por un lado, utilizamos los cuestionarios en sentido amplio con el fin de llegar a la utilidad del juego en las aulas y, dentro de este hacemos un apartado dónde incluya el tipo de juego popular que utilizan en dicho proceso. En resumen, hemos utilizado el cuestionario para sacar dos variables que están relacionadas entre sí, como son la utilidad del juego y los tipos de juegos que utilizan, y luego hemos analizado los datos de la misma en el programa específico para ello (SPSS).



Ilustración 7. Mapa de seguimiento para conseguir los resultados

El cuestionario consta de ocho preguntas de elaboración propia variando el tipo de respuesta. Siempre serán cerradas y cada una de ellas la asociamos a un tema referente explícito en nuestro TFG. El fin de este test no es más que el de ver la utilidad y concepto que tienen del juego los docentes haciendo ver que no solo en el área de Educación Física se utilizan los juegos para el aprendizaje de los alumnos. Volviendo a las preguntas que hemos utilizado y los temas referentes a las mismas son:

- PREGUNTA 1: La utilidad el juego
- PREGUNTA 2: El espacio
- PREGUNTA 3: El tiempo
- PREGUNTA 4: La tipología de juegos
- PREGUNTA 5: La metodología
- PREGUNTA 6: Las características del juego
- PREGUNTA 7: El juego como recurso didáctico
- PREGUNTA 8: Los tipos de juegos populares

Hemos hecho esta categorización para que se cubran todos los temas que hemos visto en este trabajo y analizar la teoría en cuanto a la realidad diaria del aula. En el Anexo 2 podemos ver las preguntas del cuestionario que hemos pasado a los docentes.

Otro instrumento que hemos utilizado para llevar a cabo este análisis y ver los resultados, es el programa *Statistical Package for the Social Science (SPSS)*. Este programa, introduciendo los datos de las encuestas realizadas, nos proporciona los resultados obtenidos pregunta a pregunta. Para ello, hemos utilizado la versión antigua del programa debido a la práctica obtenida en la formación previa a las prácticas docentes. Especialmente en la asignatura de métodos de investigación y diagnóstico en educación. Con él vamos a analizar tanto valores descriptivos como las frecuencias, aunque la que más nos va a servir son las media, mediana y moda.

### 5.3.PROCEDIMIENTOS

El muestreo se realizó en la plantilla de docentes del CEIP Miguel de Cervantes, situado en la calle Pablo Picasso s/n en la localidad sevillana de Castilblanco de los Arroyos. La muestra se ha realizado a la plantilla perteneciente a la etapa primaria excluyendo a la dirección del centro y un profesor por estar ausente debido al viaje de fin de curso de los alumnos de sexto. El cuestionario se les entregó en formato papel a los participantes y se les dieron nociones básicas de como rellenarlo. Dicho cuestionario se realizó en dos días, una parte un día y la otra mitad, por disponibilidad, el día siguiente, aunque también hubo un par de docentes que se llevaron el cuestionario para rellenarlo en casa por no disponer de tiempo suficiente. Pasamos los cuestionarios en la hora del recreo, que en este centro corresponde la franja horaria de 11:45 a 12:15, ya que iban entrando en la sala de profesores a recoger las cosas para seguir con la jornada lectiva.

Una vez que ya teníamos los cuestionarios en papel de todos los participantes, nos disponemos a introducir los datos en el programa SPSS. Es un programa complejo a la hora de meter los datos porque debemos introducirlos de uno en uno. En primer lugar debemos meter las variables que vamos a medir que en nuestro caso consta de sexo, edad, especialidad y las ocho preguntas del cuestionario con sus correspondientes respuestas. Todos estos datos se van incluyendo en la matriz que el programa tiene predefinido y nada más hay que ir metiendo datos numéricos a las respuestas de cada pregunta. Una vez introducidos los datos de la encuesta, debemos introducir dato a dato todas las respuestas de los participantes. Hay que ir completando la tabla colocando los números que hemos asignado a cada respuesta. Un ejemplo, en la primera encuesta es una mujer de 35 años, pues en la columna de sexo debo poner el numero 1 correspondiente al sexo (1=mujer, 2=hombre) y automáticamente sale el sexo y así al igual con todas las variables. Un dato muy importante a la hora de concretar los datos es en la columna de medida ya que según pongamos una descripción u otra salen unos resultados u otros. En esta columna debemos elegir entre 3 descriptores que son *escala*, que concentra las variables numéricas cuyos valores representan magnitudes y la distancia entre los números de su escala es igual. Por otro lado *ordinal*, nos permite establecer relaciones de igualdad/desigualdad y a su vez, podemos identificar si una categoría es mayor o menor que otra. Y por último, *nominal*, al que podemos asignarle un valor a los hombres y otro diferente a las mujeres pero no podemos establecer que uno es mayor que el otro.

Una vez completada la matriz con todas las variables y datos de las repuestas a las cuestiones, debemos generar el análisis. (Analizar →Estadísticos descriptivos→ Frecuencias) A partir de aquí vamos seleccionando preguntas o ítem de los que he introducido y clicando para generar el diagrama de barras y todos los descriptores que queramos analizar cómo son media, mediana, moda, máximo valor o mínimo, etc.

En suma a este procedimiento hay que destacar o resaltar, la elección de los juegos populares que hemos considerado más apropiados para desarrollar en este trabajo. Ya que se trata de una clasificación compleja y muy diversa, debido a la extensión del término popular y tradicional, nos hemos guiado por aquellos juegos que se han seguido practicando a lo largo de la vida.

#### 5.4.RESULTADOS

Una vez analizada la muestra vamos a desarrollar los resultados obtenidos en el cuestionario pregunta a pregunta sacando las ideas más relevantes de dicho análisis. En la pregunta número 1 vemos como la totalidad ha marcado la opción SI ya que utilizan el juego en sus aulas.

##### ¿Utilizas el juego en alguna de tus clases?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SI	19	100,0	100,0	100,0

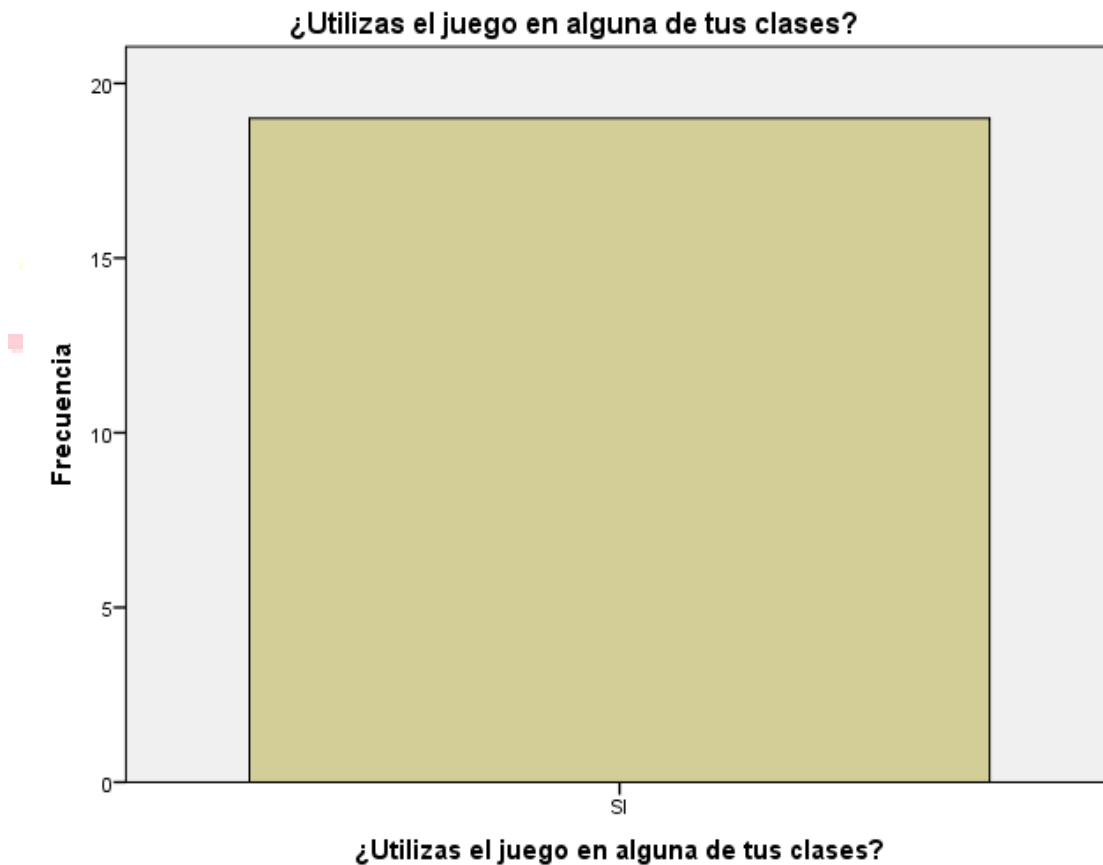


Ilustración 8. Resultados pregunta 1 (SPSS)

Pasamos a la pregunta número de dos, en ella los participantes han contestado en su mayoría que no, quedando una sin responder. No dejan todo el espacio para jugar debido al posible descontrol del grupo. En los cursos mayores si dejan que se muevan libremente.

**A la hora de jugar en clase, ¿utilizas todo el espacio y dejas que los niños se agrupen libremente?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SI	7	36,8	38,9	38,9
	NO	11	57,9	61,1	100,0
	Total	18	94,7	100,0	
Perdidos	99	1	5,3		
Total		19	100,0		

**A la hora de jugar en clase, ¿utilizas todo el espacio y dejas que los niños se agrupen libremente?**



*Ilustración 9. Resultados pregunta 2 (SPSS)*

Pregunta número 3, estos resultados se deben al horario ya que cada docente presenta un total de 45 minutos para dar sus clases debido al reparto horario de la jornada lectiva. No pueden utilizar todo el tiempo en jugar debido a que se exceden del tiempo cuando organizan y empiezan a jugar.

