

O xogo como recurso didáctico na educación física na etapa de Primaria

Autor: Vigo Corral, Silvia (Graduada en Educación Primaria.Especialidad Educación Física).

Público: Profesores de educación física. **Materia:** Educación Física000. **Idioma:** Gallego.

Título: O xogo como recurso didáctico na educación física na etapa de Primaria.

Resumen

O xogo é un recurso docente fundamental para o desenvolvemento integral do alumnado, polo que non se pode obviar o valor que este posúe, especialmente, ao longo da etapa da educación primaria. Así pois, a través deste traballo porase de relevo a importancia do xogo. Así, presentarase un estudo referido en que niveis educativos e con que frecuencia empregan os Mestres/as da especialidade de educación física este recurso didáctico nas súas sesións.

Palabras clave: xogo, recurso didáctico, educación física.

Title: Play as a didactic resource in physical education at the primary stage.

Abstract

The game is a fundamental teaching resource for the integral development of the students, reason why the value that this one can not be avoided, especially, throughout the stage of the primary education. Therefore, through this work, the importance of the game will be highlighted. Thus, a study will be presented referring in what educational levels and how often do the teachers of the specialty of physical education use this didactic resource in their sessions.

Keywords: The game is a fundamental teaching resource for the integral development of the students, reason why the value that this one can not be avoided, especially, throughout the stage of the primary education. Therefore, through this work, the importance o.

Recibido 2018-01-23; Aceptado 2018-01-30; Publicado 2018-02-25; Código PD: 092073

1. INTRODUCCIÓN

A situación actual na que se encontra o xogo amosa que este está en decadencia como consecuencia directa das novas tecnoloxías e medios audiovisuais, a falta de espazos dedicados ao xogo, ademais da pésima valoración que recibe por parte da sociedade na que vivimos. Este feito citado constátase observando os tipos de xogos que os nenos e nenas realizan nas rúas, prazas ou parques (Chinchilla, Córdoba y Riaño, 1994).

Por outro lado, a escola non debe ser allea á importancia do xogo porque dende calquera xogo simbólico ata os máis pequenos xogos de simulación ou de rol cumpren unhas funcións determinadas e fundamentais (Bañeres et al., 2008). A sabendas de que o xogo é fundamental para unha educación integral, ¿empregase habitualmente o xogo como medio para favorecer unha aprendizaxe significativa? ¿como é valorado este recurso metodolóxico por parte do profesorado? ¿como é considerado nos marcos legais? Estas son algunhas das cuestións que se tentarán dar resposta ao longo do presente traballo, todas elas referindo o xogo ao ámbito da educación física.

2. ESTADO DA CUESTIÓN

O tema do xogo tivo moita relevancia no ámbito educativo e pedagóxico, mais os estudos e traballos realizados centrábanse principalmente na etapa de educación infantil. En cambio, sobre o tratamento do xogo como un recurso metodolóxico na educación física as investigacións realizadas son menos numerosas.

No que respecta ao xogo como recurso didáctico e o emprego do mesmo na área de educación física na etapa de Primaria, a información atopada é menor, aínda que existen libros e artigos que achegan directrices básicas para o docente. Destacar *Juego y desarrollo curricular en educación física* de JoséClaudioNarganesRobas, no que se citan orientacións metodolóxicas para a aplicación do xogo, entre outros aspectos.Por outro lado, indicar que non foron atopadas achegas sobre investigacións ou estudosreferidos a como, cando, con que frecuencia ou en que niveis adoitan os mestres e mestras empregar o xogo nas súas sesións.

Hoxe en día seguen a existir publicacións que teñen como tema central o xogo e o uso deste como recurso docente, incluso, co auxe novas tecnoloxías, é moito máis sinxelo e rápido atopar multitude de xogos que se adapten ao contexto no que o docente o vai a empregar, neste caso no ámbito educativo (ver Táboa 2). Isto pode animar aos mestres e mestras a empregar este recurso metodolóxico nas súas clases con maior asiduidade.

