

**Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo****Análise das principais teorias do jogo no campo educativo**

DOI:10.34117/bjdv5n8-066

Recebimento dos originais: 14/07/2019

Aceitação para publicação: 21/08/2019

**José Alberto Gallardo-López**

Doctor en Pedagogía

Instituição: Universidad Pablo de Olavide

Endereço: Facultad Ciencias Sociales Departamento de Educación y Psicología Social

Carretera de Utrera, Km.1 41013 Sevilla (España)

Email: jagallop@upo.es

**Irene García-Lázaro**

Formação: Doctora en Pedagogía

Instituição: Universidad Isabel I

Endereço: C/Venecia 3 4D 41008 Sevilla (España)

Email: igarlaz@hotmail.com

**Pedro Gallardo-Vázquez**

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación

Instituição : Universidad de Sevilla

Endereço: C/ Pirotecnia s/n 41013 Sevilla (España)

Email: pgallardo@us.es

**RESUMEN**

A lo largo del presente documento se pone de manifiesto la relevancia del juego en el ámbito educativo, así como las múltiples ventajas de su puesta en marcha para el desarrollo íntegro del sujeto. La finalidad del trabajo es exponer los beneficios del juego como instrumento vital en la evolución social y educativa del niño. La metodología utilizada analiza las diferentes publicaciones científicas existentes sobre la temática. Gracias a la información obtenida se puede realizar una aproximación histórica al concepto de juego, observándose cómo ha sido su desarrollo y evolución. En el artículo se presentan diversas definiciones sobre el juego, donde se hace alusión a la importancia de éste en el ámbito social y cultural. Finalmente, se detallan las teorías más importantes del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX y se exponen las conclusiones donde se manifiesta la importancia del juego como herramienta educativa.

**Palabras clave:** teorías del juego, herramienta didáctica, desarrollo social, juego educativo.

**RESUMO**

Ao longo deste documento, revela-se a relevância do jogo no campo educacional, bem como as múltiplas vantagens de sua implementação para o pleno desenvolvimento do tema. O objetivo do trabalho é expor os benefícios do jogo como um instrumento vital na evolução social e educacional da criança. A metodologia utilizada analisa as diferentes publicações

científicas existentes sobre o assunto. Graças às informações obtidas, uma abordagem histórica do conceito de jogo pode ser feita, observando como o seu desenvolvimento e evolução tem sido. O artigo apresenta várias definições sobre o jogo, que se referem à sua importância no campo social e cultural. Finalmente, as teorias mais importantes do século XIX e da primeira metade do século XX são detalhadas e as conclusões expostas onde se manifesta a importância do jogo como ferramenta educacional.

**Palavras-chave:** teorias do jogo, ferramenta didática, desenvolvimento social, jogo educativo.

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego posee un innegable valor educativo y se practica con cualquier edad, constituyéndose en acciones recreativas y placenteras, siendo inherente a la infancia (Romero y Gómez, 2008). En los primeros años, los niños juegan con el objetivo de divertirse, desarrollando, entre otras cualidades, su imaginación, creatividad y fantasía. El juego surge de manera natural, automática, sin estar guiado y sin poseer unas normas concretas. Conforme el niño va desarrollándose, el juego va siendo más pautado y reglamentado, existiendo reglas para su desarrollo. Baena y Ruiz (2016), indican que “el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX” (p.74).

Se hace necesario que los niños jueguen para desarrollar y reafirmar su personalidad (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez, 2012; Montero, 2017). A través del juego el niño perfecciona sus capacidades físicas y técnicas, observando y explorando con detenimiento el contexto donde se desenvuelve. De igual manera, el juego posibilita que el niño se conozca en profundidad, ayudándole a expresar sus emociones y a conocer las posibilidades de su cuerpo. Igualmente, las actividades lúdicas permiten poner en marcha habilidades como cooperar, interactuar, aprender a través de experiencias como: vencer, perder, esperar turno, conocer, respetar las normas, admitir las limitaciones nuestras y de los otros, etc. Así mismo, establece relaciones de cohesión y ayuda; expresando sus sensaciones, deseos, impulsos y sentimientos. La importancia del juego en el ámbito educativo está suficientemente estudiada permitiendo, las actividades lúdicas, ser un andamiaje para el desarrollo y el contenido curricular (Lindsey, 2013).