¿Qué tiempo dedicas si realizas un juego en clase?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MENOS DE 20 MINUTOS	14	73,7	73,7	73,7
	MAS DE 20 MINUTOS	5	26,3	26,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

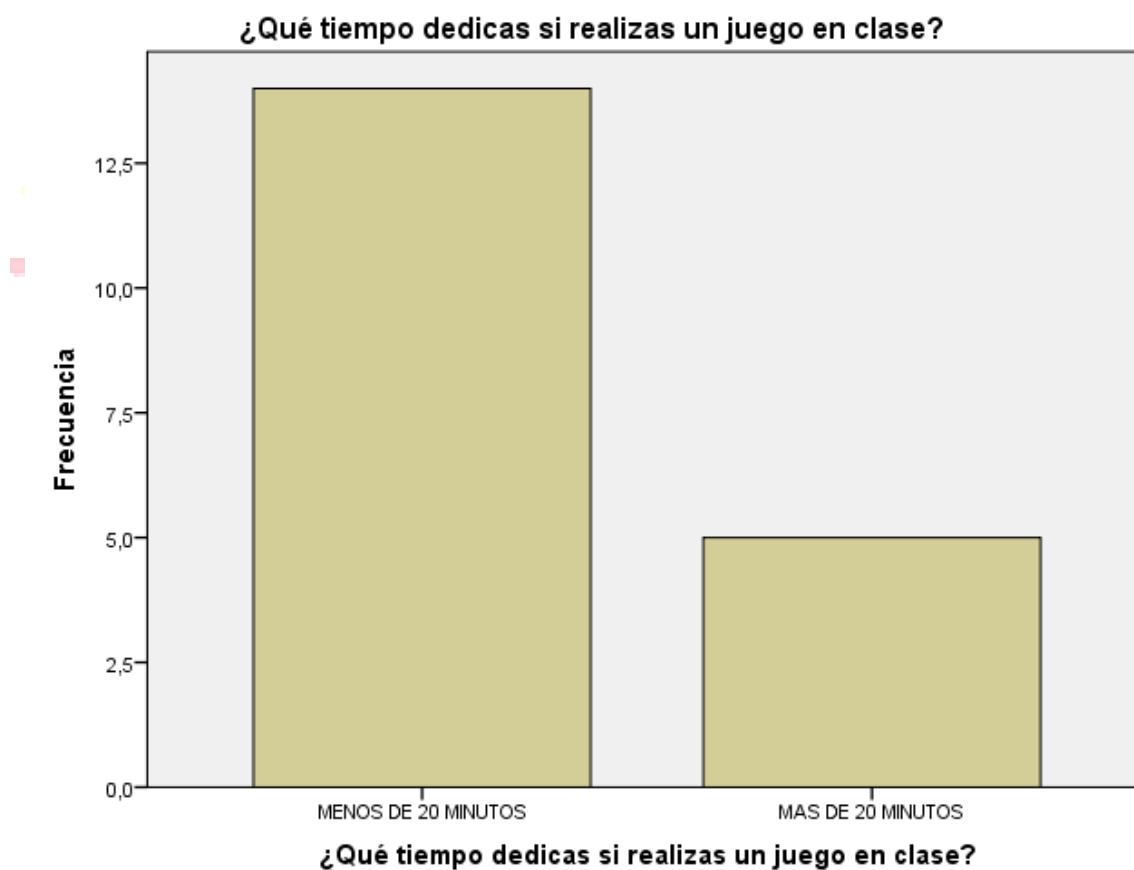


Ilustración 10. Resultados pregunta 3 (SPSS)

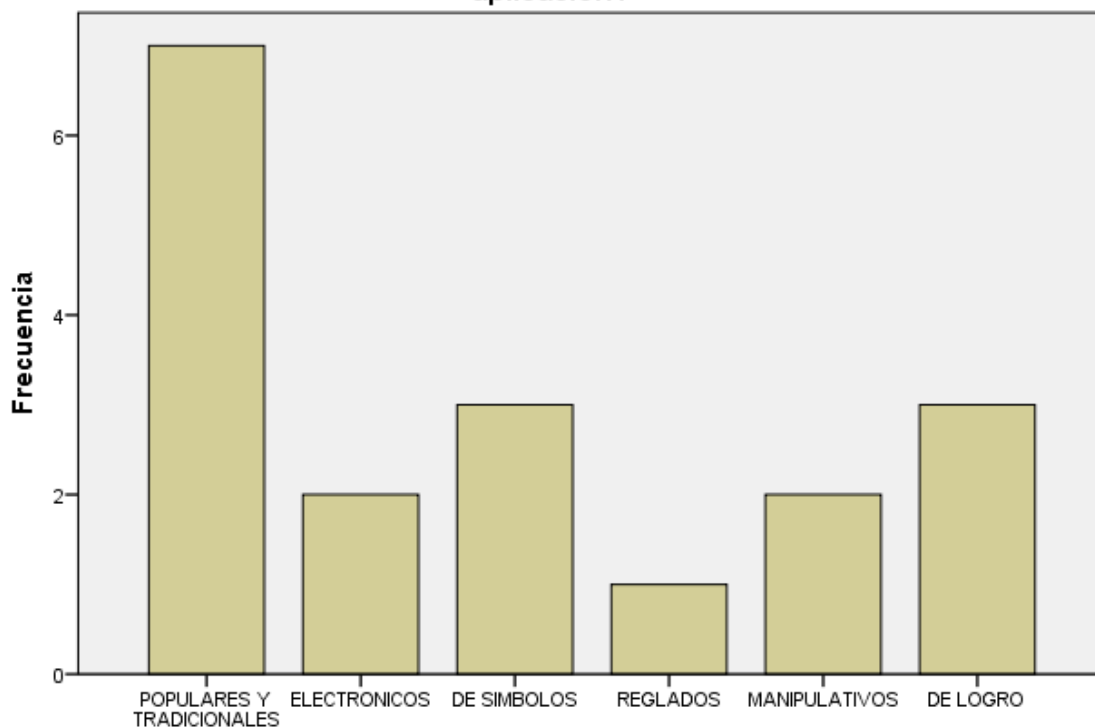
En esta pregunta haremos mayor hincapié debido a la finalidad de nuestro trabajo, nos centraremos en los resultados obtenidos en los juegos populares. Estos juegos junto con los de símbolos y de logro son los más utilizados en el aula. En cambio, si nos fijamos en

los manipulativos solo tienen dos que pertenecen al área de especial (AL y PT). En esta especialidad los suelen utilizar todos adaptados a las características del niño. En cambio, los reglados solo son utilizados por el área de Educación Física.

**Cuando decides de hacer un juego, ¿Cuál de ellos eliges para su mejor aplicación?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	POPULARES Y TRADICIONALES	7	36,8	38,9	38,9
	ELECTRONICOS	2	10,5	11,1	50,0
	DE SIMBOLOS	3	15,8	16,7	66,7
	REGLADOS	1	5,3	5,6	72,2
	MANIPULATIVOS	2	10,5	11,1	83,3
	DE LOGRO	3	15,8	16,7	100,0
	Total	18	94,7	100,0	
Perdidos	99	1	5,3		
Total		19	100,0		

**Quando decides de hacer un juego, ¿Cuál de ellos eliges para su mejor aplicación?**



**Quando decides de hacer un juego, ¿Cuál de ellos eliges para su mejor aplicación?**

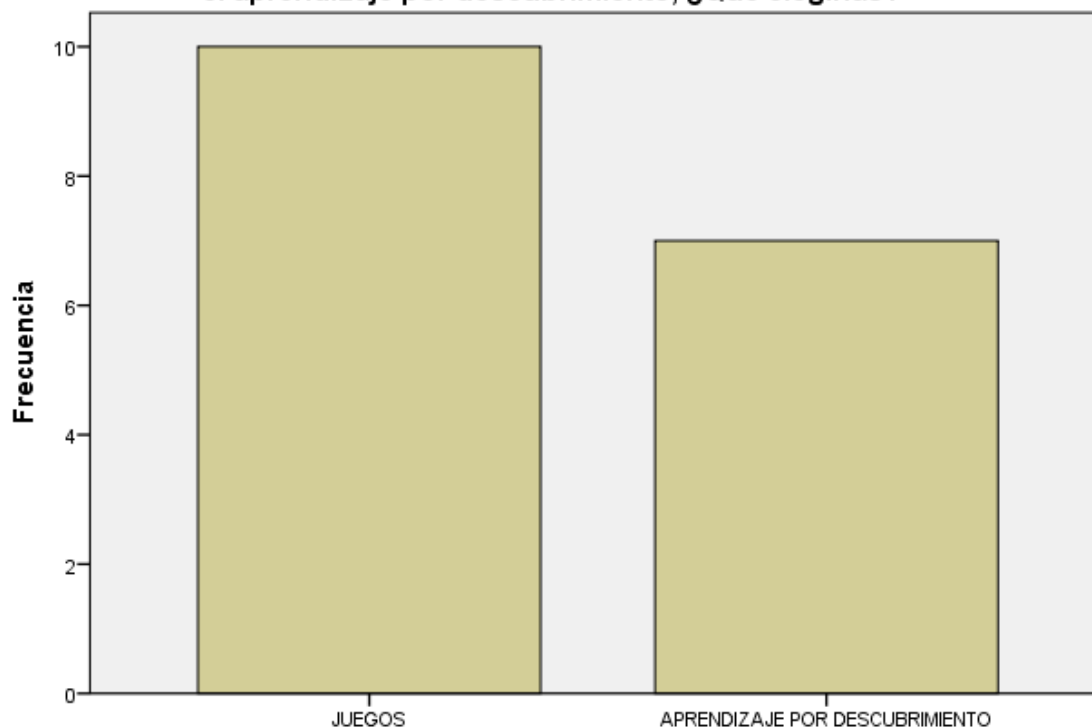
*Ilustración 11. Resultados pregunta 4 (SPPS)*

En la pregunta número 5, presentábamos la metodología que seguían los docentes. Se puede observar como existen dos docentes en valores perdidos debido a que marcan las dos opciones, ya que en el aprendizaje por descubrimiento se pueden desarrollar juegos. Pero la opción de utilizar juegos es más votada.

