

# Trabajo Fin de Grado

El juego y el esquema corporal. Propuesta de  
intervención.

Autor

Yolanda Saura Oliva

Directora

Ester Ayllón Negrillo

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2022/2023

## Índice

Resumen.....	5
1. Introducción.....	6
2. Objetivos.....	7
3. Marco teórico.....	7
3.1 Concepto.....	7
3.2 Teorías del Juego.....	8
3.3 Clasificación.....	11
3.4 Elaboración del esquema corporal.....	14
3.5 Funciones del juego.....	16
3.6 Características del juego.....	17
3.7 El juego en la etapa de educación infantil.....	17
3.7.1 Influencia del juego en el desarrollo infantil.....	17
3.8 Ventajas del juego.....	18
3.9 Roles en infantil.....	20
3.9.1 Papel de educador.....	20
3.9.2 Otros agentes de socialización.....	20
4 Marco legal.....	21
4.1 Declaración De Los Derechos Del Niño:.....	21
4.2 Derecho al juego.....	22
5 Propuesta de intervención.....	24
5.1 Introducción, argumentación, justificación.....	24
5.2 Conocimientos previos.....	24
5.3 Destinatarios.....	28
5.4 Objetivos:.....	28
5.4.1 Objetivos del currículo de Educación Infantil: (Se van a recoger los objetivos generales de la etapa: ).....	28
5.4.2 Los objetivos que se basan de la propuesta de intervención:.....	29
5.5 Temporalización:.....	33
5.6 Metodología:.....	34
5.7 Actividades:.....	34
5.8 Evaluación:.....	40
6. Conclusiones.....	42

7.	Reflexión personal .....	44
8.	Referencias Bibliográficas .....	47

**Índice de tablas:**

Tabla 1. .... 13

## **El juego y el esquema corporal. Propuesta de intervención.**

### **The game and the body image. Intervention proposal.**

- Autor: Yolanda Saura Oliva
- Directora: Ester Ayllón Negrillo
- Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2023.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 13.019 palabras.

#### **RESUMEN**

En este trabajo se ha desarrollado en primer lugar una revisión bibliográfica del juego. El juego está interpretado como una actividad esencial en el desarrollo de los niños, que no precisa de aprendizaje, satisface las necesidades y es una parte importante en el aprendizaje de habilidades y destrezas que ayudan al desarrollo. A lo largo de la historia varios autores han realizado sus teorías sobre el juego y algunos de ellos han creado diferentes clasificaciones.

En la propuesta de intervención, se va a utilizar el juego para el aprendizaje de conceptos básicos del esquema corporal en un aula de cuatro años de educación infantil. La utilización del juego en el aula ayuda a una mejor adquisición de conocimientos, es por eso por lo que se han desarrollado diferentes actividades que van a ayudar a los alumnos de infantil a lograr un buen aprendizaje y desarrollo de su esquema corporal, teniendo en cuenta el momento evolutivo en el que se encuentran.

El uso del juego para el desarrollo de la propuesta va a implicar el uso del movimiento del cuerpo y de todas sus partes, además el juego va a ser utilizado para que los niños participen de manera colectiva.

Se debe tener en cuenta el papel que tiene el docente y el de los diferentes agentes de socialización que existen. También debemos tener en cuenta los beneficios que tiene la utilización del juego en el aula para aprender.

#### **Palabras clave**

Juego, movimiento, aprendizaje, esquema corporal.

## 1. INTRODUCCIÓN

El juego forma parte de los momentos y actividades de la vida, tiene una relación con el tiempo libre. El juego es considerado un elemento importante en el desarrollo evolutivo de los niños, además de cumplir con la función del aprendizaje y la socialización. El juego se utiliza para desarrollar el “aprender haciendo” con el juego podemos guiar a un aprendizaje de mecanismo y competencias importante para el desarrollo educativo y social, con el juego el niño adquiere información del contexto en el que vive (Gallardo, 2018).

En el presente TFG se pretende expresar la importancia que tiene el juego en el aprendizaje escolar, imprescindible en todo el ciclo infantil, en primer lugar, comenzamos por una breve recopilación de las diferentes definiciones que el juego puede tener, siguiendo con el marco teórico vamos a encontrar numerosas teorías y clasificaciones del juego. Es importante que se conozca la postura de algunos autores que han sido muy significativos.

En mi propuesta de intervención como el título del trabajo indica se va a trabajar el conocimiento de esquema corporal, con esto he dedicado parte del mi trabajo a la búsqueda de información y desarrollo de las diferentes etapas que pueden encontrarse del esquema corporal, en este apartado conoceremos algunos autores que hablan sobre las etapas del esquema corporal.

Volviendo al tema del juego, se enumeran varias funciones y características que tiene el juego y conocemos sus etapas de desarrollo. Veremos las ventajas o beneficios que el juego puede tener. Otro de los temas que se aborda un tema verdaderamente importante, que es el rol de educador y los diferentes agentes de socialización.

El fin de mi TFG es la realización de una propuesta de intervención basada en el juego, dibujo y esquema corporal. Desarrollando actividades que ayuden al aprendizaje del esquema corporal a través de la utilización del juego, el dibujo, el movimiento. Estas actividades están pensadas para ser desarrolladas en la etapa de educación infantil y poder realizarse tanto dentro del aula, como en otros espacios.

## 2. OBJETIVOS

Objetivos generales:

Diseñar una propuesta de intervención para un aula de Educación Infantil a través del juego, en el que se trabaje el esquema corporal y la lateralidad.

Objetivos específicos:

- Conocer la evolución histórica y clasificaciones del juego.
- Resumir las funciones y características más importantes que podemos encontrar.
- Realizar actividades que desarrollen el esquema corporal para niños de la etapa de infantil.
- Conocer la evolución del esquema corporal.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1 Concepto

En este apartado vamos a realizar una revisión del concepto “juego”. Comenzamos con la primera definición según la Real Academia Española (2014), el juego tiene varias definiciones, entre ellas encontramos: 1. Acción y efecto de jugar por entretenimiento. 2. Ejercicio recreativo o de competición cometido a reglas, y en la cual se gana o se pierde. Siguiendo con más definiciones encontramos la de para Garaigordobil (2008), el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo (Gallardo y Gallardo 2018).

Díaz (1993), (citado en Meneses y Monge 2001. p.113), “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontaneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien.”

### 3.2 Teorías del Juego

Diferentes autores, intentan explicar con sus teorías cual es la influencia que tiene el juego en el desarrollo infantil. Suelen coincidir en que el juego es considerado una actividad que no necesita aprendizaje, que ayuda a satisfacer las necesidades, a aprender destrezas y habilidades que ayudan al desarrollo.

Antes de empezar con el desarrollo, es importante explicar que vamos a encontrar teorías clásicas, del siglo XIX, que están relacionadas con el consumo de energía y su relación con las actividades productivas. Y después encontramos las teorías modernas, que nos hablan del juego como una actividad con un importante valor para el desarrollo psicológico en todas sus vertientes: psicomotora, cognitiva, afectiva y social (Cruz et al, 2010).

Karl Groos: Teoría del Juego Como anticipación Funcional: filósofo y psicólogo. Según Groos, el juego nos prepara para la vida adulta ya que nos proporciona una preparación o un adelanto, anticipación en el desarrollo de las funciones y capacidades que van a ayudar al niño en su vida adulta. Otra de las cuestiones de la que nos habla Groos en su teoría es la función simbólica, el niño juega con muñecos porque no puede jugar con un bebe. En conclusión, Groos nos habla del juego como algo como forma parte de él y que ocurre de manera automática que nos prepara para desarrollar diferentes actividades en la vida adulta. (Guevara, 2010)

Lev Semyonovich Vygotsky: Teoría sociocultural. (1896-1934) filósofo y psicólogo ruso. Este autor nos habla que el juego ayuda a que las adquisiciones que están en desarrollo pasen a otras más permanentes. Este autor defiende que a través del juego, el niño se conoce a sí mismo y a su función social. Para explicar esta teoría Vygotsky utiliza el concepto de zona de desarrollo próximo. Encontramos dos zonas de desarrollo, la primera es la zona de desarrollo real, en la que encontramos las cosas que el niño realiza por sí solo, después encontramos la zona de desarrollo potencial, en la que encontramos todas aquellas cosas que realiza con ayuda de un adulto, y entre medio de estas dos encontramos la zona de desarrollo próximo, que es la zona intermedia entre lo que el niño hace solo y lo que es capaz de hacer con ayuda de un adulto, recursos o medios necesarios. En esta zona de desarrollo próximo se produce una interacción social, que ayuda al niño al desarrollo de sus capacidades. Esta característica social que tiene el juego la vemos a través de la



participación de las personas en el juego del niño. Para Vygotsky el juego es un factor que ayuda al niño en su desarrollo. En el juego el niño, pone en marcha su imaginación y potencia el pensamiento abstracto. Se puede considerar al juego como un instrumento transmisor de cultura, porque al jugar los niños introducen aspectos de la vida cotidiana (Cruz et al., 2010).