Táboa 2. Páxinas web con xogos

| |
|---|
| EDUCACIÓN FÍSICA |
| http://juegosdetiempolibre.org/ |
| http://www.educacionfisicaenprimaria.es/ |
| http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/EDUFISICA/document/juegos.htm |
| http://jorgegarciajomez.org/ |
| OUTRAS |
| http://www.mundoprimaria.com/ |
| http://www.experiencia.com/ |
| http://capileiraticrecursos.wikispaces.com/RECURSOS+PARA+E.+PRIMARIA |

Elaboración propia: Páxinas web actualizadas sobre xogos como recurso

3. METODOLOXÍA

O presente traballo está baseado na análise do uso do xogo como recurso didáctico nalgunhas aulas de educación física de Primaria, a metodoloxía empregada foi cuantitativa, posto que se recorreu ao uso de cuestionarios con practicamente todas as preguntas pechadas, as cales permiten obter e analizar información dun xeito rápido y fiable; por contra, a pregunta con opcións de resposta aberta suporá unha análise máis complexa e subxectiva.

Os citados cuestionarios foron pasados a varios mestres e mestras da especialidade de educación física en diversos centros educativos e serviron para obter información verbo do tema proposto. Os centros educativos non foron seleccionados aleatoriamente senón en función das posibilidades de acceso aos mesmos e, sobre todo, en base a aceptación do profesorado de educación física de participar neste traballo. Polo tanto a elección dos centros non posúe rigor científico, senón que se fixo en función da proximidade e seguridade na actuación. Así e todo para a escolla intentouse abarcar todos os tipos de centro que imparten educación primaria, recollendo deste xeito unha mostra o máis representativa posible. No que respecta aos cuestionarios, estes foron feitos pola autora deste traballo, elaborando as pertinentes preguntas co obxecto de extraer o maior número de datos, é dicir, de información relevante para o estudo.

Unha vez rematados satisfactoriamente os cuestionarios, a seguinte tarefa consistiu no envío dos mesmos ás e aos docentes cos que previamente se contactara e se solicitara a participación no estudo. Os recursos empregados para a entrega do cuestionario foron diversos e dependeron da relación da autora co centro educativo..

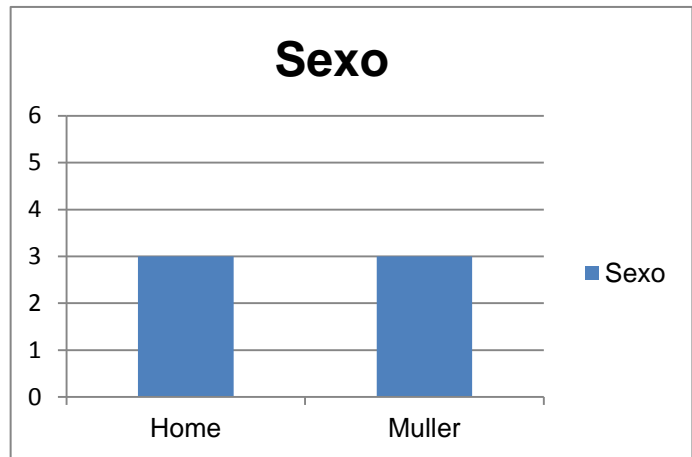
4. ACHEGAS DA INVESTIGACIÓN E/OU ANÁLISE DE RESULTADOS

Este apartado ten como finalidade a exposición dos datos recadados mediante os cuestionarios. Para elo analizaranse cada unha das preguntas que conforman a enquisa achegando unha táboa cos resultados obtidos, así como tamén un gráfico para que a información exposta sexa máis visual. Ademais realizarase un breve comentario, fundamentado nos contidos presentados no marco teórico, que porá en valor os datos obtidos nos cuestionarios.