**Si tuvieras que elegir entre realizar un proyecto con juegos o realizarlo mediante el aprendizaje por descubrimiento, ¿Qué elegirías?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	JUEGOS	10	52,6	58,8	58,8
	APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	7	36,8	41,2	100,0
	Total	17	89,5	100,0	
Perdidos	99	2	10,5		
Total		19	100,0		

**Si tuvieras que elegir entre realizar un proyecto con juegos o realizarlo mediante el aprendizaje por descubrimiento, ¿Qué elegirías?**



**Si tuvieras que elegir entre realizar un proyecto con juegos o realizarlo mediante el aprendizaje por descubrimiento, ¿Qué elegirías?**

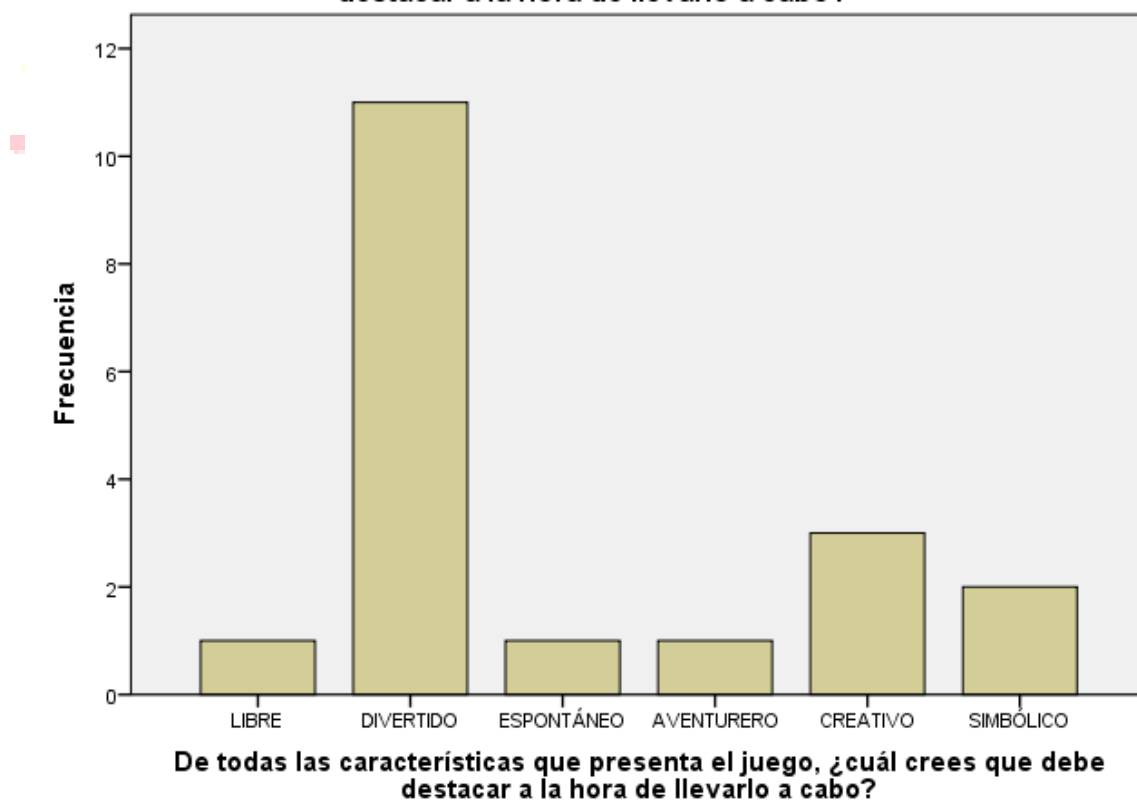
*Ilustración 12. Resultados pregunta 5 (SPSS)*

Analizando la pregunta número 6, también nos encontramos el inconveniente de poder marcar varias opciones. La más votada es lo divertido y creativo que sea el juego. Son las dos características que la RAE, en la descripción que hemos descrito al principio de este trabajo, refleja en su definición. Otro aspecto a destacar es que en el cuestionario se pusieron once características las cuales solo se han elegido seis, dejando atrás las siguientes: intrascendente, ambivalente, comprometido, serio y reglado. Todas estas características también las hemos visto anteriormente en el análisis teórico del juego.

**De todas las características que presenta el juego, ¿cuál crees que debe destacar a la hora de llevarlo a cabo?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido LIBRE	1	5,3	5,3	5,3
DIVERTIDO	11	57,9	57,9	63,2
ESPONTÁNEO	1	5,3	5,3	68,4
AVENTURERO	1	5,3	5,3	73,7
CREATIVO	3	15,8	15,8	89,5
SIMBÓLICO	2	10,5	10,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**De todas las características que presenta el juego, ¿cuál crees que debe destacar a la hora de llevarlo a cabo?**



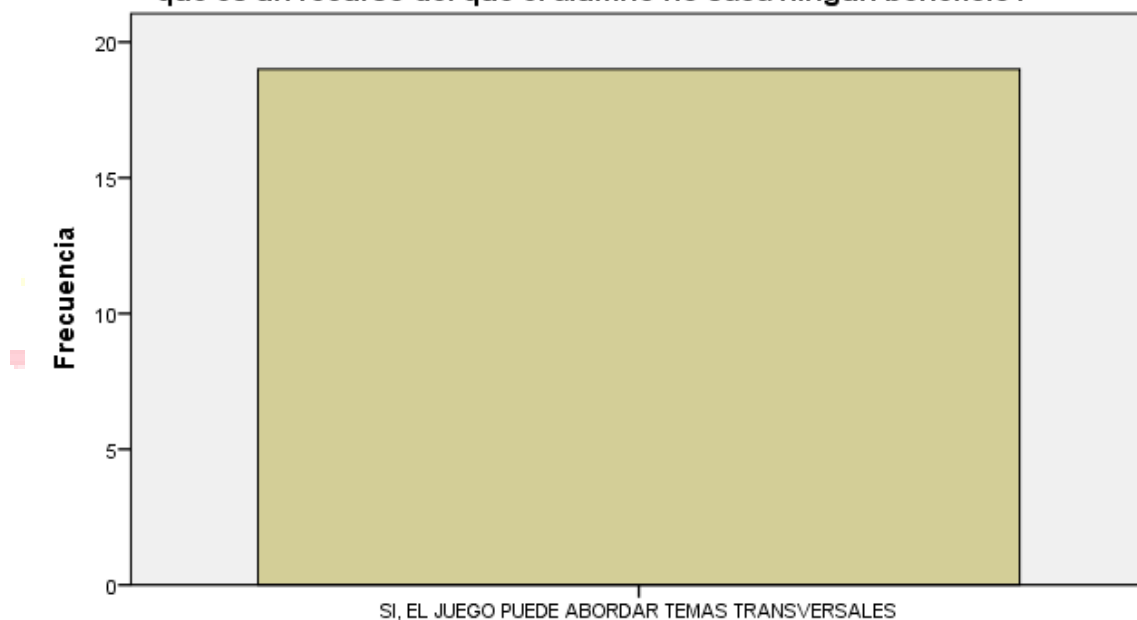
*Ilustración 13. Resultados pregunta 6 (SPSS)*

La pregunta 7, hace referencia al juego como recurso didáctico en la que tenemos la totalidad del SI en todos los encuestados.

**¿Crees que el juego es un recurso didáctico muy asequible con el que abordar temas transversales (valores, normas, cooperación..) o por el contrario piensas que es un recurso del que el alumno no saca ningún beneficio?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido SI, EL JUEGO PUEDE ABORDAR TEMAS TRANSVERSALES	19	100,0	100,0	100,0

**¿Crees que el juego es un recurso didáctico muy asequible con el que abordar temas transversales (valores, normas, cooperación..) o por el contrario piensas que es un recurso del que el alumno no saca ningún beneficio?**



**¿Crees que el juego es un recurso didáctico muy asequible con el que abordar temas transversales (valores, normas, cooperación..) o por el contrario piensas que es un recurso del que el alumno no saca ningún beneficio?**

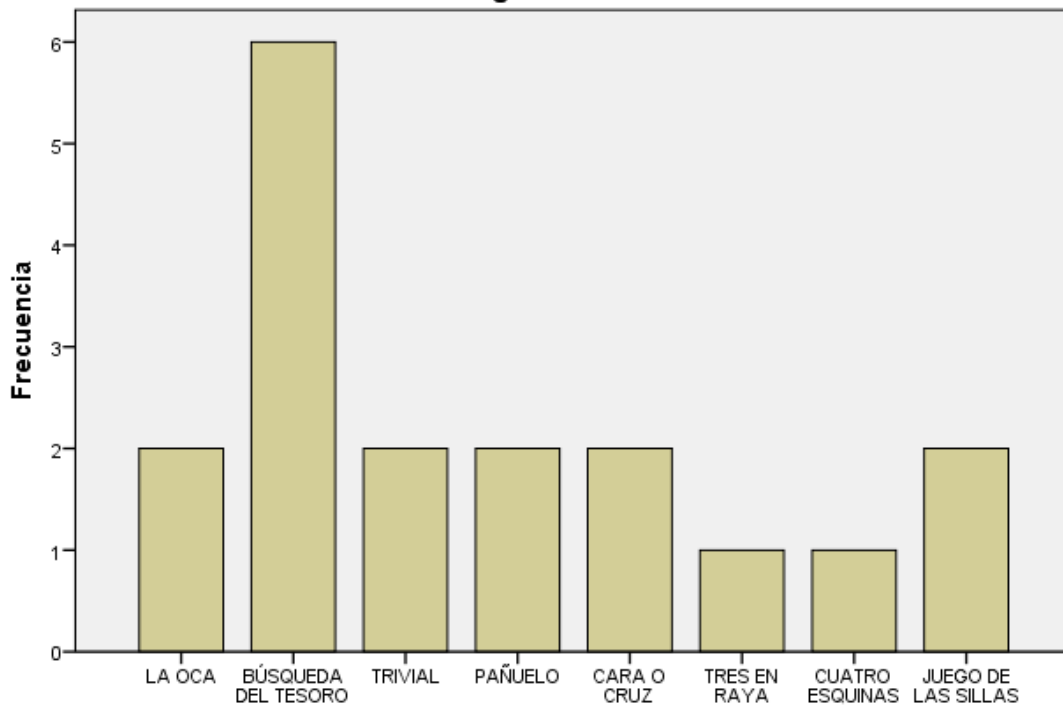
Ilustración 14. Resultados pregunta 7 (SPSS)

Por último, en la pregunta ocho, hacemos referencia a los juegos populares que vamos a desarrollar posteriormente. En este caso al igual que en la pregunta 6, hay algunos docentes que eligen más de un juego por lo que la muestra es menos exacta, pero se puede observar como el juego de la búsqueda del tesoro es el más votado. Después la oca, el trivial, el pañuelo, cara o cruz y el juego de las sillas se empatan debido a los proyectos docentes de cada ciclo.