Jean Piaget: El desarrollo de la inteligencia. Jean Piaget (1896-1980), psicólogo suizo y está considerado uno de los autores más importantes del siglo XX. Piaget habla de dos procesos que condicionan la conducta inteligente; el proceso de asimilación hace relación al proceso en el que organismo adapta la información que recibe y la convierte en un conocimiento propio y la acomodación es el ajuste que el organismo realiza del mundo externo, cuando la asimilación y la acomodación se unen se produce la adaptación inteligente. Piaget considera al juego una asimilación, ya que se modifica la información que recoge teniendo en cuenta las obligaciones del individuo. El juego ayuda al desarrollo de nuevas estructuras.

Describe el desarrollo intelectual del individuo en cuatro estadios, en ellos sitúa el desarrollo de la actividad lúdica:

- Estadio sensoriomotor de los 0 a los 2 años, el juego tiene una relación entre la función sensorial y la motriz, el niño realiza movimientos que le producen placer y a través de ellos aprende nuevos. El niño presenta una inteligencia practica y unida a su acción sensoriomotora.
- Estadio preoperacional de los 2 a los 6 años, nos encontramos en la etapa del juego simbólico, recuerda objetos o fenómenos que no están presentes, el niño crear su mundo según sus intereses.
- Estadio operaciones concretas de los 6 a los 12 años, aquí encontramos el juego reglado, que desarrolla las habilidades sociales, el juego es organizado y se suele realizar en equipo. Este juego crea competitividad, el niño deja de ser espontaneo para introducir reglas, se desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.
- Estadio operacional formal a partir de los 12 años, el juego continúa siendo reglado.

(Cruz et al.,2010)

Francesco Tonucci. La ciudad de los niños.

El proyecto “La ciudad de los niños” nació en Fano en mayo de 1991, creado por Francesco Tonucci, quería poner al niño en el lugar que tenía el adulto. Los niños tienen un papel activo, participando en la creación de ciudades y adueñándose de nuevo del espacio urbano.

(Derecho al juego, s.f.)

La ciudad de los niños nace de una propuesta por cambiar la ciudad, en Fano (Italia) en 1991 por Francesco Tonucci, creador y organizador del proyecto teniendo al niño presente y que sea el motor de cambio. Lo que quería hacer Tonucci era que desde la administración se mirase a los niños y se les dejara participar en la creación o elaboración de la ciudad. Los ayuntamientos tenían que conseguir que se crearan estructuras para conseguir la implantación de este proyecto.

Por un lado, se debía existir la Ciudad de los Niños, lugar donde se planificaba y desarrollaba el proyecto, se ofrecieron ayudas como, algunas instalaciones, personal especializado.

Luego se creó un Consejo de Niños, que conseguiría la participación de ellos en la gestión de la ciudad, así se conseguía el punto de vista infantil. Este proyecto quería lograr el derecho de los niños a ser escuchado, y poder tener participación en la vida democrática, para poder transformar la ciudad.

El proyecto se realiza en horario extraescolar, creando una relación entre la infancia, las instituciones y la escuela, propiciando un contexto en el que la participación fuera real y democrática.

Se quiere conseguir que la ciudad sea un espacio para todos, donde los niños puedan expresarse.

(Diestro, 2009)

### 3.3 Clasificación

Se han recogido varias clasificaciones que diferentes autores han elaborado sobre los distintos tipos de juegos que se pueden encontrar. En primer lugar, encontramos en su artículo Martínez (2008), habla de Karl Groos, como uno de los divulgadores científicos más célebres del siglo XX. Quien realiza una de las primeras clasificaciones de los juegos, llevadas a cabo hace más de cien años, engloba todas las variedades de juegos en estas categorías:

- A. La primera categoría son los juegos de experimentación.
- B. La segunda categoría son los juegos de locomoción.
- C. La tercera categoría juegos cinegéticos.
- D. La cuarta categoría son los juegos de combate.
- E. La quinta categoría son los juegos arquitectónicos.
- F. La sexta categoría son los juegos tróficos.
- G. La séptima categoría son los juegos imitativos y de curiosidad.

Por otro lado, Gallardo y Gallardo (2018) nos hablan de la figura de Jean Piaget, nos hablan sobre su teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento, en esta podemos encontrar cuatro categorías de juego que Piaget realiza:

- A. Encontramos el juego de ejercicio de los 0 a los 2 años.
- B. También nos habla de la categoría el juego simbólico: suele desarrollarse entre los 2-3 y 6-7 años, aparece más o menos a los 2 años y se caracteriza por el uso de objetos a los que se les da una función diferente de la que tienen. Este juego en el que el niño utiliza objetos que tiene a su alrededor y les da otro tipo de uso suele ocurrir entre los 5-6 años.
- C. Otra categoría es el juego de reglas: este juego podemos verlo entre los 4 y 7 años aproximadamente, depende del contexto social del niño. Al principio son juegos de reglas más simples que están relacionadas con la acción. A los 12 años, pasan a ser juegos de reglas más complejas.

D. Seguimos con la categoría de los juegos de construcción: estos juegos ocupan una posición intermedia en los diferentes juegos, aparece el primer año y este suele estar presente en las etapas del desarrollo. Estos juegos son esenciales para que se consiga un desarrollo.

Encontramos varias etapas del juego, entre ellas según Piaget e Inhelder (1981) tenemos las siguientes:

- El juego sensorial y motor, podemos verlo los dos primeros años. Las experiencias que capta a través de los sentidos, se implica su cuerpo. Se produce un perfeccionamiento y aparición de funciones motrices. En esta etapa el modo de juego consiste en ir alternando movimientos y experiencias que ofrecen placer al niño. Se produce un desarrollo en el lenguaje, el niño comienza a decir sus necesidades. El niño es capaz de hacer que los acontecimientos se repitan. Se puede ver una diferencia entre él y el resto del mundo, empieza a tener definida la representación corporal. Es una etapa donde para entender el niño necesita realizar la actividad. Algunos juegos que podemos ver en esta etapa son, los de falda, experimentar tirando objetos y esperando a que al caer hagan ruidos, llenar y vaciar recipientes que tienen agujeros, vaciar cajones, cuando ya se desplaza arrastra y mueve objetos.

- Juego simbólico o representativo: De los dos a los ocho años. El niño presenta la cualidad para convertir sus experiencias en objetos. Recuerda momentos que ha vivido antes y los produce en el juego, podemos ver juego de construir casas o trenes con piezas de madera. Da un significado a los objetos con los que juega es así como pasan a ser representación o símbolo... Un mismo objeto puede tener diferentes significados, según el contexto en el que se encuentre Si existe una anticipación y previsión de los acontecimientos en niño puede lograr tener un buen argumento para el juego, además de tener una secuencia temporal vinculada y una distribución del espacio organizada, así puede lograr una historia para el juego, un ejemplo es jugar a mama y papas. Sobre los 4-5 años, el niño amplía habilidades sociales, puede realizar el juego con más niños de una forma correcta. Anteriormente jugaba con adultos de una forma más radial y dual. El adulto alguna vez organizaba el juego.

- Juego de reglas: Se encuentra en una etapa donde el niño amplía su capacidad de socializar. Ya no es tan egocéntrico y amplía sus relaciones sociales. Se relaciona con el

resto para cooperar y para competir. Los juegos se organizan desde reglas objetivas (Moreno, A. 2022)

Vygotsky, no tiene una clasificación del juego enumerada. En su teoría constructiva del juego destaca dos fases importantes. Una primera fase de los dos a los tres años, en la que los niños juegan con el objeto dependiendo del significado que su entorno le da, esta primera fase, a su vez está dividida en dos niveles de desarrollo:

A. El primero aprenden mientras se divierten las funciones reales que tienen los objetos.

B. En la segunda aprenden a cambiar simbólicamente las funciones de los objetos, le dan una función parecida a su forma.

La segunda fase de los tres a los seis años, encontramos la fase del “juego socio-dramático”, en la que tienen interés por el mundo de los adultos, lo construyen, imitan y representan. Esto produce un avance en pensamiento egocéntrico, se produce un intercambio de roles, con estos roles podemos observar cómo es el entorno del niño tanto en lo familiar y lo social. Mientras el niño va creciendo los juegos de representación tanto teatral como musical puede llegar a ser un buen recurso psicopedagógico en el desarrollo de las habilidades afectivas y emocionales del niño (Cruz et al, 2010).