A través del movimiento de su cuerpo, los niños en la etapa de Educación Infantil, están inmersos en la realidad en la que viven, conociendo el mundo que les rodea. Paulatinamente, el descubrimiento de su cuerpo ayudará a construir el pensamiento infantil. Del mismo modo,

las relaciones que se instauran en escenarios de tareas motrices y concretamente a través del juego, serán básicas para el progreso afectivo del sujeto (Madrona, Contreras y Gómez, 2008).

El desarrollo de la afectividad en este periodo, será primordial en la personalidad del niño, donde se potenciará la identificación, la exteriorización y el control gradual de las emociones. López (2005) manifiesta que resulta esencial potenciar la creatividad motriz, ya que supone la esencia para el desarrollo motor y cognitivo. Por tanto, queda patente que el juego es un componente relevante en Educación Infantil que favorece el lenguaje, el desarrollo social, motor y cognitivo.

Por otra parte y atendiendo a la etapa de Educación Primaria, se puede observar como el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre indica que, entre otros objetivos la Educación Física persigue: “conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador” (p. 43077). Para conseguir este objetivo, uno de los recursos que se puede emplear es el juego.

Gracias a él, el sujeto adquiere la competencia de aprender a aprender, la competencia social y ciudadana, la autonomía e iniciativa personal, la competencia lingüística, la interacción con el mundo físico, la competencia en el conocimiento y la competencia digital.

Finalmente en Educación Secundaria Obligatoria, el juego es también un factor a tener en cuenta en el desarrollo del alumnado. En esta etapa educativa, se hace primordial desarrollar el juego en las actividades físico-deportivas (Anexo del Decreto 310/1993, de 10 de diciembre).

## **2. EL CONCEPTO DE JUEGO**

A través del juego se produce el desarrollo íntegro de los sujetos, promoviéndose la consolidación de valores, conductas y modelos para crear una oportuna convivencia. El concepto de “juego” es muy versátil siendo difícil categorizarlo. Etimológicamente, procede de dos términos en latín: "iocum y ludusludere" que hacen referencia a burla, entretenimiento, chiste, y se emplea como sinónimo de actividad lúdica.

Existen múltiples definiciones sobre el juego, el Diccionario de la Real Academia Española indica que es una actividad recreativa o de competición que contiene una serie de reglas o normas. Paredes (2002) afirma que, debido a la subjetividad de la palabra, las definiciones que existen acerca de la palabra “juego” suponen sólo una aproximación al fenómeno lúdico, siendo dificultoso definirlo en término absoluto.

A continuación, se exponen varias de las definiciones aportadas por diferentes autores:

Viciano y Conde (2002) delimitan el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). Señalan que el juego supone una fuente vital de aprendizaje donde se desarrollan las capacidades afectivas, cognitivas, descriptivas, cognitivas y sociales del sujeto.

Para Carmona y Villanueva (2006) el juego es “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.11).

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano” (p.18), debido a que se obtienen innumerables beneficios a través de ella.

Lema (2007) afirma que “cada juego es un marco que nos indica cómo actuar, qué es lo que cabe esperar de la situación y cómo entender lo que allí sucede. La libertad del juego está en que, como marco general, todas las situaciones” (p.8).

Como se pone de manifiesto a través de las definiciones expuestas, el juego es esencial para el niño pues lo ayuda en su desarrollo personal, siendo una actividad espontánea y placentera que se lleva a cabo para lograr que el menor conozca en profundidad el contexto en el que se desenvuelve.