**Centrándonos en los juegos populares, ¿Cuál crees que se adaptaría mejor a tu asignatura?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	LA OCA	2	10,5	11,1	11,1
	BÚSQUEDA DEL TESORO	6	31,6	33,3	44,4
	TRIVIAL	2	10,5	11,1	55,6
	PAÑUELO	2	10,5	11,1	66,7
	CARA O CRUZ	2	10,5	11,1	77,8
	TRES EN RAYA	1	5,3	5,6	83,3
	CUATRO ESQUINAS	1	5,3	5,6	88,9
	JUEGO DE LAS SILLAS	2	10,5	11,1	100,0
	Total	18	94,7	100,0	
Perdidos	99	1	5,3		
Total		19	100,0		

**Centrándonos en los juegos populares, ¿Cuál crees que se adaptaría mejor a tu asignatura?**



**Centrándonos en los juegos populares, ¿Cuál crees que se adaptaría mejor a tu asignatura?**

Ilustración 15. Resultados pregunta 7 (SPSS).

## 5.5.DISCUSIÓN

A destacar en este apartado que todos los resultados obtenidos son en función de la muestra. Como se puede ver en la ilustración 3, corresponde a una muestra del 8,29% del total de profesorado, pero a nivel de centro, corresponde al 100% excluyendo al profesorado de educación infantil al ser CEIP (Centro de Educación Infantil y Primaria).

### Profesorado

#### Evolución del profesorado <sup>(1)</sup> de Enseñanzas de Régimen General no universitarias

	2004-2005	2009-2010	2013-2014	2014-2015 <sup>(2)</sup>
<b>Total</b>	<b>583.078</b>	<b>673.505</b>	<b>670.864</b>	<b>670.398</b>
Centros Públicos	426.635	491.329	477.085	477.125
Maestros	219.775	240.040	241.285	241.306
Catedráticos y Profes. de E. Secundaria	161.559	181.073	170.272	170.286
Profesores Técnicos de FP	23.813	23.958	27.809	27.811
Otro profesorado <sup>(3)</sup>	21.488	46.258	37.719	37.722
Centros Enseñanza Concertada y Privada	156.443	182.176	193.779	193.273

(1) Se considera el personal que ejerce la docencia directa en los centros docentes dentro del horario escolar.

(2) Cifras avance con la distribución estimada por Cuerpo del profesorado público.

(3) Incluye otro profesorado que atiende Primer ciclo de E. Infantil, profesorado de religión y otras categorías no recogidas en los Cuerpos docentes citados.

Ilustración 16: Número de profesores 2015/2016 (MECD, 2015)

Los resultados de este cuestionario son cuantitativos y orientativos debido a que la muestra escogida es muy pequeña. Pero se pueden resaltar algunos puntos importantes en los temas que queremos desarrollar como son: el juego en el aula, el juego como recurso didáctico y los tipos de juego que utilizan a menudo en clase. Comenzamos argumentando que todos los profesores encuestados utilizan juegos en el día a día en el aula, esto es un punto a destacar en esta investigación. Deducimos que el juego no solo se usa para la diversión en el área de Educación Física sino también en las otras materias. Haciendo un repaso en general del cuestionario, la mayoría no utiliza el espacio y tiempo completo para jugar en clase y sea en una materia u otra. En cuanto a la tipología de juegos que utilizan estos docentes en sus clases se puede observar que la gran mayoría utiliza los juegos populares (7), de símbolos y de logro (3), manipulativos y electrónicos (2). Debido a la evaluación y fin de los mismos, estos juegos son más evaluables y encajan con el trabajo por proyectos educativos. Referente al tema del juego como recurso didáctico la totalidad ha respondido que si lo utiliza como medio. A través del juego se pueden enseñar valores, actitudes, normas. Este es un tema que veremos en el apartado siguiente de este trabajo, enfocado a la educación proactiva y la actividad física como medio de vida saludable. Para concluir con este análisis del cuestionario realizado, vemos la característica más resaltada es la diversión y la creatividad, por un lado. Y por el otro destacan los juegos de la búsqueda del tesoro y la oca. Viendo estos dos ítems en conjunto vemos que la búsqueda del tesoro es muy creativo pudiendo cada profesor poner y obtener el fin que se proponga. Y con el juego de la oca prenden el punto de diversión ya que es un juego que puede jugarse repetidas veces. Para finalizar esta discusión de los resultados y centrándonos en los objetivos de nuestro TFG, vemos que los juegos populares es la opción más votada en cuanto a la tipología y clasificación de los juegos. Los docentes sí utilizan más los juegos populares que de los de mesa a la hora de elegir entre la lista de los mismos. Podemos ver como empatan aquellos juegos que son tradicionales. Pero según la región de procedencia se denominan de una manera u otra por lo que debemos reconocer que el juego participa de una realidad contextualizada. Debemos saber de dónde procede el juego para así situarnos en el contexto de ejecución y darle el sentido al mismo. Debido a esta diversidad y pluralidad en los juegos tradicionales y populares se nos abre un extenso abanico de posibilidades lúdicas donde hacer uso del aprendizaje. Todo ello nos lleva al enfoque sociocultural del mismo, cómo puede ser viable el mismo juego con diferentes aplicaciones prácticas en diferentes regiones con contextos culturales muy diferentes.

## 6. DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS MATERIALES

Una vez analizado el cuestionario y haber concluido los resultados de las mismas, podemos ver como el profesorado si utiliza el juego como medio de aprendizaje en el aula y que elige los juegos con menor número de normas y más asequibles para el alumnado, es decir aquellos que conocen.

### 6.1.FICHERO DE JUEGOS

A continuación, vamos a adentrarnos en el mundo de la Educación física y sus propiedades, ya que se trata de un área proactiva, reflexiva y creativa y puede verse implícita en actividades diarias como la alimentación o la sanidad. Finalmente haremos algunas pequeñas adaptaciones curriculares para aquellos alumnos con NEE (Necesidades Educativas Especiales) haciendo hincapié en los motrices ya que es la parte que más nos puede repercutir a la hora de desarrollar las actividades.

En función de los juegos que hemos elegido para llevarlos a cabo hay que destacar que los juegos populares presentan muchas aplicaciones diferentes y muchas variantes a la hora de jugar. Existen más de mil juegos que podemos incluir en la categoría de tradicionales y populares pero muchos de ellos se repiten debido a la cercanía en el contexto geográfico. De los nueve juegos seleccionados en el cuestionario vamos a desarrollar seis. En primer lugar, haremos su explicación y representación del área de Educación Física y seguidamente lo aplicamos a Educación Especial. En forma de tabla lo adaptaremos a las áreas de: Música, Matemáticas, Ciencias Sociales y Naturales juntas, Lengua castellana y Literatura, y por último, Inglés. Cada propuesta tiene un contenido específico para explicarlo y aplicarlo en la materia, pero resaltar que cualquier contenido puede llevarse a la práctica mediante un juego adaptándolo a las características del alumnado.

#### *JUEGO Nº 1: LA BÚSQUEDA DEL TESORO*

**JUEGO Nº 1: LA BÚSQUEDA DEL TESORO****CICLO:** 1º-2º Y 3º**NIVEL:** TODOS**OBJETIVOS**

- Encontrar el material escondido en el espacio.
- Ir buscando las pistas hasta conseguir el tesoro.

**RECURSOS MATERIALES**

- Objetos

**ORGANIZACIÓN DEL GRUPO**

Se dispone el gran grupo en grupos de 3-4 participantes.

**DESARROLLO DEL JUEGO**

Uno de los participantes esconde el tesoro bajo alguna piedra o grieta en el fondo del agua, mientras los demás están en la superficie sin mirar hacia el agua. Una vez escondido el “tesoro” se sumergen todos y lo buscan. El que lo encuentre será el siguiente en esconderlo. (Lavega & Olaso, 2007, p.30-31)

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA



ÁREA CONOCIMIENTO	DE	DESARROLLO
Educación Especial		Las cosas se dispondrán flotando por la superficie del agua. El docente dará unas características del objeto que deben encontrar. Una vez encontrado deben depositarlo en un recipiente fuera del agua.
Música		El final de este juego, es conseguir montar una obra musical. Debemos ir cogiendo instrumentos y utensilios para que podamos recitar o tocar la canción o música que nos haya tocado, ya que al principio se repartirá el guion de la obra completo y con esta base poder desarrollar el fragmento. Se usan varios grupos para que al final encaje toda la obra, se usan para ello cuentos sonoros.
Matemáticas		En este caso se le dará la solución de un problema y deben ir buscando pista a pista el desarrollo del mismo.
Ciencias Naturales	Sociales y	En esta materia, al igual que en el área de Educación Física, se puede hacer uso de la práctica. Deberán pasar por las postas y montar según vaya indicando un aparato del cuerpo humano, el funcionamiento de una polea, el cuerpo humano. Se puede dividir en parte y cada grupo realiza una función complementaria que juntándolo al gran grupo forman el mural completo.
Lengua Literatura	castellana y	En las postas distribuidas en el aula deben montar un fragmento de un texto ya sea literario, narrativo, épico... deberán pasar por cada una de ellas e ir uniendo las frases para al final leer el fragmento completo y una vez que todos los grupos hayan terminado leer el poema o fragmento extenso. Se puede aplicar a análisis de frases y en vez de montar el fragmento deben buscar la función de cada palabra que vaya apareciendo en la posta.
Inglés		Mediante listening deben averiguar el objeto que describe y buscarlo en el aula. Una vez finalizado el recorrido deben formular un cuento con las palabras y

	acciones que se hayan desarrollado. Se puede aplicar a cualquier vocabulario.
--	---

