

## Guía Docente: El juego infantil y su metodología

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Grado en Educación Infantil 2021
<b>Plan de estudios</b>	2021
<b>Materia</b>	Procesos educativos, aprendizaje y desarrollo de la personalidad (0-6 años)
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Período de impartición</b>	Tercer Trimestre
<b>Curso</b>	Segundo
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	María de los Ángeles Casares García	<b>Correo electrónico</b>	mariadelosangeles.casares@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">Linkedin</a> <a href="#">Facebook</a>		

## CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases biológicas del neurodesarrollo</li> <li>• Desarrollo cognitivo y motor</li> <li>• Desarrollo socioafectivo</li> <li>• El juego infantil y su metodología</li> <li>• Psicología del aprendizaje</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>El juego es la primera actividad espontánea o dirigida que desarrollan los niños, que contribuye a su aprendizaje incidiendo en el proceso educativo. En las primeras etapas, supone una forma de relación directa con los elementos del medio; conlleva la exploración de objetos y el aprendizaje por descubrimiento, lo que contribuirá a la interiorización y comprensión de conceptos lógicos y matemáticos. Más adelante, el juego participativo, constituirá una de las formas fundamentales de interacción con los iguales, fomentando el desarrollo del lenguaje y el establecimiento de las primeras relaciones sociales. Pero el juego es también una actividad lúdica, agradable en sí misma, que propicia un estado afectivo satisfactorio en el niño.</p>

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p><b>Competencias de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG02 - Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.</li> <li>• CG05 - Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.</li> <li>• CG11 - Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</li> <li>• CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</li> <li>• CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</li> <li>• CE02 - Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.</li> <li>• CE04 - Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.</li> <li>• CE05 - Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.</li> <li>• CE06 - Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve y facilita los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.</li> <li>• Sabe observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y sabe reflexionar sobre ellos.</li> <li>• Conoce las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</li> <li>• Sabe aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posee las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</li> <li>• Desarrolla aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</li> <li>• Conoce los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.</li> <li>• Reconoce la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.</li> <li>• Sabe promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.</li> <li>• Conoce la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y sabe promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.</li> </ul>

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p><b>Breve descripción de la asignatura</b></p>	<p>El juego es la primera actividad espontánea o dirigida que desarrollan los niños y que contribuye a su aprendizaje incidiendo en el proceso educativo. En las primeras etapas, supone una forma de relación directa con los elementos del medio; conlleva la exploración</p>
--	---

de objetos y el aprendizaje por descubrimiento, lo que contribuirá a la interiorización y comprensión de conceptos lógicos y matemáticos. Más adelante, el juego participativo, constituirá una de las formas fundamentales de interacción con los iguales, fomentando el desarrollo del lenguaje y el establecimiento de las primeras relaciones sociales. Pero el juego es también una actividad lúdica, agradable en sí misma, que propicia un estado afectivo satisfactorio en el niño.

El juego, es una actividad con valor por sí misma, dado el placer que produce en los niños. Pero también es una herramienta de aprendizaje en las áreas cognitiva, motora y afectiva. De ahí su relación directa con los contenidos que tienen que ver con el proceso de desarrollo del niño en todos los campos significativos. Teniendo en cuenta estos preceptos, los ejes temáticos sobre los que tratará la asignatura serán los siguientes:

- El juego: concepto y teorías. Concepto, características, evolución histórica y teorías del juego. Importancia del juego para el desarrollo en la etapa en Educación Infantil.
- Planificación de proyectos de intervención lúdica. Espacios lúdicos. La importancia del maestro y de la familia en el juego.
- Determinación de recursos lúdicos. Clasificación de los juegos. Los juguetes.
- Evaluación de actividades lúdicas. Procedimientos y evaluación (técnicas de observación y escalas de valoración) del juego en Educación Infantil.
- Los videojuegos y el juego cooperativo como herramientas de aprendizaje. Tecnología para fomentar el aprendizaje. Juego cooperativo vs socialización lúdica.