### **3. EL JUEGO EN EL CONTEXTO SOCIAL Y CULTURAL**

Paredes (2003) afirma que el juego ha existido en todas las civilizaciones, formando parte de la genética del sujeto. Está vinculado con el tiempo libre, unido a la diversión, al entretenimiento y al placer.

Desde antiguo los sujetos han indagado acerca de cómo ocupar el tiempo libre a través de los juegos. El juego ha ido evolucionando al igual que lo hacían los conceptos de tiempo libre y trabajo. Igualmente, el juego ha propiciado que los niños entiendan y conozcan los valores de la comunidad donde viven. Al mismo tiempo, el juego se considera muy oportuno para “aprender haciendo” o “learning by doing”, incrementando habilidades tales como la observación, la toma de decisiones, comparación, etc.

Gracias a la puesta en práctica de los juegos, los niños comprenden el contexto cultural, simbólico y social en el que están inmersos, participando en tareas lúdicas cada vez más complejas que se asemejan a la vida real (García y Lull, 2009).

Hodgkin y Newell (2004) afirman sobre el juego que “a los adultos les parece un lujo más que una necesidad vital porque el niño siempre encuentra maneras y medios para jugar” (p. 503).

Garrido (2010) indica que la actividad lúdica hace viable que el sujeto pueda conocer el contexto donde vive, ayudándole a socializarse con los demás y fomentando la creatividad. Por tanto, el juego aporta grandes beneficios para la socialización de los individuos, creando un primer contacto con su entorno próximo y construyendo las bases de una educación integral.

#### **4. TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO**

Existen diversas teorías sobre el juego infantil, a continuación, se plasmarán las siete más relevantes desarrolladas entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera parte del siglo XX.

##### **4.1. TEORÍA DEL EXCEDENTE ENERGÉTICO DE HERBERT SPENCER (1855)**

Spencer (1855) crea la Teoría del excedente energético donde se indica que, el sujeto posee más energía debido a las mejoras sociales, pues con anterioridad, éste dedicaba su esfuerzo a tareas de supervivencia. El exceso de energía, hace que el sujeto deba liberar la misma a través de tareas lúdicas, siendo el juego una herramienta propicia para alcanzar el equilibrio interior.

La teoría de Spencer manifiesta que, en la infancia y la niñez, el niño al no llevar a cabo ninguna tarea de supervivencia, puede emplear el exceso de energía en el juego. Por tanto, el juego sirve para liberar tensión y angustia, además de poseer un efecto reparador. De esta forma, el juego se convierte en un canalizador del exceso energético ideal en edades tempranas. Este proceso pedagógico debe emular el desarrollo social, donde el niño recorrerá las diversas fases de evolución (Sáenz, 2015).

##### **4.2. TEORÍA DE LA RELAJACIÓN DE LAZARUS (1833)**

Lazarus afirma que el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño. Ésta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas. En este aspecto, las actividades lúdicas están

relacionadas con el ocio y el tiempo libre, generando entornos ideales para el desarrollo social y educativo.

Por el contrario, López de Sosoaga (2004) indica que esta teoría no es adecuada en el ámbito infantil al considerar que los niños no realizan actividades laboriosas, ya que emplean la mayor parte de su tiempo a jugar.

#### **4.3. TEORÍA DEL PREEJERCICIO DE KARL GROOS (1898)**

Karl Groos sugiere a través de la teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio que la infancia es el periodo donde el sujeto se capacita para la vida adulta y, es, a través del juego donde se prepara para ello.

Groos pone de manifiesto la pertinencia u oportunidad del juego en el ámbito infantil para fomentar las habilidades y destrezas que necesitará de adulto. Asimismo, manifiesta que el juego supone un preejercicio de las tareas mentales y de los impulsos (Ajuriaguerra, 1997).