*JUEGO N° 2: EL PAÑUELO*

<b>JUEGO N° 2: PAÑUELO</b>	
<b>CICLO:</b> 1°-2° Y 3°	
<b>NIVEL:</b> TODOS	
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseguir el pañuelo, objeto o palabra antes que el equipo contrario.</li> <li>• Recordar y memorizar el número dado.</li> </ul>	
<b>RECURSOS MATERIALES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pañuelo u otro objeto</li> <li>• Pizarra</li> </ul>	
<b>ORGANIZACIÓN DEL GRUPO</b>	
Se divide el número de alumnos en dos grupos igualitarios.	
<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>	
<p>Juego tradicional en el que participan dos grupos de igual número de jugadores a los que se asigna un número a cada uno. Los jugadores están colocados equidistantemente del juez, que se encuentra en el medio de los dos grupos, con un pañuelo en la mano. El juez se coloca con un pie a cada lado de la línea trazada en el suelo que divide los dos campos. Cuando el juez decía un número, los dos jugadores aludidos (uno de cada equipo) han de correr para llegar a coger el pañuelo y regresar a su punto de partida. Si uno de los jugadores pasa al terreno contrario sin que su rival haya cogido el pañuelo de la mano del juez, queda eliminado; si coge el pañuelo y es alcanzado por su rival antes de llegar a la línea que delimita su campo, también es eliminado; y si coge el pañuelo y llega a su campo sin ser tocado por su rival, este último es eliminado. (Lavega Burgués, 2007)</p>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>DE DESARROLLO</b>
<b>CONOCIMIENTO</b>	
Educación Especial	A la persona que le toque con el niño no podrá correr. Deberá ir a pata coja a coger el pañuelo y volver haciendo

		el mismo movimiento. Se coloca una línea más cercana al pañuelo.
Música		En este juego utilizaremos la escala musical que nos servirá para agudizar el oído. Los niños se colocarán en dos grupos uno enfrente del otro y en vez de tener número puestos serán notas musicales (de Do a DO). El profesor hará sonar la nota musical con un instrumento, que en este caso debe ser de viento como por ejemplo una flauta, ya que este es el instrumento que comienzan a utilizar. Al escuchar su nota deben salir pintarla en el pentagrama de la pizarra y volver. Para los ciclos pequeños no se incluye el sonido sino que se dice la nota de palabra y se canta al mismo tiempo.
Matemáticas		Utilizaremos operaciones matemáticas, sumar, restar, dividir, multiplicar según el nivel del grupo. Si se utilizan dos y tres cifras hay que poner los números más elevados. El profesor muestra una operación y el número que dé en el resultado debe salir escribir la operación en la pizarra y volver. En este caso también habrá una sola tiza para el primero que llegue.
Ciencias Naturales	Sociales y	Vamos a utilizar el contenido de las comunidades autónomas y ciudades. Podemos trabajar solo con las comunidades autónomas que tengan mayor número de provincias o ponerlos por zonas. El que esta con el pañuelo dirá el nombre de una comunidad y saldrán a por el pañuelo. Para que sea un poco más complicado podemos jugar con provincias y el que tiene el pañuelo decir la comunidad autónoma y el niño tiene que saber a cual pertenece.
Lengua Castellana y Literatura		Juego de palabras de dos sílabas. El profesor dirá la palabra y las dos sílabas tendrán que salir y recoger el pañuelo. En cursos mayores se realiza por grupos con vocabulario literario o poner más pañuelos. Deben salir por orden a la hora de formular la palabra. Por ejemplo si es metáfora debe salir la me- de un equipo, -ta- del contrario, -fo- del otro y por último -ra del otro.
Inglés		La clase se divide en dos, cada uno sentado en su sitio. El profesor pone un número a cada alumno y en el centro coloca una caja con palabras escritas en español y una sola tiza en la pizarra. Al decir el número que tenga que salir, el alumno se levantará cogerá la palabra y tendrá que traducirla al inglés y escribirla en la pizarra. Debe coger el papel del número que haya mencionado el profesor que es igual que el número lleva puesto el alumno que sale. Se puede realizar con todo tipo de vocabulario.

*JUEGO Nº 3: CARA O CRUZ*

**JUEGO Nº 3: CARA O CRUZ**

**CICLO:** 1º-2º Y 3º

**NIVEL:** TODOS

**OBJETIVOS**

- Llegar al refugio sin que le pille el oponente.
- Coger al oponente antes de que llegue a su refugio.

**RECURSOS MATERIALES**

- Sin material

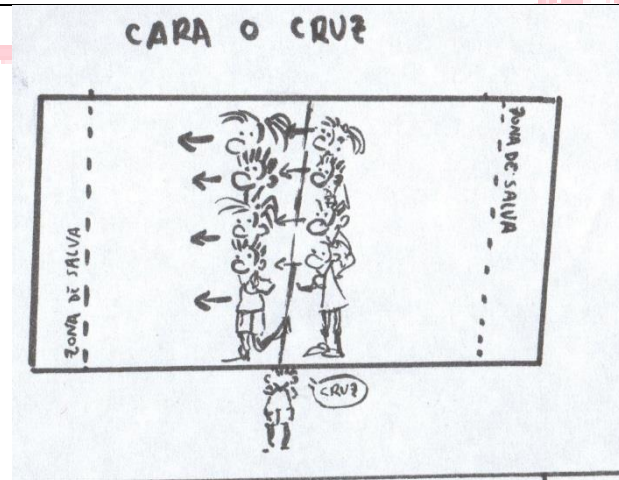
**ORGANIZACIÓN DEL GRUPO**

Se divide el grupo en dos, y se colocan en la mitad del campo mirando hacia la línea de fondo.

**DESARROLLO DEL JUEGO**

Tenemos dos conjuntos de jugadores denominados cara o cruz respectivamente. Cada conjunto tiene una zona de juego común y una zona de salvar. Se colocan en la línea central que separa las zonas de cada uno de ellos y se miran cara a cara. Un protagonista neutral al juego ira enunciando cara o cruz según él decida. Cuando dice “cara”, los componentes del conjunto cruz deben huir urgentemente hacia la zona de salvar, ya que los jugadores cruz que sean tocados por los jugadores cara fuera de la zona de salvar, serán eliminados. Si dice “cruz”, ocurre lo mismo, pero a la inversa; esta vez son los cruz los perseguidores. Gana aquel jugador o equipo que haya acumulado mayor número de puntos al no ser pillado. (Lavega Burgués, 2007)

**REPRESENTACIÓN GRÁFICA**



ÁREA DE CONOCIMIENTO	DE	DESARROLLO
Educación Especial		Se adapta igual que el juego del pañuelo ya que se trata de distancia a recorrer.
Música		Cada niño tendrá asignado un instrumento de una familia, por ejemplo viento y el otro grupo cuerda. El profesor dirá un número y éste deberá coger el instrumento y tocarlo.
Matemáticas		Nos centraremos en el contenido del conteo tanto hacia delante como hacia detrás o por agrupamientos. Se dividirá la clase en 3 grupos y se colocaran números a los

	alumnos correspondientes a los agrupamientos. El niño que salga al medio debe colocar a su derecha el número o agrupamiento mayor que él y a su izquierda el de menos valor que el número que el llevaba.
Ciencias Sociales y Naturales	Nos centramos en las energías renovables, deben buscar al menos tres energías renovables de este mismo tema antes que el otro equipo. En este caso se pondrá un cronometro para controlar el tiempo para todos iguales.
Lengua castellana y Literatura	Igual que en el área de inglés pero en este caso se utilizan palabras sinónimas o antónimas, y al final deben juntarse en gran grupo todos los sinónimos y todos los antónimos. Se puede trabajar cualquier grupo de palabras.
Inglés	Seguimos jugando con el vocabulario, en este caso se introducen los opuestos en sentimientos, sensaciones, etc. Moviéndonos por el aula, cada niño debe buscar su opuesto sin hablar solo haciendo mimos con la cara y el cuerpo. Una vez encontrado el opuesto debe salir y ponerlo en la pizarra.

#### *JUEGO Nº 4 JUEGO DE LAS SILLAS*

#### **JUEGO Nº 4: JUEGO DE LAS SILLAS**

**CICLO:** 1º-2º Y 3º

**NIVEL:** TODOS

#### **OBJETIVOS**

- Bailar al ritmo de la música desplazándonos por el círculo.
- No quedarse sin silla cuando pare la música.

#### **RECURSOS MATERIALES**

- Una silla por participante, que se puede reemplazar por algún material donde se puedan introducir los niños, por ejemplo un aro.
- Equipo de música.

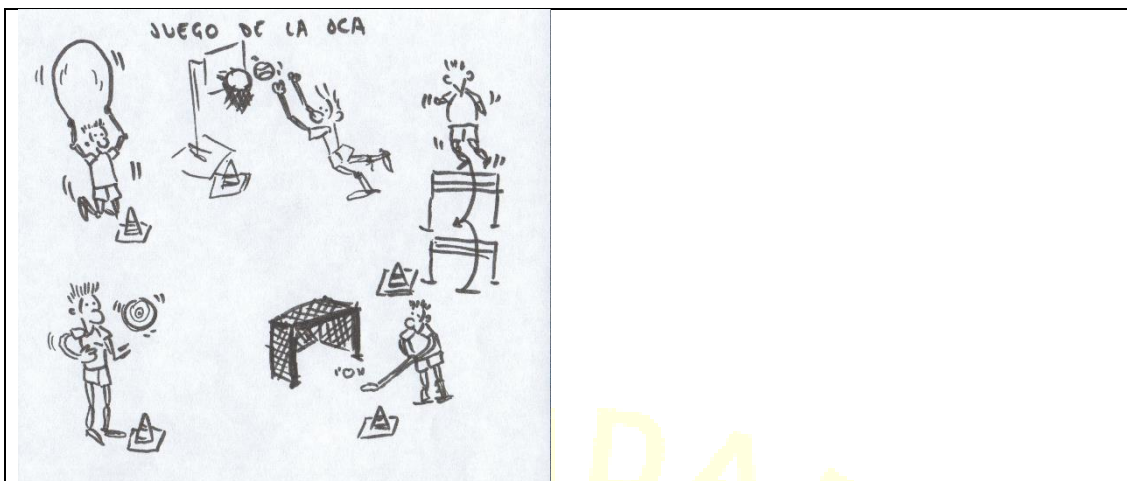
#### **ORGANIZACIÓN DEL GRUPO**

Se trata de un juego individual donde pueden jugar un gran número de participantes. Se dispondrán haciendo un círculo con las sillas para ir rodeándolas al ritmo de la música.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO**