**TABLA 1.**

Clasificaciones del juego	
AUTOR	CLASIFICACION
	- Juegos de experimentación
	- Juego de locomoción
Karl Groos	- Juegos cinegéticos
	- Juegos de combate
	- Juegos arquitectónicos

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Juegos eróticos y de coquetería</li><li>- Juegos tróficos</li><li>- Juegos imitativos</li></ul>
	<hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>- Juego de ejercicio de 0 a 2 años</li><li>- Juego simbólico entre los 2-3 y 6-7 años</li><li>- Juego de reglas (simples, complejas)</li><li>- Juegos de construcción</li></ul>
Piaget	
	<hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dos fases:</li></ul>
	<hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>- Primera fase: 2-3 años:</li></ul>
Vygotsky	Dos niveles de desarrollo:
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Segunda fase: 3-6 años. Juego socio-dramático</li></ul>

---

### 3.4 Elaboración del esquema corporal

Dado que en la propuesta de intervención que veremos más adelante vamos a trabajar el aprendizaje del esquema corporal, creo que es importante dedicar una parte a explicar las etapas del desarrollo que podemos encontrar según los diferentes autores que hablan sobre este tema y conocer un poco más sobre ellas, en primer lugar tenemos la definición de esquema corporal, según Le Boulch (1987) (citado en Fernández, Pradas, 2009 p 1), “ El conocimiento inmediato y continuo que tenemos de nuestro cuerpo, en estático o en movimiento, en relación con el espacio y los objetos que lo rodean”.

Dada la definición del esquema corporal, pasaremos a explicar el desarrollo y elaboración del esquema corporal en primer lugar conoceremos las etapas de Pierre Vayer (1985):

- La primera es la etapa de periodo maternal que va desde el nacimiento hasta los dos años de edad: en esta etapa se pasa de los primeros reflejos a la marcha y las primeras coordinaciones motrices.

- En la segunda es el periodo global de aprendizaje y del uso de sí mismo, que va de los dos a los cinco años: Mejor locomoción. El movimiento y en análisis del movimiento, hacen que tengan conocimientos y un uso más controlado de su cuerpo. La relación con el adulto es importante, hace que los niños se reconozcan entre los demás.

- La tercera etapa es el periodo de transición que podemos verlo de los cinco a los siete años: Se pasa de una manera continua de la acción a la representación, es entonces cuando se ve un mayor control postural y respiratorio, confirmación positiva de la lateralidad, conocimiento de la derecha y de la izquierda, libertad de los brazos con el tronco, toma de conciencia del propio cuerpo.

- La cuarta etapa es la elaboración definitiva del esquema corporal, esta etapa va de los siete a los once o doce años: (1979) al existir un conocimiento previo de los diferentes elementos corporales y del control de sus movimientos, se desarrollan diferentes formas de relajación, libertad de los brazos y piernas con relación al tronco, autonomía en la derecha respecto la izquierda, ya pueden ser más independientes (Pons y Roquet, 2010).

A continuación, encontramos un segundo autor que nos explica su desarrollo del esquema, Le Boulch (citado en Pons y Roquet, 2017) nos habla de tres etapas del esquema corporal.

- La primera de ellas es la etapa del cuerpo vivido, hasta los 3 años, conducta o actuación motor global, esto tiene efectos en el mal control de las emociones

- En la segunda etapa encontramos la discriminación perceptiva que va de los 3 a los 7 años, hay un desarrollo en la distribución del esquema corporal además de que en esta etapa podemos ver un buen progreso en la lateralidad asentamiento.

- En último lugar tenemos la etapa del cuerpo representado que se ve de los 7 a los 12 años, en esta etapa podemos ver un avance, en niño se hace más consciente de su motricidad.

Por último, encontramos el desarrollo que realiza Ajuriaguerra (1979) (citado en Larrey et al, 2013)

Etapas desarrollo esquema corporal Ajuriaguerra:

- Cuerpo vivido de 0-3: No hay diferencia entre lo afectivo y lo cognitivo, va desarrollando una diferenciación del entorno, a los 3 años el niño ya ve su cuerpo como suyo, por la relación que tiene con el adulto y sus experiencias.

- Cuerpo percibido 3-7: Ya diferencia su esquema corporal y consigue una orientación al mismo tiempo que afirma su lateralidad. El niño va desarrollando su capacidad de dirigir su cuerpo y las partes

- Cuerpo representado 7-12: Tiene un papel importante el esquema, el niño ya tiene una representación mental de su cuerpo en movimiento, esto le ofrece tener una mejor motricidad. Controla su cuerpo y tiene independencia en sus acciones.

(Larrey et al., 2013)

### **3.5 Funciones del juego**

Según Cruz et al., 2010, algunas de las funciones que se atribuyen al juego es que ayuda al desarrollo socioafectivo, gracias a él, se favorecen las relaciones sociales, el juego es considerado un factor importante en el desarrollo personal y de la autonomía del niño, una función importante que tiene el juego es favorece en el desarrollo cognitivo por medio de actividades que ayudan al desarrollo, gracias a la observación, la comparación de objetos o la representación de situaciones, con ayuda del juego el niño potencia la imaginación y la creatividad, el juego contribuye a conseguir un buen desarrollo psicomotor, esto ayudara al niño a crear una imagen propia positivas y una organización del esquema corporal.

Encontramos en el artículo de Gutiérrez (2004), varios autores, entre ellos Karl Groos (1902), también da al juego una serie de funciones. El juego para Groos cumple la función de un ejercicio que te prepara para la vida adulta, el juego es necesario para la madurez y nos sirve para jugar y de preparación para la vida.

Otro de los autores que también aparecen en el artículo de Gutiérrez (2004) es Clarapède (1927), el juego permite al niño conocerse a sí mismo, aumentar su



personalidad y perseguir sus intereses. Cuando no puede hacerlo en su vida “normal”, el juego le ayuda a tener lo deseado, es el momento en el que el niño puede relajarse y puede ser quien él quiera.

### **3.6 Características del juego**

Según Megías y Lozano (2019), para estas autoras el juego tiene una serie de características significativas que se deben tener en cuenta para utilizar el juego correctamente:

- El juego es considerado una actividad libre, que surge de manera espontánea y que satisface las necesidades.

- Nos acerca es que el juego es un recurso que produce motivación e interés.

- Es su función autoeducativa, gracia al juego podemos desarrollar aprendizajes nuevos.

- Su función integradora, con el juego se desarrolla las relaciones sociales, se puede adaptar a las características de cada uno

- El juego tiene una función terapéutica, por lo que ayuda a la liberación del estrés y nos ayuda a estar más relajados, además de ser una actividad creativa, que ayuda en el desarrollo de la imaginación, estas son algunas de las funciones que tiene el juego, pero si preguntamos podemos encontrar multitud de funciones.

### **3.7 El juego en la etapa de educación infantil**

#### *3.7.1 Influencia del juego en el desarrollo infantil*

Como docentes, el juego es el punto de partida para que se produzca un buen desarrollo y bienestar infantil, al ser una actividad que no necesita ser aprendida y que produce entretenimiento y diversión. El juego es una actividad que potencia el aprendizaje y ayuda en la adquisición de competencias (Megías y Lozano, 2019).

En el siguiente apartado vamos a desarrollar como influye el juego en las diferentes áreas de desarrollo:

Comenzamos por el área del juego y el desarrollo cognitivo: El juego ayuda al niño en la adquisición de conocimientos y en el desarrollo del razonamiento y aprendizaje. El

niño experimenta con su entorno, jugando aprende a resolver problemas, le ayuda a reflexionar, desarrollar un pensamiento abstracto y ver otros puntos de vista diferentes al suyo. Con el juego el niño aumenta la atención, la memoria, la imaginación y la creatividad, además de potenciar el desarrollo del lenguaje (Megías y Lozano, 2019).

La siguiente área es, el juego y el desarrollo sensorial, es producido por nuestro cuerpo, con el recogemos información del entorno, esta información podemos ofrecérsela en la vida diaria cuando comen, lo aseamos y le ponemos productos que proporcionan una textura o un olor diferente (Megías y Lozano, 2019).

El siguiente es el juego y el desarrollo motriz, con el juego se desarrollan sus movimientos, al principio los movimientos son sencillos, pero luego van avanzando. Nos ofrece el aprendizaje de nuevos movimientos, para luego desarrollar nuestros propios movimientos. La motricidad gruesa nos permite mover el cuerpo coordinadamente y mantener el equilibrio, haciendo trabajar diferentes músculos, el desarrollo de la motricidad gruesa nos hará avanzar para lograr la motricidad fina, unos movimientos más específicos, que requieren un control de los músculos mucho mayor (mano, dedos...) (Megías y Lozano, 2019).

El juego y el desarrollo socioafectivo, está relacionado con las relaciones sociales, la personalidad, los sentimientos y el proceso, incremento, desarrollo sexual. El juego, ayuda en el desarrollo de relaciones e interacciones con el resto de las personas, es una etapa donde se desarrolla el comportamiento social. Es importante el acercamiento de juegos que fomenten la interacción, expresión y comunicación, para poder lograr un buen desarrollo de las relaciones sociales y aumentando la autoestima y la confianza (Megías y Lozano, 2019).