Gráficas para a análise dos datos recollidos nos cuestionarios

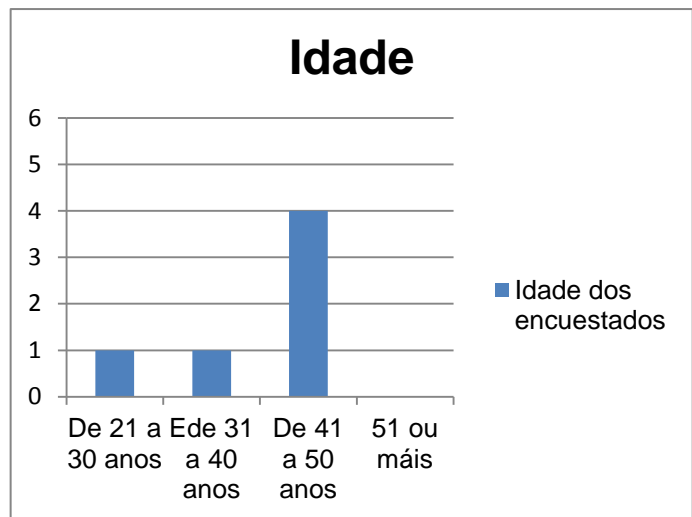
Sexo

| | |
|--------|---|
| Home | 3 |
| Muller | 3 |



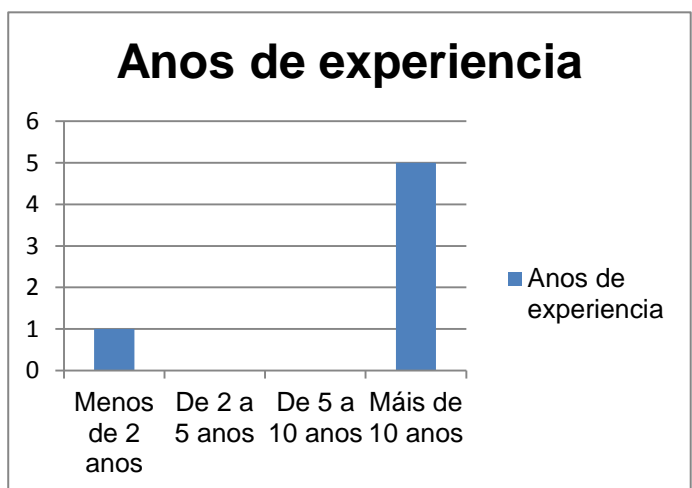
Idade

| | |
|-----------------|---|
| De 21 a 30 anos | 1 |
| De 31 a 40 | 1 |
| De 41 a 50 anos | 4 |
| 51 ou máis | 0 |



Anos de experiencia

| | |
|-----------------|---|
| Menos de 2 anos | 1 |
| De 2 a 5 anos | 0 |
| De 5 a 10 anos | 0 |
| Máis de 10 anos | 5 |



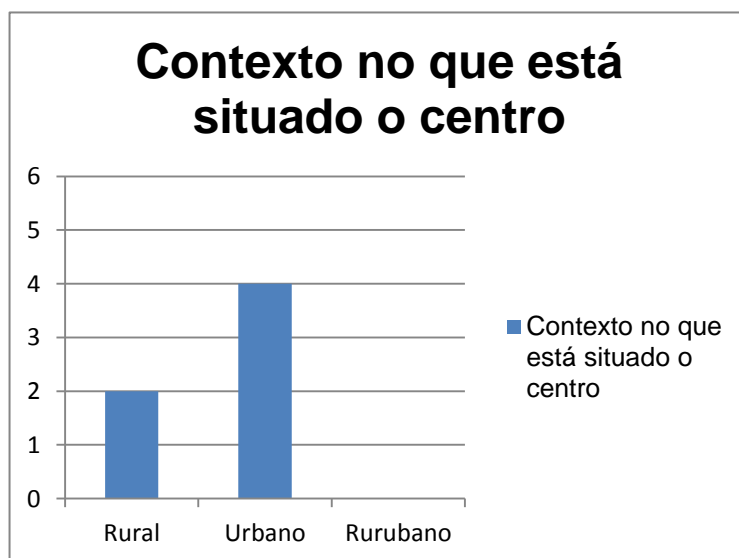
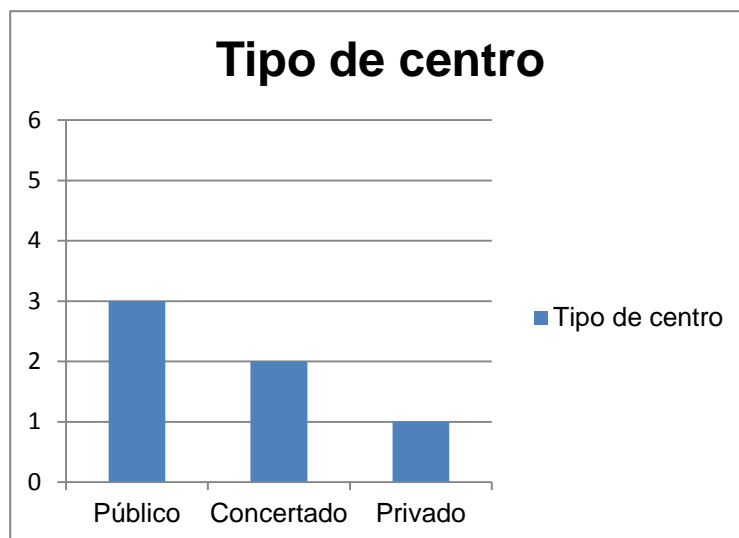
As tres primeiras preguntas formuladas no cuestionario fan referencia a datos persoais, concretamente ao sexo, á idade e aos anos de experiencia. Destacar que os resultados destas preguntas non serven para extraer conclusións verbo de se os homes empregan máis o xogo que as mulleres ou se o fan en función da idade ou dos anos de experiencia posto que as enquisas feitas son poucas, mais ofrécennos unha información base sobre os docentes enquisados.