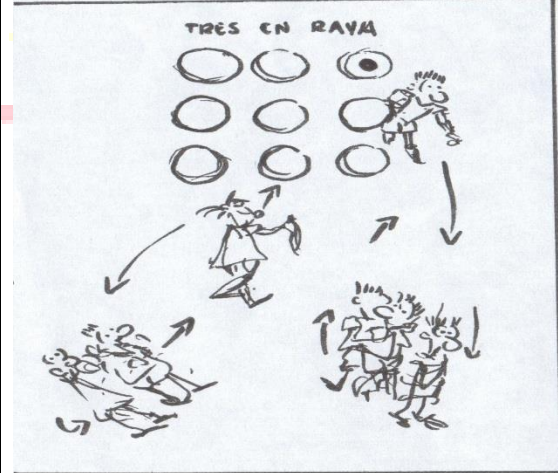
Se colocan tantas sillas como jugadores, y se quita una. Los participantes comienzan a girar alrededor de las sillas, las cuales están colocadas en círculo. Alguien hace de dj y para la música, y todos deben sentarse cada uno en una silla. El que quede sin silla es eliminado y coge una silla para poder continuar el juego. El último que queda sentado en una silla después de haber sido todos eliminados es el ganador. (Lavega Burgués, 2007)

#### **REPRESENTACIÓN GRÁFICA**



ÁREA	DE	DESARROLLO
<b>CONOCIMIENTO</b>		
Educación Especial		El niño llevará un aro o una pica con la que pueda tocar la silla. Se moverá, al igual que el grupo, alrededor de las sillas. Cuando pare la música debe tocar la silla y ya nadie se puede sentar.
Música		En este caso cada niño tendrá un instrumento que irá tocando cuando el profesor baje la baqueta deberán parar, el que no pare queda descalificado. Es lo contrario ya que la música la ponen ellos.
Matemáticas		En el tiempo que marca la música deberán formar la figura geométrica que vaya marcando el profesor con todos los objetos que dispongan en la clase, se puede realizar en gran grupo o individual. Si es individual solo con papel y lápiz e ir dibujando lo que dice el profesor antes de que pare la música el profesor.
Ciencias Naturales	Sociales y	Nos adentramos con el reciclaje. Cada niño tendrá un objeto para reciclarlo y en las sillas se pondrán cartulinas de colores de los diferentes contenedores. Se moverán al ritmo de la música pero a la hora de sentarse tendrán que buscar un asiento en el cual, el objeto que seamos esté en su color de contenedor para la cadena de reciclaje.
Lengua Castellana y Literatura	y	Vamos a utilizar la velocidad lectora o escritura, en el tiempo que marque el profesor deberán leer el fragmento dado. El niño que no llegue se va quedando fuera. Se va incrementado el número de palabras a leer en función del nivel del grupo.
Inglés		Seguimos jugando con vocabulario y el reading. Deberán leer un número de palabras en un tiempo determinado el que vaya marcando con la música el profesor y éste irá incrementando.

*JUEGO N° 5: TRES EN RAYA*

<p><b>JUEGO N° 5: TRES EN RAYA</b>  <b>CICLO:</b> 1°-2° Y 3°  <b>NIVEL:</b> TODOS</p>	
<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseguir alinear las tres fichas del mismo color.</li> <li>• Ir moviendo las fichas y bloquear al oponente para que no consiga la línea.</li> </ul> <p><b>RECURSOS MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros de colores</li> <li>• Pelotas de colores</li> <li>• Petos de colores</li> </ul> <p><b>ORGANIZACIÓN DEL GRUPO</b>                  Se dispondrán de 3 en 3 y seguidamente se unirán 2 o 3 tríos, y en función de la agrupación pondremos más grande el tablero de juego o menor.</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>                  Una vez colocado el tablero con los aros de colores, cada jugador tiene un peto o pelota de color – los tres participantes del mismo equipo con el mismo color-, que ira colocando en el mismo turnándose entre los jugadores oponente y los de su equipo. Una vez colocados los petos o pelotas del mismo equipo deben ir moviendo las fichas a otros aros para conseguir el objetivo del juego.</p>	
<p><b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</b></p>  <p>El diagrama muestra un tablero de juego 'TRES EN RAYA' con tres filas y tres columnas de círculos. Hay una ficha negra en la celda superior derecha. Se ven tres jugadores con pelotas de colores (rojo, azul y verde) y flechas que indican movimiento. El título 'TRES EN RAYA' está escrito en la parte superior del diagrama.</p>	
<p><b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b></p>	<p><b>DESARROLLO</b></p>
<p>Educación Especial</p>	<p>En este caso utilizaremos el juego de mesa para comprobar la manipulación de objetos y precisión a la hora de colar la ficha por la ranura.</p>
<p>Música</p>	<p>El profesor pone un fragmento y coloca tres instrumentos que estén sonando en el mismo, después el profesor volverá a poner la música y en grupos deberán poner en orden los instrumentos según hayan ido sonando en el fragmento.</p>
<p>Matemáticas</p>	<p>Utilizaremos las medidas y proporciones. Por grupos deberán hacer el tablero de juego del tres en raya en</p>

	dimensiones menores y mayores según la proporción que haya colocado el profesor a cada grupo.
Ciencias Sociales y Naturales	Sectores económicos. En este caso pondremos aros en función al número de alumnos, los aros de color rojo pertenecen al sector primario, los verdes al secundario y los amarillos al terciario. Cada niño tendrá una profesión y deben ir moviéndose en el tablero hasta completar la alineación de todo su sector. Deben ir moviendo los aros también pero dentro de un cuadrado delimitado por conos o por el aula.
Lengua castellana y Literatura	Con los signos de puntuación deberán ir colocando según vaya leyendo el profesor un texto. Cada frase contendrá 3 signos de puntuación que deberán averiguar dónde lo coloca según la entonación del profesor.
Inglés	Numeración en inglés. El profesor dirá un número en inglés y cada niño tendrá una cantidad asignada, es decir, si es 100 el número que digo hay que repartirse 50,20 y 30, y deben ir moviéndose con el otro grupo hasta conseguir que las dos combinaciones den el mismo resultado. Si en una línea está el 50 y al lado otro 50 debo colocarme en otro hueco para no pasarme.

### JUEGO Nº 6: LA OCA

#### JUEGO Nº 6: LA OCA

**CICLO:** 1º-2º Y 3º

**NIVEL:** TODOS

#### OBJETIVOS

- Llegar al final del tablero pasando por todas las casillas.
- No caer en la casilla de la cárcel ya que se pierde turno.

#### RECURSOS MATERIALES

- Aros de colores
- Dado
- Picas
- Pelotas (futbol, tenis, voleibol, goma, foam, pin-pong...)
- Comba
- Saltarines o zancos
- Palas y raquetas
- Conos
- Stick y puck
- Freesbe
- Bancos

#### ORGANIZACIÓN DEL GRUPO

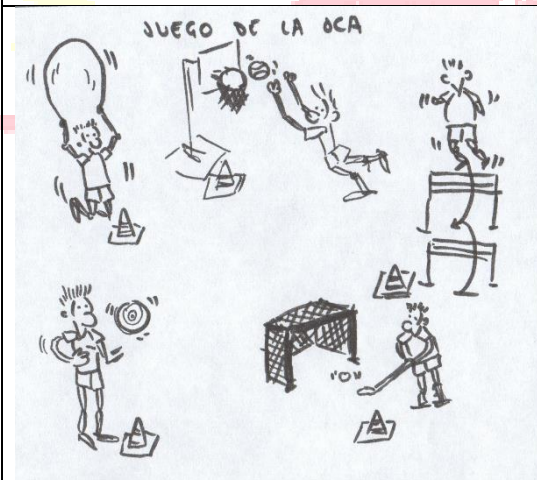
Se trata de un juego individual, si el grupo es muy extenso se puede jugar en parejas. Otra distribución puede ser dividir a la clase en dos y hacer dos tableros de oca con las mismas postas.

#### DESARROLLO DEL JUEGO

Según la distribución que hayamos realizado, individual o por parejas, se dispondrán a jugar en cada tablero. Comenzará la pareja/individuo que obtenga la mayor puntuación entre todos los participantes al tirar el dado al principio. Este comenzará e irá avanzando según el número que haya sacado. Distribuiremos casillas de la oca, como en el juego de mesa para que cuando caigamos en ella saltar a otra casilla de oca y tirar el dado y se dirá ¡de oca en oca y tiro porque me toca! Las casillas para que realicen pruebas se irán alternando y deben ir realizando las mismas a lo largo del juego. Las pruebas pueden variar según el contenido que queramos trabajar pero pueden ser pruebas como:

- Saltar un número de veces en la comba.
- Encestar un balón.
- Marcar un penalti de hockey.
- Circuito con picas corriendo, velocidad.
- Lanzar a una cierta distancia el freesbe.
- Saltar por encima de los bancos.
- Llevar de un lado a otro una pelota encima de la pala.
- Dar X número de veces de antebrazos o dedos al balón de voleibol.
- Realizar un zig-zag con el balón de futbol.
- Botar la pelota de pin- pong un número de veces determinado.
- Con los saltarines o zancos hacer un recorrido en X tiempo.
- Etc.

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



**ÁREA DE CONOCIMIENTO**

**DE DESARROLLO**

Educación Especial

Todas las actividades que se explican anteriormente pero adaptadas:

- Pasar por encima de la comba que estará pegada al suelo.
- Encestar un balón.
- Marcar un penalti de hockey sin portero.
- Lanzar a una cierta distancia el freesbe.
- Pasar los bancos.
- Llevar de un lado a otro una pelota encima de la pala.
- Botar la pelota de pin- pong un número de veces determinado.

Música	Creación de acompañamientos para canciones y piezas instrumentales. En cada posta habrá una canción o teatro, los jugadores deben ir pasando y se le da un tiempo (2 minutos) para que se inventen una coreografía, teatro o playback de la canción que haya tocado. Si no les da tiempo pierden turno, si es al contrario pasan a la casilla siguiente con el número que saque el dado. Se utilizaran canciones populares, modernas y clásicas.
Matemáticas	En este caso se utilizan operaciones matemáticas como son sumas, restas, divisiones y multiplicaciones. También el conteo en un tiempo determinado, decimales y aproximación, números mayores y menores, fracciones... en cada casilla deberán resolver alguna cuestión matemática del contenido que se esté trabajando.
Ciencias Sociales y Naturales	Al igual que en matemáticas serán cuestiones a resolver pero en esta materia nos vamos a centrar en la historia y sus etapas, deberán averiguar las características de cada etapa cada vez que caigan en una casilla como son años, movimientos, personas, costumbres, fechas importantes, cambios, hábitos...
Lengua castellana y Literatura	Haremos uso de los tiempos verbales, adjetivos, sustantivos, determinantes, pronombres... se utilizarán crucigramas, unir con flecha, test, ordenar cronológicamente, análisis de frases... todo el contenido que se esté trabajando.
Inglés	Al igual que en lengua y literatura pero con los tiempos verbales en inglés con sus respectivos análisis de palabras.