### **3.8 Ventajas del juego**

López (2010) hace una selección de los parámetros que se potencian con el juego. El juego, produce placer y es considerado, como una forma de expresión natural. El juego estimula el interés y la observación del niño. A través del juego poco a poco el niño va descubriendo la realidad y a su vez realiza esquema de lo que ve. Se produce un descubrimiento de sí mismo. López (2010), reúne una serie de parámetros de la personalidad, que tienen conexión entre sí:

El primero es la afectividad, la vemos a través de la confianza, iniciativa, trabajo e identidad. Ayuda al buen desarrollo de la personalidad. El niño, acude a objetos cercanos que le aportan una relación afectiva, antes situaciones en las que tiene que resolver un problema o no se encuentra bien emocionalmente.

Seguimos con la motricidad, produce en el niño una sensación agradable. Con ayuda del juego el niño va conociendo su esquema corporal y poco a poco va desarrollando una coordinación, equilibrio etc. Además de aportar un desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

El siguiente es la inteligencia, está relacionada con las capacidades genéticas y los recursos o medio presentado al niño, y tiene relación con el desarrollo sensorio-motor.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa” (Lopez,2010, p.22)

Con la manipulación de objetos, desmontando piezas está creando unos momentos de análisis y síntesis. Además de la creación de momentos ficticios. Con estos análisis y síntesis que se producen ayudan en el recorrido hacia una inteligencia abstracta. Los puzzles, los encajables o juego de estrategia son algunos de los que ayudan en el desarrollo de la inteligencia.

El siguiente la creatividad: Los niños se encuentran con la necesidad de utilizar diferentes formas de expresión, esto les ayudara en el desarrollo de la creatividad, expresión, intervención e invención.

Por último, hablaremos de la sociabilidad, el juego tiene un papel importante, colabora en la comunicación e integración social del niño.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de otros (López, 2010, p.23).

### **3. 9 Roles en infantil**

#### *3.9.1 Papel de educador*

Como educadores, debemos tener un papel importante dentro del aula, es por eso que es importante la actitud que tengamos dentro del juego. Algunas de las competencias personales el educador debería tener son, lograr una motivación en la realización de las tareas, la crear ambientes divertidos y agradables, tener en cuenta las necesidades del alumnado. La actitud, como educadores debemos mostrarnos sociables, una relación positiva con los niños y con las familias, mostrarse cercano, además de mostrarnos interesados y disponibles en todo momento, esto hace que los alumnos ganen la confianza que necesitan.

La importancia de la educación emocional, que los alumnos manifiesten sus emociones. Como educadores tenemos que estar comprometidos con unos valores positivos, de igualdad o diversidad. La flexibilidad es un tema importante y adaptar los juegos a las características del aula (Megías y Lozano, 2019).

Las funciones del educador en el aula no son pocas, a la hora del juego, debemos organizar los recursos de manera que estén disponibles, tener una correcta organización de los espacios para que los alumnos puedan desplazarse bien por el aula y una buena organización del tiempo. Durante el juego debemos acompañar y guiar a los alumnos y estar siempre presentes, debemos conseguir que en el aula exista un clima acogedor, que motive a los niños a participar.

Dejar libertad y autonomía los niños. Ofertar mucha variedad de juegos.

El educador debe intentar adaptar las actividades y los recursos a las características o necesidades de cada niño, cuando veamos en el aula una conducta que no es correcta debemos intervenir e intentar corregir esa conducta, además como sabemos es importante la observación por eso es buena tener un registro (Megías y Lozano, 2019).

#### *3.9.2 Otros agentes de socialización*

Además del rol del educador, existen diferentes roles como el de la familia, el centro educativo, grupo de iguales y los medios de comunicación. En este apartado vamos a desarrollar brevemente cada uno de los agentes de socialización que aparecen en la vida del niño. Los agentes de socialización tienen un papel importante en la vida del niño.

El primero y más importante es la familia, en el desarrolla sus primeros vínculos de apego. Es un lugar donde adquirirá las herramientas sociales básicas para después poder desenvolverse en el resto de las personas. La familia es donde el niño desarrolla su identidad y personalidad. Lo que los padres muestran a los niños tiene influencia y se ve reproducido en el juego.

Un segundo agente es el centro educativo, es el lugar donde se produce un desarrollo en la socialización. Los educadores plantean actividades que enseñan la igualdad entre géneros, motivando la autoestima del niño y evitando los estereotipos negativos.

Un agente importante en esas edades es el grupo de iguales, donde van a practicar la socialización. Con ayuda de los juegos, los niños como hemos dicho anteriormente aprenden normas, aprender a compartir, incluso a desempeñar un rol. Estos grupos aportan seguridad, ganar confianza y aumentar su autoestima.

Un último agente que ahora es bastante importante, son los medios de comunicación, ahora los niños se encuentran muy expuestos a las pantallas y son muy influyentes, transmiten información que debemos asegurarnos de que sea positiva, además de jugar un papel importante en las actividades y juegos que el niño realiza.

(Megías, A.M y Lozano, L, 2019)

## **4 MARCO LEGAL**

### **4.1 Declaración De Los Derechos Del Niño:**

La Declaración de los Derechos del Niño fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959.

Todas las personas tienen los derechos y libertades que aparecen, sin hacer diferencia por raza, color, sexo, idioma, religión...

Reúne 10 artículos, entre ellos nos centramos en el principio número 7 “El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorecerá su cultura general y le permitirá, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentimiento de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los dones perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Más tarde, La Convención sobre los Derechos del Niño fue admitida como tratado internacional de derecho humano el 20 de noviembre de 1989.

Formada por 54 artículos, donde los niños tienen derecho a expresarse libremente, desarrollo físico, mental y social, además de un modelo de salud bueno.

La convención, fue la primera ley internacional sobre derechos de niños y niñas de carácter obligatorio.

El estado tiene que adoptar medidas para que se cumplan estos derechos.

En el artículo 31 encontramos:

1. Los Estados Parte reconocen el derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estado Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y proporcionarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

(Convención de los derechos del niño, 2015)

#### **4.2 Derecho al juego**

Como podemos encontrar en la página de “*La Citta Dei Bambini*”, con el juego los niños tienen la experiencia de enfrentarse solos a la complejidad del mundo.

Jugar significa, crear poco a poco una parte de este mundo, con nuevas vivencias. Lo bueno del juego es su libertad, esa libertad que tenemos cuando lo que no tenemos lo podemos inventar, Lo que mueve al niño en este mundo es el placer.

Jugar significa vivir la experiencia de la aventura, del descubrimiento, del obstáculo y del riesgo. El placer de lograr hacer hoy lo que ayer no se conseguía hacer o la frustración de no lograrlo.

El juego invita a los niños a tener experiencias que luego podrán contar en clase y esto podrá ser utilizado como material de trabajo. El tiempo libre tiene que ser utilizado para jugar.

Para que una ciudad pueda ser un buen lugar de juego, debe cumplir con una serie de cosas, en primer lugar, no prohibir el juego, intentando que no existan limitaciones conseguir un espacio donde niños pueda desplazarse solos y sea fácil y seguro, lograr tener espacios seguros donde los niños puedan salir solos.

El 29 de diciembre de 1997 en el Consejo de los niños de Rosario, en Argentina, que vieron con el juego, que la ciudad necesitaba un día en el que los niños y adulto se pasaran el día jugando, así nació “El día del juego” que se celebra el primer miércoles del mes de octubre.

Derecho al juego. (s.f)

## **5 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1 Introducción, argumentación, justificación**

El Tema que he escogido para trabajar en la propuesta, es el esquema corporal, me parece un tema divertido para trabajar en educación infantil, además de un tema importante ya que el conocimiento corporal se encuentra entre los objetivos principales de la etapa.

A lo largo del apartado veremos, algunas definiciones que tiene el concepto del esquema corporal. Más adelante he recogido los elementos para una correcta formación del esquema y los beneficios que tiene en buen desarrollo, he añadido una pequeña introducción al tema de la lateralidad ya que tiene relación y considero importante tratar un poco sobre esto.

Lo que vamos a encontrar en esta propuesta va a ser una recopilación de actividades que van a ayudar a los pequeños a aprender y adquirir nuevos conceptos sobre el esquema corporal. Las actividades están pensadas para que los niños poco a poco vayan aprendiendo las partes que forma su cuerpo, a nivel global como a nivel específico, además he añadido actividades en las que se trabajan canciones y poesías y otras actividades de psicomotricidad.