## Contenidos

### **Unidad didáctica 1:** El juego: concepto y teorías.

1. Concepto de juego.
2. Características del juego.
3. Clasificación del juego.
4. Breve historia del juego.
5. Teorías del juego infantil.
6. El juego en el desarrollo infantil.

### **Unidad didáctica 2:** Planificación de proyectos de intervención lúdica.

1. Planificación de proyectos lúdicos.
2. Los espacios lúdicos.
3. El papel del educador en el juego.
4. La importancia de la familia.

### **Unidad didáctica 3:** Determinación de recursos lúdicos.

1. Criterios de clasificación de los juegos en Educación Infantil.
2. Espacios empleados para el juego.
3. Otros criterios de clasificación de los juegos.

4. Los juguetes.

**Unidad didáctica 4:** Evaluación de actividades lúdicas.

1. Evaluación, concepto y características.
2. Evaluación del juego en la etapa de Educación Infantil.
3. Procedimientos de evaluación de conductas lúdicas.
4. Técnicas de observación.
5. Escalas de valoración.
6. Otras herramientas de evaluación de conductas lúdicas.

**Unidad didáctica 5:** Juego y diversidad.

1. Conceptos básicos: diversidad, integración e inclusión.
2. El papel del maestro ante la diversidad.
3. Adaptación de los recursos lúdicos y conducta del adulto.
4. Inclusión mediante el juego infantil.
5. Tipos de juegos para favorecer la inclusión.

**Unidad didáctica 6:** Los videojuegos y el juego cooperativo como herramientas de aprendizaje.

1. Videojuegos: tecnología para el aprendizaje.
2. Juego cooperativo: socialización lúdica.

## METODOLOGÍA

### Actividades formativas

Se aplicarán diversas metodologías activas y colaborativas, destinadas a guiar al estudiante en su proceso de adquisición de conocimientos y competencias a través de múltiples actividades formativas.

Estas actividades serán heterogéneas y se adaptarán a las temáticas que se estén trabajando en cada momento del desarrollo de la asignatura:

**Actividades de interacción y colaboración (foros-debates de apoyo al caso y a la lección).** Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

**Actividades de trabajo autónomo individual (estudio de la lección).** Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y la construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, la resolución de problemas, etc.

**Actividades de descubrimiento inducido.** Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual sobre una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.

Incluye la resolución de problemas, la elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.

Incluye la elaboración de trabajos (estudios de caso), resolución de casos prácticos

**Tutorías.** Permiten la interacción directa entre el docente y el alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.

**Exámenes de contenidos.** Permiten la comprobación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de una prueba objetiva sobre los contenidos teóricos expuestos a lo largo del periodo formativo.

**Lectura crítica, análisis e investigación de material.** Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, reseñas de libros o críticas de artículos y proyectos de investigación.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

*En caso de que la situación sanitaria impida la realización presencial de los exámenes con todas las garantías, la Universidad Isabel I celebrará dichas pruebas en modalidad online. Para la realización de dichos exámenes, la universidad incorporará la herramienta de proctoring a nuestra plataforma tecnopedagógica, con el objetivo de garantizar los procesos de autenticación del alumno, como el control del entorno durante el desarrollo de las pruebas de evaluación. A su vez, la Universidad Isabel I pondrá a disposición del alumnado una Unidad de Exámenes Online específica para ofrecer apoyo técnico durante todo el proceso y así solventar todas las incidencias que se puedan presentar.*

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

### **Sistema de evaluación convocatoria ordinaria**

#### **Opción 1. Evaluación continua**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial (EX)** que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

#### **Opción 2. Prueba de evaluación de competencias**

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final presencial**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

### **Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria**

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial** cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Bibliografía básica

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años*. Narcea.