Al examinar esta teoría, una de las limitaciones que se observa es que, la concepción del juego únicamente desde una perspectiva biológica, ha sido superada hoy en día por diversas investigaciones que indican la necesidad de una interacción social temprana y efectiva para que el juego sea exitoso (López de Sosoaga, 2004). Por ello, es beneficioso que las primeras experiencias socializadoras del niño, sean guiadas a través del juego como herramienta educativa.

#### **4.4. TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN DE GRANVILLE STANLEY HALL (1904)**

Hall formula la teoría de la recapitulación donde indica que el progreso del niño es una síntesis de la evolución humana. Manifiesta que el juego es una singularidad de la conducta ontogenética que reúne el ejercicio de la evolución filogenética de la especie. Este modelo observa al juego como reproductor de las formas de vida de los humanos más primitivos. Navarro (2002) afirma al respecto que “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura” (p. 74). Los partidarios de esta teoría indican que utilizamos el juego, al revivir comportamientos de nuestros predecesores.

López de Sosoaga (2004) revela que es poco acertado considerar que los hábitos culturales se heredan genéticamente, afirmando que el juego simbólico y el juego desarrollado

por los adultos no son comprensibles desde esta teoría al no explicar el proceso psicológico que lo ampara.

#### 4.5. TEORÍA DE LA PERSONALIDAD DE SIGMUND FREUD (1856-1939)

El método del psicoanálisis propició que Freud estableciese la teoría de la personalidad, desarrollada a partir de sus estudios sobre el psicoanálisis. En este sentido, el autor afirma que existe una desprotección del niño ante las fuerzas biológicas y sociales, sobre las que tiene escaso control. Si identificamos estas fuerzas, a las que hacemos referencia, por un lado, se encuentra la denominada energía de los instintos, de origen biológico y, por otro, las interacciones sociales relacionadas con el ámbito familiar.

Esta teoría se apoya en la idea de que cada persona posee una energía biológica innata y determinada que genera los impulsos fundamentales y es el motor de sus conductas sociales. Sin embargo, esta energía puede ser canalizada de diversas formas y está compuesta por tres fuentes principales: la sexualidad, las pulsiones conservadoras de la vida y la agresión.

Freud manifiesta que los niños tienen una sola energía; nacen con una única estructura, denominada el “ello” que es el depósito de la energía instintiva, donde se encuentran impulsos contradictorios y no existe ni negación ni tiempo. Con el paso del tiempo, paulatinamente incrementan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, relativamente racional y reflexiva de la personalidad, y el “súper-yo”, que se podría definir como la conciencia moral que incide en sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “súper-yo” se pronuncian después de los cinco o seis años de edad, deben hacerlo de forma equilibrada, aunque el “ello” reclame placer y el “súper-yo” la realización de obligaciones. Así pues, el cometido del “yo” será ejercer de mediador reflexivo entre el “ello” y el “súper-yo”, o, lo que es igual, entre las apetencias y los compromisos.

Este autor afirma que el sujeto va madurando cuando va culminando una serie de fases. Estas fases psicoanalíticas están relacionadas con las áreas corporales, así pues, las partes del cuerpo son las principales fuentes primarias de satisfacción en las diversas edades, que van cambiando a lo largo del desarrollo.

Los ciclos psicosexuales del desarrollo son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, periodo de latencia y etapa genital (Schultz y Schultz, 2002). La teoría psicoanalítica defiende que el progreso del niño puede demorarse cuando existan experiencias desfavorables u hostiles que dificulten el progreso de maduración emocional.

En relación al juego, Freud (1898, 1906) relaciona originariamente el juego a la manifestación de los instintos que se rigen al principio del placer. Para este autor, el juego posee una naturaleza simbólica, análoga al sueño, que admite la expresión de la sexualidad y el cumplimiento de deseos que, en las personas adultas aparece a través de los sueños y, en el niño, mediante el juego. Más tarde, a través de un estudio sobre fobia infantil, Freud (1920) reconoce que el juego posee más que impulsos del inconsciente y resolución de conflictos. Indica que está relacionado con experiencias vividas, concretamente las relacionadas con traumas infantiles que al evocarlas puede causarles inquietud.