### **5.2 Conocimientos previos**

A continuación, voy a hacer una pequeña introducción sobre el tema que voy a tratar, anteriormente ya se han visto las diferentes etapas de desarrollo del esquema corporal según diferentes autores. Ahora vamos a centrarnos en su definición, en los elementos que componen el esquema corporal y la importancia que tiene el buen desarrollo del esquema corporal.

Para lograr un buen desarrollo es necesario un aprendizaje del esquema corporal en infantil, apoyándose en el movimiento, ofreciendo a los niños los medios y materiales necesarios. El esquema corporal es la imagen corporal o representación que tiene cada persona.

Antes de comenzar, vamos a explicar que es el esquema corporal según diferentes autores. Para H. Wallon el esquema corporal es una necesidad que se constituye según las necesidades de la actividad. No es un dato inicial ni una entidad biológica o



psíquica. Es el resultado y la condición de las justas relaciones entre el individuo y el medio (citado en Pons y Roquet-Jalmar, 2010)

Otro autor es Pierre Vayer, el esquema corporal, la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior. Para este autor implica una percepción y control del cuerpo, además de un equilibrio postural económico y una lateralidad afirmada, una independencia de los segmentos con relación al tronco... un dominio de las pulsiones e inhibiciones para un control psicotónico y respiratorio. (citado en Pons y Roquet-Jaimar, 2010)

Siguiendo a Viera (2008) los elementos para una correcta elaboración del esquema corporal son:

- El tono: Para realizar movimientos se necesita que los músculos se tensen o se relajen. Cuando hacemos algún movimiento necesitamos controlar el tono de los músculos.

- El control postural: Es un elemento importante, está por encima de las experiencias sensoriomotoras del niño. Si existe un mal control postural esto afecta en la conciencia de la movilidad de algunas partes del cuerpo.

Para conseguir un buen desarrollo del control postural, es buena la realización de actividades que sean en un mismo sitio, como en movimiento.

- El control respiratorio: La respiración normal está regulada-controlada por el auto reflejo pulmonar y se adapta a la necesidad que tenemos en cada momento. Para tener un buen control respiratorio se pueden realizar ejercicios de expiraciones e inspiraciones, retenciones de la inspiración e inspiración en diferentes momentos

- La estructuración espacial: Se va elaborando progresivamente. La estructuración espacial consiste en la diferencia entre el yo corporal y el mundo, más tarde se va formando un esquema corporal más característica. Con la percepción de nuestro cuerpo y la referencia que tenemos es cuando podemos ser conscientes del espacio exterior, este espacio tiene dos percepciones diferentes pero que a su vez van juntas, la primera es la percepción exteroceptiva y se segunda la percepción propioceptiva.

Cuando el niño tiene problemas en el espacio, puede ser porque su desarrollo psicomotor no ha pasado por algunas etapas, es importante que experimente situaciones espaciales cada vez más complejas. Para el buen desarrollo de percepción propioceptiva se realizarán gestos exagerados y movimientos de todo el cuerpo unido a las sensaciones externas tanto visuales, táctiles y auditivas.

Las actividades para el buen desarrollo serán de desplazamiento, observación y manipulación que ayudarán a la comprensión de la orientación y relación espacial.

- La estructura temporal: Va único al espacio, el aprendizaje del tiempo tiene que seguir el mismo proceso que el del espacio.

El tiempo es inmaterial, puede medirse con el sonido. Las actividades para el desarrollo están relacionadas con el sonido y el gesto. Las actividades serán rítmicas utilizando primero el cuerpo y luego instrumentos.

- La organización perceptiva: Los elementos que podemos encontrar son colores, sonidos, volumen, peso, longitud, formas, alturas y percibir cantidades, ayudan en los aprendizajes de la como la lectura, escritura, calculo y la elaboración de un pensamiento lógico.

El niño percibe todo de manera irregular ya que su pensamiento se realiza de una manera general y poco preciso, por lo que se debe trabajar en los procesos de inhibición y de diferenciación.

Las actividades para lograr una buena organización con ayuda de objetos, con el movimiento corporal, va alcanzando diferentes relaciones entre las sensaciones que nos da el objeto.

El niño juega con su cuerpo, con la manipulación, construcciones, desplazamientos, gracias a esto tiene una relación con los objetos externos y con las diferentes cualidades perceptivas como son el color, el tamaño, la forma o el peso...

Según Fernández (2009), es necesario un buen desarrollo del esquema. Un esquema corporal mal definido puede traer problemas en la percepción en el espacio y tiempo, problemas como torpeza, incorporación, puede tener problemas como inseguridad, una baja autoestima, a nivel de escolarización puede tener problemas en la atención...

Un esquema corporal bien definido puede traer un buen control del cuerpo, una buena actitud postural, un buen equilibrio, controlar la respiración y la relajación, una adecuada evolución de los aprendizajes.

Por otra parte, en cuanto a la lateralidad. Según Le Boulch es “la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda” (citado en Pérez, 2005. p.1)

La lateralidad es el predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro, el uso de uno de los lados del cuerpo donde el eje corporal se divide.

Podemos ver diferentes características de la lateralidad, podemos observar diferentes casos, en primer lugar, según la naturaleza, podemos encontrar una lateralidad normal en la que un hemisferio manda sobre el otro, una lateralidad patológica a causa de una lesión en uno de los hemisferios. Otro caso es según el grado de predominio, podemos encontrar personas que son totalmente diestras o zurdas o personas que son ambas. Por último, encontrar según la homogeneidad, que podemos encontrar uniforme, cuando una persona es totalmente diestra o zurda o cruzada cuando de ojos se puede ser zurdo y con la mano diestro.

(Pons y Roquet, 2017)

El proceso de lateralización:

- Fase de indiferenciación (0-2 años): La lateralidad no está definida
- Fase de alternancia (2-4 años): utiliza las dos manos para realizar las actividades
- Fase de automatización (4-6 años): Automatiza sus gestos y vemos cual es el lado dominante.

Importancia de la afirmación de la lateralidad, es necesario la lateralidad para ayudar en la representación que tenemos del esquema corporal, nos ayuda a situarnos en el dominio de cualquier acción y para que se produce un buen desarrollo en la orientación y organización espacial

(Tarrés, 2016)

### **5.3 Destinatarios**

Propuesta de intervención para el conocimiento del esquema corporal con el juego.

Esta propuesta de intervención está pensada para los alumnos de 2º de educación infantil, con esta propuesta queremos que se logre un buen aprendizaje del esquema corporal con ayuda del juego, se van a realizar una serie de actividades, en las que vamos a encontrar diferentes formas de conocer el esquema corporal.

Para comenzar esta propuesta he pedido a los alumnos que se dibujen a ellos mismo para así saber que distribución tienen del cuerpo.

He desarrollado mi propuesta para esta edad ya que considero que es una edad muy buen para trabajar con ellos ya que no son muy pequeños y tienen ya conocimientos previos

### **5.4 Objetivos:**

Para tener claro que queremos conseguir, se van a desarrollar a continuación una serie de objetivos que tendremos en cuenta a lo largo de toda la propuesta

*5.4.1 Objetivos del currículo de Educación Infantil: (Se van a recoger los objetivos generales de la etapa:)*

Como se establece en la Orden ECD/853/2022 de 13 de junio, la Educación Infantil contribuir a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan.

Vamos a empezar por los objetivos generales del currículo que se han de adquirir en la etapa de educación infantil:

- Conocer su propio cuerpo y el de las otras personas, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias
- Observar y explorar su entorno familiar, natural, cultural y social
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales
- Descubrir, nombrar y desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas

- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementos de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguaje y formas de expresión
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura
- Desarrollar las conductas motrices a través de las actividades físicas y artístico expresivas
- Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres

#### *5.4.2 Los objetivos que se basan de la propuesta de intervención:*

Comenzamos con las competencias específicas en las que por áreas hemos recogido los objetivos que más se acercan a las actividades que se proponen.

##### 1. Competencia específica del área Crecimiento en Armonía 1:

CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuado sus acciones a la realidad de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva

CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable

CA.4 Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos

##### 2. Competencia específica del área Descubrimiento y Exploración del Entorno 1:

DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de

herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico- matemáticas

3. Competencia específica del área Comunicación y Representación de la Realidad 1:

CRR.1. Manifiestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno

CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes

CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas

Continuamos hablando de competencias clave: que son las que realizan los desempeños que se consideran muy importantes para el desarrollo del alumno.

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): Se anima a los que alumnos hablen entre ellos, expongas sus opiniones y participen durante la realización de las actividades.

- Competencia matemática y competencia, tecnológica e ingeniería (STEM): En la propuesta se les anima a que ellos experimenten y se motiva a la manipulación. Con la observación durante las actividades y la construcción de los diferentes materiales se quiere ayudar al desarrollo de esta.