El juego es una de las actividades principales en la vida de los niños durante la etapa de Educación Infantil. Este texto, dirigido a docentes, se centra en diferentes aspectos del tema tratado: qué es el juego infantil, por qué juegan los niños o cómo afecta el juego al desarrollo del niño. Además, aborda otras áreas relevantes como las características con las que debe contar un juguete destinado a niños pequeños o las actividades lúdicas a llevar a cabo en el aula.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza.

Johan Huizinga (1872-1945) es el autor de referencia en cuanto al concepto de juego en todas sus vertientes. En el presente libro se muestra cómo el juego constituye una función humana tan esencial como el pensamiento o el trabajo. Representa una reflexión filosófica sobre la esencia cultural del juego y, a la vez, el componente lúdico de la cultura.

### Bibliografía complementaria

Abad, F.J., Olea, J., Ponsoda, V. y García, C. (2011). *Medición en ciencias sociales y de la salud*. Síntesis.



Anguera, M. T. (1988). *La observación en la escuela*. Graó.

Ausubel, D. P. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. *Journal of Educational Psychology*, 51, 267-272. <https://doi.org/10.1037/h0046669>

Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.

Berga, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. *Edma 0-6: Educación matemática en la infancia*, 2(2), 63-93. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.1.1193>

Borghi, B. Q. (2005). *Los talleres en Educación Infantil: espacios de crecimiento* (Vol. 12). Graó.

Bradford, H. (2014). *Observación infantil y planificación educativa: de bebés a 3 años* (Vol. 77). Narcea.

Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial.

Capella Peris, C., Gil Gómez, J., Chiva Bartoll, O. y Martí Puig, M. (2015). Diseño y validación de una rúbrica para valorar la competencia docente en la didáctica de juegos motores y expresión corporal en Educación Infantil. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 17(2), 148-167. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.270581>

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(32-40). <https://doi.org/10.1016/j.aula.2016.05.001>

Chaparro Caso, A. A., González Velázquez, C. G. y Martínez Abad, F. (2017). Desarrollo de un instrumento para evaluar la percepción de niños preescolares de los estilos de crianza de sus padres. *Uaricha*, 14(34), 17-29. <https://doi.org/10.21503/cyd.v22i3.1790>

Clares, F. N. y Aguilar, B. P. (2014). El juego heurístico en educación infantil como método de enseñanza. En *II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa Innovagoría 2014* (pp. 219-228). AFOE. Asociación para la formación, el ocio y el empleo. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zgwjb7.6>

Cuéllar de Lucas, Y., Pérez-Brunicardi, D. y De la Iglesia, M. (2015). Enseñanza cooperativa como instrumento para la inclusión de un niño con Trastorno de Espectro Autista (TEA) mediante juegos cooperativos en un aula de Educación Infantil. *Revista Arbitrada del CIEG-Centro de Investigación Y Estudios Gerenciales*, 21, 259-271. <https://doi.org/10.35376/10324/35103>

Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo*. Morata.

Durán, M., López, A., Fernández, J. C., García, M. y García, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 34(4), 171-179. <https://doi.org/10.1016/j.rifa.2014.03.002>

Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Pablo del Río.

Fernández-Oliveras, A., Correa, V. M. y Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 373-383.

[https://doi.org/10.25267/rev\\_eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2016.v13.i2.10](https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2016.v13.i2.10)

Garaigordobil, M. y Fagoaga Azumendi, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria* (vol. 4). Ministerio de Educación. <https://doi.org/10.35376/10324/35344>

Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Morata.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.

Giraldo, M. C., Gómez, M. T. y Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*, 9(14), 161-196. <https://doi.org/10.25057/21452776.343>

Gómez, A. P. (2015). *Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil: proyectos educativos de ocio*. Ideaspropias.