Siguiendo a López de Sosoaga (2004), se puede afirmar que la interpretación del concepto del juego no tiene en cuenta que la infancia no es una etapa con continuas experiencias traumáticas y con repetidos conflictos; además de que el contenido primordial de la vida del niño es el mundo exterior, y no los impulsos biológicos primitivos.

#### **4.6. TEORÍA DE LA DERIVACIÓN POR FICCIÓN DE EDOUARD CLAPAREDE (1932)**

Claparede afirma que a través del juego se ve favorecido en el niño su desarrollo social, afectivo-emocional, intelectual y psicomotor. Su Teoría de la derivación por ficción indica que el niño al no poder desarrollar su personalidad, persiguiendo su mayor interés o debido a su escaso desarrollo, deriva por ficción a través del “figurarse” en el cual la imaginación reemplaza a la realidad; la “derivación por ficción” es similar a la “conducta mágica” a la que alude la corriente existencialista. Mora (1990) indica que es una clase de sortilegio, donde niños y adultos viven en un mundo irreal que sustituye al real.

De acuerdo con esto, la teoría de la derivación por ficción muestra que el juego “persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas [...] nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto” (Navarro, 2002, p. 75). Este autor indica que lo realmente importante del juego es la función simbólica, afirmando que, los niños a través del juego, pueden ser protagonistas de las acciones que realizan.

Profundiza en la idea de que los adultos no dejan que los niños sean los protagonistas de la sociedad, así que, el niño utilizando el juego recupera ese protagonismo que se le niega, ayudándole en su autoestima. Esta teoría no contempla otros juegos adecuados de la niñez como los juegos funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de normas.

De modo que, el juego es el componente de compensación afectiva que posee el niño (Orti, 2004). En consecuencia, el juego es el nexo entre la escuela y la vida.

#### 4.7. LA TEORÍA DE LA DINÁMICA INFANTIL DE FREDERIC J. J. BUYTENDIJK (1935)

Esta teoría afirma que el juego es una manifestación de la naturaleza inmadura, perturbada, vehemente y temerosa de la infancia; donde el juego cobra sentido con algún componente o elemento y no por sí mismo. Buytendijk (1935) afirma que el juego es una función producida por una actitud o dinámica infantil, en el cual si un sujeto no presenta esa actitud no puede participar en el mismo (Lavega, 1997).

Continuando con el análisis de la teoría de la dinámica infantil, este autor sugiere que el niño juega ya que es niño y las características particulares de su dinámica le animan a jugar.

Buytendijk expone la teoría del juego a través de cinco aspectos: todo juego debe evolucionar; siempre hay un componente de sorpresa o aventura; debe existir unas reglas y un campo de juego; para jugar hay que hacerlo con algo; y debe encontrarse una opción entre tensión y relajación (Paredes, 2003).

La teoría de Buytendijk limita la idea de juego al juego con elementos o juguetes, rechazando de las actividades lúdicas aquellas que sólo reflejen el componente físico o motriz. Igualmente, no se manifiesta sobre los juegos en la adolescencia y adultez (Martínez, 2002).

En la siguiente tabla se indican las características más destacadas de las teorías analizadas con anterioridad.

*Tabla 1. Aspectos significativos de las teorías expuestas sobre el juego*

<b>Teoría</b>	<b>Autor</b>	<b>Aspectos relevantes</b>
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles.  El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
Teoría del preejercicio	Groos (1898)	El juego no es solo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones  cuya madurez se logra al final de la infancia

El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie.
		La ontogenia es una recapitulación de la filogenia.
		El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes.

El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.

Teoría de la derivación por ficción	Claparede (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir  las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

Fuente: Gallardo-López y Gallardo Vázquez (2018, p. 3420).