Para resumir este apartado, hemos adaptado los juegos populares y tradicionales a algunas materias que se imparten en Educación Primaria. Algunos son muy repetitivos debido al contenido adaptable. Hay asignaturas en las que el contenido puede ser más práctico por lo que es más fácil adaptarlo al juego.

## 6.2.LA LABOR DOCENTE

Ya que hemos desarrollado las adaptaciones de los juegos a las distintas materias vamos a enlazar este tema con la formación de los profesores y como se implican en el aula a la hora de desarrollar sus sesiones o llevar a cabo sus unidades didácticas. Desde esta perspectiva *el docente intenta crear un clima adecuado en el aula para llevar a cabo las actividades y que dicha actividad propicie una comunicación fluida entre el docente y el alumno*. Esta atención se puede conseguir con juegos como los anteriormente desarrollados o simplemente con su explicación teórica. No debemos olvidarnos que *el docente tiene un papel importante dentro de la etapa de escolarización del niño*, que abarca desde los 6 a los 16 años, por lo que hay que tener una repercusión en la formación

del mismo. El docente va a tener la *máxima responsabilidad en la relación docente-alumno dentro del aula* ya que dentro de su práctica educativa va a desarrollar diferentes *creencias y escalas de valores* que los va a transmitir en su discurso educativo. Para corroborarlo veamos las diferentes funciones básicas que se espera del profesorado a la hora de impartir sus clases. Éstas están recogidas en la LOMCE (pp. 109-111) en el Título III en los capítulos I al IV, artículos del 91 al 99. Vamos a desarrollar lo referente a las funciones del profesorado y a este en educación primaria.

### **TÍTULO III**

Profesorado

#### **CAPÍTULO I**

Funciones del profesorado

**Artículo 91.** Funciones del profesorado.

1. Las funciones del profesorado son, entre otras, las siguientes:

- a) La programación y la enseñanza de las áreas, materias y módulos que tengan encomendados.
- b) La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, así como la evaluación de los procesos de enseñanza.
- c) La tutoría de los alumnos, la dirección y la orientación de su aprendizaje y el apoyo en su proceso educativo, en colaboración con las familias.
- d) La orientación educativa, académica y profesional de los alumnos, en colaboración, en su caso, con los servicios o departamentos especializados.
- e) La atención al desarrollo intelectual, afectivo, psicomotriz, social y moral del alumnado.
- f) La promoción, organización y participación en las actividades complementarias, dentro o fuera del recinto educativo, programadas por los centros.

g) La contribución a que las actividades del centro se desarrollen en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática.

h) La información periódica a las familias sobre el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas, así como la orientación para su cooperación en el mismo.

i) La coordinación de las actividades docentes, de gestión y de dirección que les sean encomendadas.

j) La participación en la actividad general del centro.

k) La participación en los planes de evaluación que determinen las Administraciones educativas o los propios centros.

l) La investigación, la experimentación y la mejora continua de los procesos de enseñanza correspondiente.

2. Los profesores realizarán las funciones expresadas en el apartado anterior bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

## **CAPÍTULO II**

Profesorado de las distintas enseñanzas

**Artículo 92.** Profesorado de educación infantil.

**Artículo 93.** Profesorado de educación primaria.

1. Para impartir las enseñanzas de educación primaria será necesario tener el título de Maestro de educación primaria o el título de Grado equivalente, sin perjuicio de la habilitación de otras titulaciones universitarias que, a efectos de docencia pudiera

establecer el Gobierno para determinadas áreas, previa consulta a las Comunidades Autónomas.

2. La educación primaria será impartida por maestros, que tendrán competencia en todas las áreas de este nivel. La enseñanza de la música, de la educación física, de los idiomas extranjeros o de aquellas otras enseñanzas que determine el Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas, serán impartidas por maestros con la especialización o cualificación correspondiente.

Vistas las funciones que se les van a requerir al personal docente hemos de decir que es una situación compleja a la hora de llevarla a cabo. “Y uno de los «graves problemas a los que debe hacer frente el profesorado es cómo enseñar algo que es mayoritariamente rechazado por los alumnos»” (Prieto, 2008, p.331). Por ello, debe crearse un clima adecuado en el aula que propicie una comunicación fluida entre profesor y alumno y viceversa, para que las dos partes consigan el grado de confianza que los lleve al aprendizaje mutuo, sin perder el interés.

Según el constructivismo: corriente que se encarga del aprendizaje construyendo nuestros propios conocimientos desde las experiencias propias. Tiene gran influencia a la hora de formar a los profesores. El profesor se encarga de educar al alumno con técnicas para que descubra sus principios y construya su conocimiento trabajando a través de los valores sociales.

Llegados a este punto, ¿Educación para la salud y buenas prácticas deportivas? Esta es una cuestión que merece ser atendida por el contexto del TFG. Sabemos que el deporte se ha convertido en un hábito en la cultura contemporánea. De Andrés & Aznar (1996) nos hablan de las dos vertientes que existen del deporte:

Una constante entre los teóricos de nuestro tiempo es representar al deporte entre dos grandes líneas divergentes o dimensiones de carácter dicotómico (deporte como rendimiento- resultado frente al deporte ocio o de tiempo libre) que condicionadas por diferentes motivantes, exigencias y circunstancias están llamados a tener funciones y papeles distintos en nuestra sociedad actual. (p. 42-43)

Estas demandas sociales se deben a la constitución bipolar que el deporte ha creado en la sociedad. Estas realidades requieren de aproximaciones y métodos diferentes aplicados a cada persona. La práctica deportiva se manifiesta de manera activa en el ser humano relacionándola con parámetros de la vida diaria como son: la ocupación del tiempo libre, la salud y la realización personal.

Devís & Peiró (1997, p.48) nos explican el papel importante que juega el ejercicio físico relacionado con la salud. Si se practica deporte con frecuencia llegamos a un estado de bienestar social que nos repercute en la salud personal. Aparecen los siguientes fundamentos:

- a) Facilita un desarrollo y crecimiento equilibrado;
- b) Desarrolla y mantiene el funcionamiento óptimo del sistema cardiovascular y del sistema musculo-esquelético (músculos, huesos y articulaciones);
- c) Reduce el riesgo de ciertas enfermedades (por ejemplo enfermedades cardiacas y la osteoporosis) en la población en general, así como en grupos especiales, fomentando una independencia creciente y una disminución de la “incapacidad relacionada con la inactividad”;
- d) Mejora el control y gestión de las deficiencias existentes (por ejemplo asma y diabetes) y
- e) Contribuye al bienestar mental y psicológico, a un mejor estado de humor y una consideración positiva de la imagen corporal.

Para finalizar el desarrollo de este TFG, hemos relacionado los juegos con las asignaturas de la etapa primaria. Después hemos relacionado el término juego con el profesorado y el deporte para así cerrar el contenido implícito en el trabajo con la actualidad deportiva que vivimos.

## 7. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES Y LIMITACIONES

Las conclusiones que hemos podido obtener de este trabajo son las siguientes:

- Se valora más la dimensión recreativa del juego en las áreas de Educación Primaria.
- Según la tipología de juego que utilice cada docente dará más valor en unas asignaturas más que otras.
- En cada ley educativa tenemos un apartado para realizar los juegos populares y tradicionales.
- Cuando llegamos a la edad adulta introducimos el término deporte en vez de juego.
- Deporte y salud son dos conceptos que, en la actualidad, van de la mano al alcanzar cierta edad.
- No todos los juegos deportivos se pueden adaptar a las características de cada asignatura.

En este TFG hemos tenido las siguientes limitaciones:

- Al tener una lista extensa de juegos hemos tenido que reducirlos a los más populares en la zona encuestada.
- El rango encuestado tiene poca veracidad al ser muy escaso. Se trata de un 10% de la comunidad docente.
- Se han tenido que juntar contenidos de diversos ciclos y materias debido a la distribución de cada juego.
- El programa de análisis de encuestas (SPSS) presenta fecha de caducidad por lo que hemos tenido que buscar un ordenador con licencia a este programa. (US)

Las implicaciones que se han encontrado son las siguientes:

- El docente debe tener una formación continua y actualizada de los medios que pueden utilizar en el aula.
- Existen asignaturas que presentan mucho contenido teórico.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Barcía, M. & Rodríguez, M. (2014). *La metodología en Educación Primaria*. Blas Bermejo (coord.). Manual de didáctica general para maestros de Educación Infantil y de Primaria. Madrid. Pirámide.
- Blanchard, K. & Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona. Bellaterra.
- Bravo Ramos, J. L. (2004). *Los medios de enseñanza: clasificación, selección y aplicación*. Recuperado 29 de mayo de 2016, a partir de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2409.htm>
- Carmona, M. & Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas* (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada. Universidad de Granada.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Nueva Aula Abierta, 16, 1-8.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz.
- De Andrés, M. & Aznar, P. (1996). *Función educativa de la actividad física y deportiva: aspectos diferenciales*. Revista de Psicología del Deporte (1996): 41-49.
- Devís, J. & Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona. INDE
- Dialnet vol, 1 no. 10 (2008): 325-345.
- Díaz Lucea, J. (1996). *Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. Apunts: Educación física y deportes*. Instituto Nacional d'Educació Física de Catalunya.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Visor.
- Gallardo Vázquez, P., & Fernández Gavira, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla : Wanceulen.
- Gandón, L. (2009). *El juego en la escuela*. Innovación y experiencias educativas.
- González, M et al. (2015). *Como escribir un trabajo de fin de grado*. Madrid. Síntesis.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid. Alianza Editorial, 1987.
- Jiménez, M<sup>a</sup>, I. (2004). *Jugar, la forma más divertida de educar*. Madrid. Ediciones Palabra.
- Jimenez Lagares, I. y Muñoz Tinoco, V (2015). *Los iguales como contexto de desarrollo*.

Jiménez Lagares, I. (2012). *Apuntes psicología del desarrollo*.

En Muñoz et al. , *Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación* (pp. 195-224). Madrid: Pirámide.

Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales* / Pere Lavega Burgués. Barcelona : Inde.

Lavega Burgués, P. (2007). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales : la tradición jugada* / Pere Lavega Burgués, Salvador Olaso Climent ; Colaboradores, Lourdes Centeno, Carlos Mata, José Antonio Samper. Barcelona : Paidotribo.