González-Moreno, C. X., Solovieva, Y. y Quintanar-Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>

Martínez-Bello, V. y Moragón-Alcañiz, F. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Revista Educación*, 1(40). <https://doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>

Molina, M. y López-Pastor, V. M. (2017). Educación física y aprendizaje globalizado en Educación Infantil: evaluación de una experiencia. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (2), 89-104. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.704>

Moreno, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en Educación Infantil. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19, 329-337. [https://doi.org/10.5209/rev\\_esmp.2013.v19.42040](https://doi.org/10.5209/rev_esmp.2013.v19.42040)

Moriña, A. (2004). *Teoría y práctica de la educación inclusiva*. Aljibe.

Padial, R. y Sáenz-López, P. (2014). Los cuentos populares/tradicionales en Educación Infantil: una propuesta a través del juego. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 2, 32-47. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>

Pérez-Latorre, Ó. (2012). Del ajedrez a *Starcraft*. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 19(38), 121-129. <https://doi.org/10.3916/c38-2012-03-03>

Renée-Candia, M. (coord.) (2010). *La planificación en la educación infantil. Organización didáctica de la enseñanza*. Noveduc Libros.

Sánchez, L. y Damián, M. (2010). Detección e intervención a través del juego del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 12(4). <https://doi.org/10.36443/10259/4514>

Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros.

Sastre, M. S. y Prieto, M. T. L. (2016). La dramatización de poemas infantiles: algunos ejemplos de trabajo para el aula de Educación Infantil y Primaria. *Álabe: Revista de*

*Investigación sobre Lectura y Escritura*, 4(14). <https://doi.org/10.15645/alabe2016.14.4>

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189. <https://doi.org/10.3916/c34-2010-03-18>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos superiores*. Crítica.

#### Otros recursos

123colorear.com. (s.f.). 123coloring.com: 20.000 coloring pages for kids. [Web]. <http://www.123colorear.com>.

Esta página web contiene diferentes dibujos de descarga gratuita para colorear

Allianceforchildhood.org. (s.f.). Research and Advocacy: Alliance for Childhood. [Web]. <http://www.allianceforchildhood.org/>.

Página de la asociación Alianza para la infancia que promueve políticas y prácticas que apoyan el desarrollo saludable de los niños y niñas.

Angelfire.com. (s.f.). Recursos para Educación Infantil. [Web]. <http://www.angelfire.com/alt/fmoren17>.

Recursos para docentes: fichero de juegos, adivinanzas y cuentos.

Cidat.once.es. (s.f.). CIDAT. Catálogo de Material Tiflotécnico. [Web]. <http://cidat.once.es/home.cfm?excepcion=5>.

Página de la ONCE para elegir juguetes para niños con discapacidad visual.

Cincopatas.com. (s.f.). Juegos educativos. Cuentos infantiles. Juegos infantiles. [Web]. <http://www.cincopatas.com>.

Es una página en la que los niños con edades tempranas pueden hacer sus primeros contactos con el mundo de la informática. Contiene juegos y cuentos para que aprendan divirtiéndose.

Ciudad17.com. (s.f.). *Ciudad17*: Pagina Infantil para jugar, aprender y divertirse. [Web]. <http://www.ciudad17.com>.

Contiene distintas áreas separadas por edades.

Fundosa, T. (s.f.). Discapnet: Portal de las personas con discapacidad. [Web]. <http://www.discapnet.es>.

Portal de las personas con discapacidad.

Guiadeljuguete.com. (s.f.). Aiju-Guía de juegos y juguetes 2014/2015. [Web]. <http://www.guiadeljuguete.com>.

Página del Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio. Permite elegir el juguete más adecuado en función de la edad de los niños.

Juguete seguro. (s.f.). Todo lo que necesitas saber sobre juguetes. Para padres, maestros, educadores y niños. [Web]. <http://www.juguetesseguro.com>.

Página para la selección de juguetes seguros para los niños.

Ludomecum.com. (s.f.). Buscador de juegos y juguetes online para bebes, niños y niñas. [Web]. <http://www.ludomecum.com>.

En esta página se encuentra un buscador de juguetes por edades.