- Competencia digital (CD): En las actividades se utiliza en ocasiones los medios digitales, con un uso responsable. Estos medios ayudan en la comprensión de conceptos.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): En el aula se anima a la expresión y reconocimientos de emociones, que los alumnos sean capaces de

contar a sus compañeros como se sienten y a que escuchen a sus compañeros si es necesario y practicar la empatía.

- Competencia ciudadana (CC): Se trabaja en que en la escuela se trabaje mediante el respeto, la igualdad y convivencia. También se adquieren hábitos saludables y sostenibles.

- Competencia emprendedora (CE): Se estimula a que los niños aprendan por sí mismos y vean sus capacidades, con ayuda de actividades se crea un interés hacia nuevos aprendizajes y se intenta que vean hasta donde son capaces de llegar y que descubran sus posibilidades.

- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC): Con la utilización de nuevas formas de expresión queremos conseguir que los alumnos desarrollen nuevas formas de comunicarse y de disfrutar.

Contenidos:

1. Competencia específica del área de conocimiento y armonía:

a. El cuerpo y el control progresivo del mismo:

- Imagen global y segmentaria de cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos

- El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos

- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas

- Progresiva autonomía en la realización de tareas

b. Equilibrio y desarrollo de la afectividad:

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses

- Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas

- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa

- c. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno

- Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos etc.

- d. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás

- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

- 2. Competencia específica del área Descubrimiento y Exploración del Entorno 1:

- a. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios

- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento

- 3. Comunicación y representación de la realidad

- a. Intención y elementos de la interacción comunicativa

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de dialogo y alternancia.

- b. Las lenguas y sus hablantes

- Repertorio lingüístico individual

- c. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-dialogo

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias

- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada



- d. El lenguaje y la expresión musicales
  - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno...
  - Intención expresiva en las producciones
- e. El lenguaje y expresiones y visuales
  - Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos
- 4. Intención expresiva
- f. El lenguaje y la expresión corporal
  - Juegos de expresión corporal y dramática
- g. Herramientas digitales y tecnologías emergentes
  - Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno

### **5.5 Temporalización:**

Ya que mi propuesta no la he llevado a cabo en ningún centro, la temporalización puede cambiar según el aula. Está pensada para desarrollarse durante unas 3 semanas aproximadamente. Puede realizarse en cualquiera de los trimestres, pero creo que el mejor momento para realizarla es el primero. Cada actividad dura aproximadamente 15-20 minutos y en ellas podemos encontrar diferentes espacios y materiales que veremos más adelante.

Para empezar esta propuesta he desarrollado una primera actividad que consiste en la realización de un dibujo de los niños, para ver así en qué momento del desarrollo se encuentran, el orden de las actividades puede variar, pero en mi caso lo he querido realizar en este orden porque me parece el más correcto.

## **5.6 Metodología:**

Encontramos una metodología flexible en la que cada actividad será adaptada a las necesidades del alumnado, se trabaja con una metodología globalizadora ya que todos los contenidos están relacionados entre sí.

Considero que el esquema corporal es un concepto que en este caso no se parte de cero ya que existen unos conocimientos previos que el primer año de infantil ya pudieron adquirir. Una metodología debe aportar un desarrollo, creando un ambiente acogedor y de confianza, la docente servirá de apoyo y ayudar en lo que necesite, por ejemplo, en la organización de los juegos.

El aprendizaje es construcción de conceptos conocimientos, lo que produce que unos conceptos encajen con otros, por eso es importante que exista una relación de los conceptos conocimientos nuevos con los conceptos que ya se han aprendido previos, es importante dar a nuestros alumnos conocimientos de una forma coherente, así los conceptos de adquieren mejor. (Romero, 2009)

El aprendizaje significativo es una relación entre un concepto nuevo y uno ya existe, lo que ocurre es que estos conceptos con actualizados, los nuevos conceptos empiezan a tener significado y a la vez se adquieren nuevos significados más organizados.

El aprendizaje significativo fue expuesto por David Ausubel en 1963 y 1968 y reiterada en 2000 por él. Nace en un momento en el que el constructivismo tenía importancia, como una respuesta al conductismo, el activismo y aprendizaje por descubrimiento estaban en un momento de mucha importancia. Ausubel nos dice que el aprendizaje significativo puede ocurrir tanto por recepción como por descubrimiento.

(Ordoñez y Mohedano,2019)

## **5.7 Actividades:**

Antes de desarrollar este apartado, para que exista un aprendizaje significativo, tienen que reunirse las siguientes condiciones (Bolívar, 2009):

- Significatividad lógica del material: Estructura interna organizada, que dé lugar a la construcción de significados

- **Significatividad psicológica del material:** Cuando establecen relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos

- **Motivación:** Debe existir una disposición subjetiva, una actitud favorable para el aprendizaje por parte del estudiante.

Antes de empezar, se va a realizar una actividad previa para saber que conocimientos tienen nuestros alumnos, esto nos ayudara a saber que conocimientos previos tienen para que así una vez realizadas estas actividades poder realizar actividades que tengan relación con lo anterior y que de una forma no impuesta adquieran nuevos conocimientos y se llegue a una cohesión.

### **Primera actividad: (Actividad inicial)**

- **Desarrollo:** Para saber el nivel de conocimientos y la etapa de desarrollo en la se encuentran los niños se va a realizar una asamblea inicial en la que se les explicara un poco lo que vamos a trabajar, después les repartiremos a cada niño medio folio en blanco y le daremos a cada uno un lápiz, les pediremos que se dibujen a ellos mismos. Una vez terminen la actividad recogeremos los dibujos con el nombre de cada uno. Esto nos ayudara a tener una idea general de como tienen desarrollada su imagen.

- **Duración:** 10 minutos

- **Material:** Folios, lápices

Con esto podremos saber de donde parten los alumnos, que conocimientos tienen y qué momento se encuentran.

### **Actividad:**

- **Desarrollo:** Pediremos que cada niño traiga una imagen suya en la que salga de pie y que se le vea entero. Recortaremos esas imágenes en tiras horizontales donde quede recortado por partes, cabeza, tronco, piernas y pies. Para hacer esta actividad repartiremos por bandejas todos los recortes que hemos hecho, dejando todos los troncos en una misma bandeja, todas las piernas en una misma bandeja y todos los pies en una misma bandeja, se les repartirá a cada niño la parte del cuerpo en la que aparece su cara y por orden tendrán que coger cada niño cada una de las partes que forma

nuestro cuerpo sin tener en cuenta si son las suyas o no, únicamente tendrán la parte de cara, el resto de zonas las seleccionará el niño. Les daremos nosotros el folio con cuatro divisiones donde ellos solo tendrán que colocar de forma ordenada la parte del cuerpo que corresponde y pegarlas.

- Duración: 15 minutos
- Material: Foto, tijeras, pegamento

**Actividad:**

- Desarrollo: ¿Cómo somos? Empezaremos con las partes de la cara. Haremos a cada niño una foto de la cara y las imprimiremos a color. A continuación, a cada niño le repartiremos su foto para que recorte sus ojos, orejas, nariz y boca. Meteremos cada parte en cajas diferentes, una con los ojos, otra con la nariz, otra con las orejas y otra con la boca. Al día siguiente dejaremos estas cajas por la clase y les repartiremos a cada niño un folio con la imagen de una cara en blanco, cada niño de forma individual ira rotando por la clase cogiendo las partes que necesita para elaborar su cara. Cuando todos tengan sus partes les daremos pegamento para que peguen las partes de la cara en el folio. La parte divertida de esta actividad es que cada niño creara su cara con partes de otros creando así nuestra original cara.

- Duración: 15 minutos
- Material: Folios, tijeras, pegamento, bandejas, impresora

Después:

Una vez realizadas estas actividades previas y sabiendo los conocimientos de los alumnos, se han diseñado unas actividades que van a reforzar los aprendizajes y conocer conceptos nuevos con la idea de trabajar el esquema corporal jugando, con actividades tanto de conocimiento corporal, conciencia corporal y desarrollo corporal.

**Actividad:**

Contenidos: Diferenciación de las partes de cuerpo, poniendo en práctica cuales deben dejar de mover.

**Desarrollo:** Somos mini robots Los niños comenzaran a desplazarse por el aula, una vez estén todos repartidos, la docente dará diferentes consignas, al pequeño robot se han gastado las pilas de brazo, entonces tendrán que comenzar a caminar por el aula sin mover el brazo. Daremos varias consignas y una vez veamos que lo tienen claro pasaremos a hacer consignas diferentes en las que se incorporen nuevas partes del cuerpo.

Duración: 10 minutos

**Actividad:**

**Contenidos:** En esta actividad se trabaja la conciencia corporal los dos niños tienen que correr agarrados sin soltarse e intentar cazar a los demás, es una actividad en la que se trabaja el trabajo en equipo con los demás niños.