## 5. CONCLUSIONES

El juego es la ocupación por excelencia en la vida del niño y, a través del mismo, incrementa las habilidades lingüísticas, sensoriales, motrices, afectivas, sociales, cognitivas, emocionales y comunicativas. Aquello que se asimila a través del juego, se alcanza de manera más eficaz. Debido a esto, en el ámbito escolar, se recalca la repercusión que la actividad lúdica tiene para los niños, fomentando su uso.

Gracias al juego simbólico, el niño representa entornos reales a través de un juego ficticio. Este modelo de juego hace viable exteriorizar emociones y sentimientos,

transformando la realidad con su fantasía. Por medio del juego simbólico, el niño sabe interpretar diversos roles, siendo fundamental para conocer el contexto donde vive.

El empleo del juego en el niño está vinculado con la dimensión motriz, cultural, afectiva, creativa, social, cognitiva, sensorial y emocional.

El juego supone el núcleo metodológico en la actuación educativa en infantil y primaria, respondiendo a la necesidad que siente el niño de jugar. Es una herramienta que favorece la creatividad e imaginación, facilitando el vínculo entre iguales, transmitiendo valores y normas de comportamiento y, proporcionando estados de placer y tranquilidad.

Desde el ámbito social el juego nos ayuda a interiorizar las normas comunitarias que nos permiten vivir en armonía como sociedad. Además de esto, se trata de una herramienta educativa muy potente para desarrollar conductas que permitan la interacción social entre los individuos en democracia, así como impulsar la gestión de las emociones y de las relaciones interpersonales.

## REFERENCIAS

- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Baena Extremera, A. y Ruiz Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 7, 38, 73-86.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Carmona, M. y 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.
- Claparede, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Decreto 310/1993, de 10 de diciembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. BOC num. 012 de 28 de Enero de 1994.
- Freud, S. (1905-1910). *Obras completas. Tomo IV*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1915-1920). *Obras completas. Tomo VIII*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Gallardo-López, J.A. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). El juego como herramienta educativa. En López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Martín-Padilla, A.H, Molina-García, L. y

- Jaén-Martínez, A. (Coord.). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora* (pp. 3410- 3423). Barcelona: Octaedro.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10 (4), 5-13.
- Hall, G. S. (1904). *Adolescence. Volume I*. New York: Appleton.
- Hodgkin, R. y Newell, P. (2004). *Manual de aplicación de la Convención sobre los derechos del niño*. Nueva York: UNICEF.
- Lavega, P. (1997). *Aplicación educativa/recreativa del juego a partir de sus distintos niveles de organización*. Comunicación presentada en el 20th World Play Conference “Play and Society”, ICCP-Facultad Motricidad Humana, Lisboa, 13-15 octubre 1997.
- Lema Álvarez, R. (2007). Jugar tiene sentido. Fundamentos para el uso del juego en el ámbito educativo. *Dixit*, 2, 4-10.
- Lindsey, H. (2013). Play and creativity at the center of curriculum and assessment: a New York city school’s journey to re-think curricular pedagogy. *Bordón* 65 (1), 131-146.
- Lopez de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.
- López, A. (2005). La creatividad en las actividades motrices. *Apunts Educación Física y Deporte*, 1, 20-28.
- Madrona, P. G., Contreras, O. R. y Gómez, I. M. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de educación*, 47, 71-96.
- Martínez, M. T. (2002): *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 33-49). Málaga: Aljibe.
- Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII (1), 75-92.

- Mora, J. (1990). *Psicología educativa*. México: Progreso.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Orti, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Paredes, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. B.O.E. núm. 293 de 8 de diciembre de 2006.
- Romero, V. y Gómez. M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altama.
- Sáenz, J. (2015). *Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía*. En J. Sáenz et al. *Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX* (pp.13-42). Madrid: UNED.
- Schultz, D. P. y Schultz, S. E. (2002). *Teorías de la personalidad*. Madrid: Paraninfo Cengage Learning.
- Spencer, H. (1861): *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)* (Madrid, Akal, 1983).
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.