Lavega, P. & Olaso, S. (2007). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales: La tradición jugada*. Barcelona. Paidotribo.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

Marquès, P. (2011). *Los medios didácticos*, (2000).

MECD. (2015). Datos y cifras. Curso escolar 2015/2016, 46.  
<http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Muñoz et al. (2015). *Hacia una comprensión de la complejidad del desarrollo: principios y teorías fundamentales*. En Muñoz et al. , *Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación* (pp. 15-35). Madrid: Pirámide

Ortega, R (Coord.) (1993). *Espacios de juego en la educación infantil*. Módulo didáctico 4. Un Proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el Juego. Consejería de Educación y ciencia. Junta de Andalucía.

Omecaña, R. & Ruiz, J.V. (2004). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona. Paidolibro.

Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona. INDE.

Piaget, J. (1964). *Psicología del niño*. Madrid. Morata.

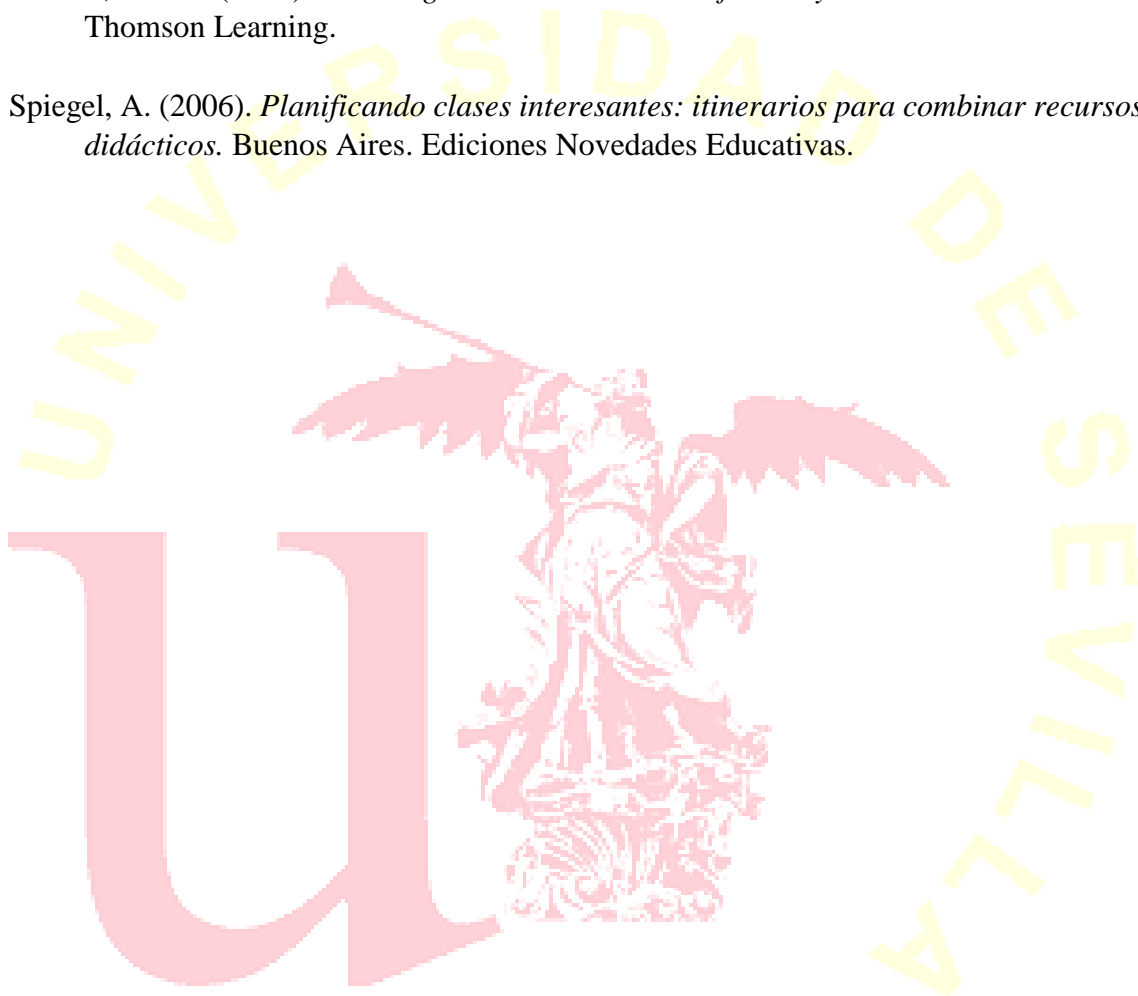
Prieto, E. (2008). *El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social*.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Rodríguez, M. R. (2001). *Necesidades formativas de los alumnos de la diplomatura de Magisterio de la Comunidad autónoma andaluza en Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Sevilla.

Shaffer, D. R. (2000). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia*. México. Thomson Learning.

Spiegel, A. (2006). *Planificando clases interesantes: itinerarios para combinar recursos didácticos*. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.



# 9. ANEXOS ANEXO I<sup>10</sup>



Criterios de evaluación	Estrategias de aprendizaje
<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condiciones espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándose a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.</p> <p>3. Recuperar rasgos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, utilizando acciones de juego para jugar con otros compañeros, amigos o familiares.</p> <p>4. Reconocer los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artísticas expresivas.</p> <p>5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.</p> <p>6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y adaptando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta las características de las actividades físicas.</p> <p>7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud respetiva y crítica.</p> <p>8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p> <p>9. Optar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.</p> <p>10. Mantener respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>11. Reconocer y valorar los beneficios de la actividad física en la recuperación de las medidas de seguridad en la realización de la práctica de las actividades físicas.</p> <p>12. Estimar y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, compartiendo, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo a la tarea.</p> <p>13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>2. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas aplicando coherentemente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p> <p>3.1. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>3.2. Realiza actividades físicas y jugar en el medio natural o en entornos no habituales, valorando las habilidades motrices a la diversidad e incorporando procedente del entorno y a sus posibilidades.</p> <p>3.3. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.</p> <p>3.4. Conoce y lleva a cabo bailes y otras sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.</p> <p>3.5. Convierte composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeros utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.</p> <p>3.6. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de técnica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>3.7. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>4.1. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.</p> <p>4.2. Reconoce la importancia del descanso de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.</p> <p>4.3. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.</p> <p>4.4. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.</p> <p>5.1. Hace intentos por mejorar sus capacidades físicas.</p> <p>5.2. Reconoce los beneficios de la actividad física (mejoras de condición, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc...).</p> <p>5.3. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.</p> <p>5.4. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.</p> <p>5.5. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.</p> <p>5.6. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.</p> <p>5.7. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.</p> <p>5.8. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.</p> <p>5.9. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.</p> <p>6.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p> <p>6.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración de esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p>6.3. Ejerce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>6.4. Reconoce la riqueza cultural, histórica y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>6.5. Reconoce y valorar los beneficios de la actividad física en la recuperación de las medidas de seguridad en la realización de la práctica de las actividades físicas.</p> <p>6.6. Estima la importancia de las acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>6.7. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.</p> <p>6.8. Reconoce y califica coherentemente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.</p> <p>6.9. De hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.</p> <p>6.10. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.</p> <p>6.11. Explica y reconoce los valores e importancia de las acciones preventivas y los primeros auxilios.</p> <p>6.12. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.</p> <p>6.13. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.</p> <p>6.14. Ejerce sus roles de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respecta las opiniones de los demás.</p> <p>6.15. Tiene intenciones por mejorar su competencia motriz.</p> <p>6.16. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad y confianza en sus propias e ideas e intentos de ejecución.</p> <p>6.17. Respetando las normas y reglas establecidas en las etapas.</p> <p>6.18. Acepta normas para el grupo que le corresponde y el resultado de las competiciones con deportividad.</p>

cte: BOE-A-2014-2222

<sup>10</sup> [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886)

## ANEXO II



NOMBRE DEL CENTRO:

FECHA:

CURSO EN EL QUE IMPARTE DOCENCIA:

EDAD:

SEXO:

ESPECIALIDAD:

### INSTRUCCIONES:

- Cuestionario anónimo.
- Este cuestionario forma parte del TFG de la US para conocer la aplicación práctica del juego en el aula.
- Para contestar a este cuestionario tendrá que marcar con un círculo la opción/ opciones de respuestas que considere adecuadas.
- Gracias por su colaboración.

**1. ¿Utilizas el juego en alguna de tus clases?**

SI

NO

**2. A la hora de jugar en clase, ¿utilizas todo el espacio y dejas que los niños se agrupen libremente?**

SI

NO

**3. ¿Qué tiempo dedicas si realizas un juego en clase?**

MENOS DE 20 MINUTOS

MÁS DE 20 MINUTOS

**4. Cuando decides de hacer un juego, ¿Cuál de ellos eliges para su mejor aplicación?**

POPULARES Y TRADICIONALES

ELECTRONICOS

DE SIMBOLOS

REGLADOS

MANIPULATIVOS

DE LOGRO

MOTORES

**5. Si tuvieras que elegir entre realizar un proyecto con juegos o realizarlo mediante el aprendizaje por descubrimiento, ¿Qué elegirías?**

JUEGOS

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

**6. De todas las características que presenta el juego, ¿cuál crees que debe destacar a la hora de llevarlo a cabo?**

LIBRE

DIVERTIDO  
ESPONTÁNEO  
INTRASCENDENTE  
AVENTUREROAMBIVALENTE  
COMPROMETIDO  
CREATIVO  
SIMBÓLICO  
SERIO  
REGLADO

7. **¿Crees que el juego es un recurso didáctico muy asequible con el que abordar temas transversales (valores, normas, cooperación..) o por el contrario piensas que es un recurso del que el alumno no saca ningún beneficio?**

SI, EL JUEGO PUEDE ABORDAR TEMAS TRANSVERSALES  
NO, EL JUEGO ES UNA MANERA DE DIVERTIRSE

8. **Centrándonos en los juegos populares, ¿Cuál crees que se adaptaría mejor a tu asignatura?**

LA OCA      BUSQUEDA DEL TESORO      TRIVIAL      PAÑUELO

CARA O CRUZ      TRES EN RAYA      CUATRO ESQUINAS

JUEGO DE LAS SILLAS      RAYUELA