**Desarrollo:** Para esta actividad, necesitaremos un lugar amplio donde los niños puedan moverse, delimitaremos el espacio para que sea una actividad más organizada. Todos los alumnos estarán repartidos por el espacio y dos de ellos irán agarrados de la mano formando un círculo, cuando los que están sueltos sean pescados pasaran a formar parte del círculo, hasta que todos estén pescados.

Duración: 5-7 minutos

**Actividad:**

**Desarrollo:** En esta actividad los alumnos se pondrán por parejas, por el aula se colocarán varios aros. Durante el juego la docente irá diciendo diferentes consignas, juntamos las espaldas, juntamos los pies, llegará un momento en el que la docente dirá algo que no será una parte del cuerpo, por lo que los alumnos tendrán que ir dentro de un aro.

Duración: 5-7 minutos

**Actividad:**

**Contenidos:** Trabajamos el conocimiento corporal con ayuda de una pelota y las indicaciones que se van dando, con esto el alumno identificará las partes en las que tiene que colocar la pelota.

Desarrollo: Para la actividad los alumnos se pondrán por parejas, unos se pondrán tumbados en el suelo mirando hacia abajo y el otro se pondrá a su lado de rodillas, cada pareja tendrá una pelota, cuando ya estén todos colocados, la tutora ira dando una serie de consignas, pasamos la pelota por el brazo del compañero, si vemos que van realizando la actividad bien se introducirán nuevos conceptos.

Duración: 7 minutos

**Actividad:**

Contenidos: Se van a trabajar las partes de cuerpo, las extremidades superiores e inferiores, con esta actividad se quiere lograr el reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo

- Desarrollo: Para la siguiente actividad vamos a trabajar las partes del cuerpo, las extremidades superiores e inferiores. Para esta actividad vamos a necesitar un dado con el dibujo de los brazos, las piernas, la cara, los pies y las manos y una zona que será de libre elección en la que uno de los alumnos tendrá que decir en que parte del cuerpo se pone el gomet, Se van a repartir gomets de diferentes colores para cada niño y nos pondremos en un círculo para poder vernos, a continuación observaremos donde van colocando los niño el gomet y veremos si el gomet lo colocan en uno o en los dos brazos, haremos lo mismo con las manos, las piernas, los pies. Podemos tener otro dado con las partes de la cara y también podemos incluir otras partes.

Variante: Podemos volver hacer la actividad, pero colocando los gomets en las extremidades de otro compañero y siendo ellos quienes dan las órdenes.

Duración: 15 minutos

**Actividad:**

Contenidos: En esta actividad vamos a introducir nociones de lateralidad, con actividades básicas y poco a poco con actividades un poco más elaboradas.

Desarrollo: En esta actividad vamos a trabajar la lateralidad por colores, empezaremos asignando un color a cada lado del cuerpo, mano derecha roja, mano izquierda amarillo, pie derecho rojo y pie izquierdo amarillo.

A continuación, nos pondremos repartidos por la clase y daremos una serie de consignas, levantamos la mano derecha roja, levantamos la mano izquierda amarilla. Levantamos el pie derecho rojo, levantamos el pie izquierdo amarillo. Una vez veamos que realizan bien la actividad, les daremos una ordenes más elaboradas, repartiremos por el aula varios aros de colores, les pediremos que se muevan por el aula mientras suena la música, una vez pare la música daremos la orden, ponemos el pie amarillo dentro del aro.

Duración: 10 minutos

Materiales: Gometes, aros...

**Actividad:**

Contenidos: En esta actividad, trabajamos el movimiento corporal, las posibilidades de nuestro cuerpo, se realizarán actividades de equilibrio o actividades de desplazamiento.

- Desarrollo: Para esta actividad, iremos a la sala de psicomotricidad, aquí nos podremos en contexto, somos exploradores y vamos a explorar la selva para conseguir llegar hasta nuestro hogar, tendremos un circuito con varias zonas, en las que tendrán que pasar por encima de objetos, por debajo, realizar equilibrios y utilizar diferentes materiales. Serán circuitos dirigidos donde los niños tendrán que respetar el turno y observar a los demás.

- Duración: 10-15 minutos

- Material: Los materiales pueden variar

**Actividad:**

Contenidos: En esta actividad trabajamos el desarrollo corporal, se les plantea a los alumnos un reto, el de utilizar únicamente las partes del cuerpo para conseguir que el objeto no caiga, de esta manera hacemos al niño consciente de las partes de su cuerpo y de cual puede utilizar para realizar la actividad.

- Desarrollo: Para esta actividad, necesitaremos un espacio amplio y que esté cerrado. Para esta actividad repartiremos un globo a cada niño, con la condición es que

el globo no toque el suelo, pero no pueden darle únicamente con las manos por lo que tienen que utilizar todo el cuerpo para que el globo no caiga al suelo, cuando la música comienza los niños tendrán que moverle por el aula, intentando que el globo no caiga al suelo.

- Podemos realizar otras actividades como que se pongan por parejas y tengan que hacer varios toques solo utilizando las manos y pies.

- Duración: 10-15 minutos

- Material: Globos

### **5.8 Evaluación:**

Para la evaluación, se va a realizar una evaluación global y formativa, se tendrán en cuenta las competencias específicas y los objetivos.

El proceso de evaluación ayuda a la mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Siguiendo la ORDEN EDC/853/2022 de 13 de junio:

La evaluación se va a dividir por competencias específicas:

Competencia específica del área de Crecimiento en armonía:

Objetivo CA.1:

- Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

- Manifestar sentimientos de seguridad personas en la participación en juegos en las propias posibilidades y mostrando iniciativa

- Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en las realizaciones de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación en movimientos de carácter fino

- Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales



- Realizar con progresiva autonomía actividades cotidianas y tareas sencillas

Objetivos CA.3:

- Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas por el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas

Objetivo CA.4:

- Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación
- Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas

Competencia específica descubrimiento y exploración del entorno:

Objetivo DEE.1:

- Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
- Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás
- Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en repaso como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

Competencia específica comunicación y representación de la realidad:

Objetivo CRR.1:

- Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales

Objetivo CRR.2:

- Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás
- Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás

Objetivo CRR.3:

- Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales
- Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza
- Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral
- Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.

## 6. CONCLUSIONES

En primer lugar, vamos a hablar de la relación entre el juego y el aprendizaje, según el artículo de Cabello (2011), nos dice que el aprendizaje comienza desde el nacimiento, los procesos que hacen que los niños adquieran conceptos están impuestos en los primeros momentos de la vida, los primeros momentos en los que los niños aprenden es jugando, según las necesidades que el niño tenga el juego será de una manera. Con ayuda de la participación activa, siendo autónomos y utilizando las manos los niños lograr tener un aprendizaje.

El juego, prepara al niño para la vida, le ayuda en la integración, realiza juegos en los que puede tener una participación individual o colectiva, es ayuda al niño en la socialización, los educadores deben ofrecer oportunidades para lograr la socialización.

Según el artículo de Padial (2014), nos habla del empleo del juego en el aula, ayuda en la motivación y en el alcance de los objetivos marcados, la utilización del juego ofrece al niño un análisis, una intervención y una resolución de problemas, además de ayudar en el desarrollar del trabajo colectivo.

El juego de educar nos aporta unos estímulos para la creatividad y la innovación, estrechar y comprender las relaciones sociales y emocionales

Algunas ventajas que podemos ver son:

- El juego está completamente integrado en el currículo escolar, trabajar todas las competencias, el maestro puede modificar todo con facilidad, además de ofrecer recursos básicos.

Podemos utilizar el juego para trabajar aquellos conceptos que para es alumnos puede ser más complicados, con actividades de refuerzo

El juego nos permite adaptar contenidos que se han visto en años anteriores e integrarlos en el momento

- El juego ayuda a reforzar las relaciones entre los compañeros
- Con el juego, podemos observar si los contenidos o competencias son aceptadas por los niños. Observando las diferentes pruebas que se realizan y realizando la evaluación.
- Puede usarse como un elemento motivador
- Puede utilizarse para resolver problemas

Por otra parte, una vez explicada la relación entre el juego y el aprendizaje, es importante mencionar las diferentes clasificaciones que puede tener el juego, en mi búsqueda he podido ver gran variedad. La gran cantidad de clasificaciones nos ayuda a ver que cada juego puede tener un fin y que puede usarse en diferentes momentos...

El objetivo principal del trabajo es diseñar una propuesta de intervención para un aula de Educación Infantil a través del juego, en el que se trabaje el esquema corporal y la lateralidad.

Como vemos, el esquema corporal es un tema importante en infantil y podemos encontrarlo en los objetivos principales de currículo, por eso considero importante realizar este trabajo en educación infantil.

Para lograr un buen desarrollo es necesario un aprendizaje del esquema corporal en infantil, apoyándose en el movimiento, ofreciendo a los niños los medios y materiales necesarios. El esquema corporal es la imagen corporal o representación que tiene cada persona.

Antes de comenzar con el desarrollo de la propuesta, se ha buscado las diferentes etapas que existen del esquema corporal y que autores las desarrollan, con estas etapas podemos hacernos una pequeña idea de que proceso puedan llevar los alumnos cuando se trabaje es esquema corporal. Además de las etapas también se han expuesto los diferentes elementos que componen el esquema corporal, es importante conocerlos ya que con ellos podemos desarrollar algunas de las actividades y poder trabajarlos. Toda esta información la considero importante para la realización de mi propuesta ya que es información importante que se debe tener en cuenta

A la hora de elaborar la propuesta de intervención he decido utilizar una metodología significativa, ya que considero que el tema del esquema corporal no es un tema del que se parta de cero, sino que los niños y niñas de infantil ya tienen unos conceptos previos, en tres años los niños ya comienzan a identificar las partes del cuerpo y a realizar su esquema corporal en un folio, por lo que cuando llegan a los 4 o 5 años ya tienen unos conceptos previos que en lo bueno hacer es reforzarlos y ampliar conceptos, por lo que lo que la propuesta de intervención intenta es ampliar con conocimiento introduciendo nuevas partes del cuerpo, amplían el esquema corporal, la conciencia corporal y el desarrollo del esquema. Con el juego se van a introducir diferentes palabras o se van a realizar diferentes movimientos que para los niños van a resultar nuevos, nuevas formas de desplazarse, nuevas formas de conocimiento u otras formas de jugar.

## **7. REFLEXIÓN PERSONAL**

En la realizando de mi TFG me he encontrado multitud de problemas, empezando por conseguir de que quería que tratara mi propuesta de intervención y como hacerla.

Cuando inicie el TFG mi primera pregunta fue ¿de qué lo puedo hacer? ¿Cómo puedo desarrollarlo? Eran muchas las preguntas que se pasaban por mi cabeza. Cuando inicié el tema del juego, me centré mucho en buscar diferentes definiciones que me ayudaran a entender lo que era. Lo que me llevó mucho trabajo fue la búsqueda de los

diferentes autores que defendían el juego, muchos de ellos me resultan conocidos ya que los había estudiado y me sentía más segura hablando sobre ellos, encontré autores que no eran tan conocidos y eso hizo preguntarme si debía ponerlos. Una vez decididos los autores, mi siguiente trabajo fue la búsqueda de clasificaciones del juego, me encontré con gran cantidad de clasificaciones, por lo que me puse a leer diferentes artículos y decidí centrarme en la citadas, que eran las que más importante me parecían, tienen que existir muchas más, pero yo me he centrado en estas. El siguiente punto que me llevó tiempo fue la búsqueda de funciones del juego, que si te paras y piensas te aparecen muchísimas y todas con ideas diferentes, yo decidí acudir a libros de confianza donde las funciones eran las más principales y las que resumían. Igual que con este punto me paso con las características, encontré muchísimas, en este caso volví a acudir a libros de confianza donde buscar las características del juego, El siguiente punto la verdad es que di con él por casualidad, buscando información me encontré con este apartado que hablaba de las diferentes etapas de desarrollo que estaban relacionadas con el juego. Finalizando la parte teórica del TFG busqué las diferentes ventajas que el juego podía tener, lo que me llevo encontrarme con un gran número de ventajas que el juego podía tener y que han sido citadas. Una vez desarrollado el marco teórico, desarrollo el marco legal, en el hablo de la Convención de los Derechos del Niño, en este caso de los artículos que hablan sobre el juego

Una vez más o menos redactada la parte teórica comencé a pensar en el tema de mi propuesta de intervención, no sabía de qué quería hacerla, el juego puede ser utilizado para aprender muchas cosas, buscando decidí realizar mi propuesta sobre el esquema corporal, me parecía un tema importante para trabajar en infantil.

Empecé a pensar que quería trabajar con estas actividades, como quería que estuvieran desarrolladas, para que edad, cuando y como realizarlas, cuentas actividades y que metodología utilizar. Al principio desarrolle las actividades y tiempo después y con ayuda de mi tutora de mi cuenta de que lo había hecho mal, primero tenía que tener claro que objetivos quería trabajar, asique acudí a la LOMLOE y saque de allí los objetivos de las tres áreas que más de parecían a lo que yo quería trabajar, después continúe buscando los contenidos que yo quería trabajar y los añadí, una vez tuve esto listo, volví a redactar las actividades sin darme cuenta de que todavía no había decido que metodología utilizar, por lo que me puse a investigar sobre las diferentes

metodología que había, di con una metodología que podía adaptarse a lo que yo quería, metodología de aprendizaje significativo, que estaba centrada en los conceptos previos de los niños y en que con estos conceptos poder ampliar conocimientos de una forma no arbitraria, así que una vez decidida la metodología, intente cuadrar las actividad para que tuvieran la máxima relación con esta.

Finalmente, una vez decidida, la edad, objetivos, metodología y con las actividades desarrolladas, me centré en el tema de la evaluación, acudí otra vez a la LOMLOE para sacar de allí los criterios de evaluación que más relación podían tener con mis actividades.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bolívar, M.R. (2009). ¿Como fomentar el aprendizaje significativo en el aula? *Temas para la educación*, (3), 1-6. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=5097&s=>
- Cabello, M.J. (2011). Aprender jugando en educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 164-170. [Dialnet-AprenderJugandoEnEducacionInfantil-3629174.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-AprenderJugandoEnEducacionInfantil-3629174.pdf)
- Convención de los derechos de los niños. (2015). [https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino\\_0.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino_0.pdf)
- Cruz, M, Herrero, T, López, M y Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Editorial McGrawHill.
- Derecho al juego. (s.f.). La citta dei Bambini. <https://www.lacittadeibambini.org/es/>
- Diestro, A. (2009). La Ciudad de los Niños: Un espacio de juegos, participación, diálogo y un encuentro intercultural, 299-302. Editorial SM.
- Fernández Pradas, D. (2009). El esquema corporal en niños y niñas. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, (14),1-14. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_14/DAVID\\_FERNANDEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/DAVID_FERNANDEZ_1.pdf)
- Gallardo López, J.A., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Ekademos*, 24(11), 41-51. [Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf)
- Gallardo López, J. A y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional INNOVAGOGIA 2018.
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Temas para la educación*, (11), 1-10. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero. *Escuela abierta*. (7), pp. 153-182. [Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf)
- Larrey, G. López, M. Mozos, A. López, G. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. Mc GrawHill.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Los derechos de los niños. (s.f.). La citta dei Bambini, Lacittadeibambini.  
<https://www.lacittadeibambini.org/es/derecho-al-juego/>
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida. *Magister: Revista Miscelanea de investigación*, (22), 7-22. [Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-el-juego-como-escuela-de-vida-2774872.pdf)
- Megías, A.M y Lozano, Ll. (2019). El juego infantil y su metodología. Editorial Editex.
- Meneses Montero, M, Monge Alvarado, M.A. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124.  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Moreno, A. (2022). El juego. Prevención de dificultades de aprendizaje y trastornos del neurodesarrollo. 1-6. Universidad de Zaragoza.
- Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza se aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Padial, S. (2014). Aprender jugando: una forma divertida y practica de aprender. *Etic@net*, 1(14), 119-136. [Dialnet-AprenderJugando-5226667.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-aprender-jugando-5226667.pdf)
- Pérez, A.J. (2005). Esquema corporal y lateralidad. Curso de promoción educativa: Psicomotricidad práctica. 1-11.
- Pons, E y Roquet-Jalmar, D. (2010). Desarrollo cognitivo y motor. Editorial Altamar.
- Pons, E y Roquet Jalmar, D. (2017). Desarrollo cognitivo y motor. Editorial Altamar.
- Ordoñez, E y Mohedano, I. (2019). El aprendizaje significativo como base de la metodología innovadoras. *Revista educativa Hekademos*, (26), 18-30.  
[file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoBaseDeLasMetodologia-6985274%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoBaseDeLasMetodologia-6985274%20(3).pdf)
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española, 23º ed (Consultado el 12 de octubre de 2022)
- Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la educación*, (3), 1-8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Tarrés, S. (15 de noviembre de 2016). La lateralidad en los niños. Guía infantil.  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/salud/la-lateralidad-en-los-ninos/>
- Viera, E. (2008). El desarrollo psicomotor, esquema corporal, elementos en su formación. *PODIUM, Revista de ciencia y tecnología en la cultura física*, 3(2), 66-81. [Dialnet-ElDesarrolloPsicomotorEsquemaCorporalElementosEnSu-6173986.pdf](https://www.dialnet.org/urn/dialnet-el-desarrollo-psicomotor-esquema-corporal-elementos-en-su-formacion-6173986.pdf)