Tipo de centro

| | |
|------------|---|
| Público | 3 |
| Concertado | 2 |
| Privado | 1 |

Contexto no que está situado o centro

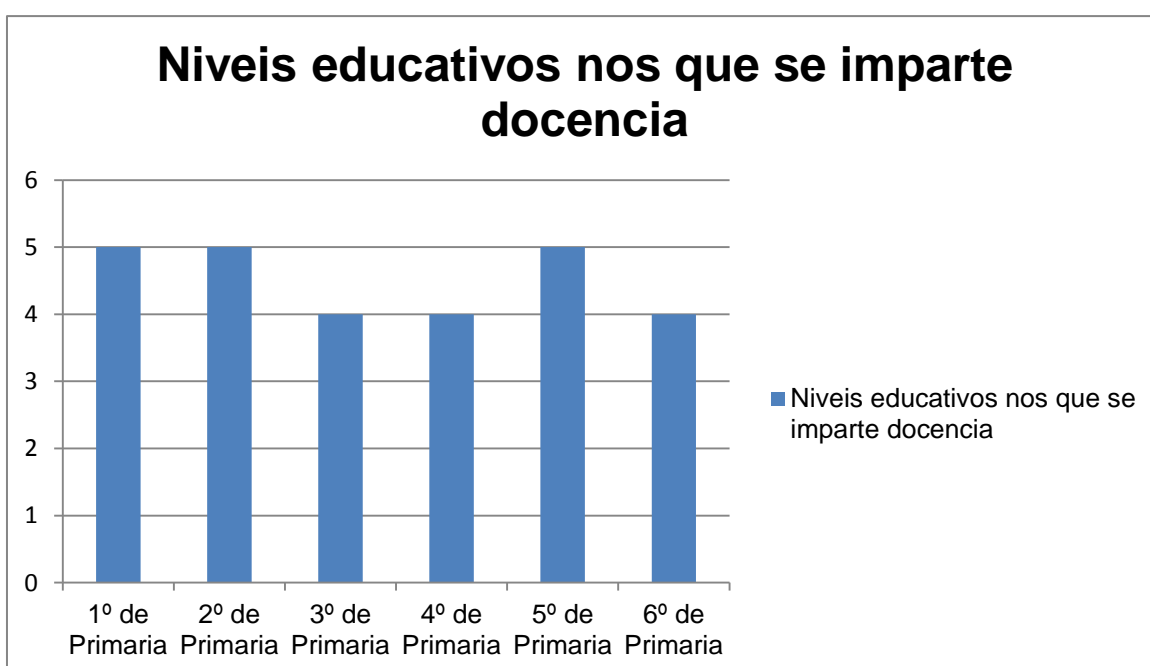
| | |
|----------|---|
| Rural | 2 |
| Urbano | 4 |
| Rurubano | 0 |



Estas dúas preguntas están relacionadas co centro educativo no que se realizaron as enquisas co fin de coñecer o tipo de colexio e o emprazamento do mesmo. Ao ser a mostra tan reducida os datos extraídos relativos a se o uso do xogo como recurso docente é maior nun tipo de centro ou outro serían pouco consistentes; así e todo tampouco se recolleron datos discrepantes entre os contextos e os tipos de centro e o emprego do xogo como recurso.

Niveis educativos nos que se imparte docencia

| | |
|----------------|---|
| 1º de Primaria | 5 |
| 2º de Primaria | 5 |
| 3º de Primaria | 4 |
| 4º de Primaria | 4 |
| 5º de Primaria | 5 |
| 6º de Primaria | 4 |

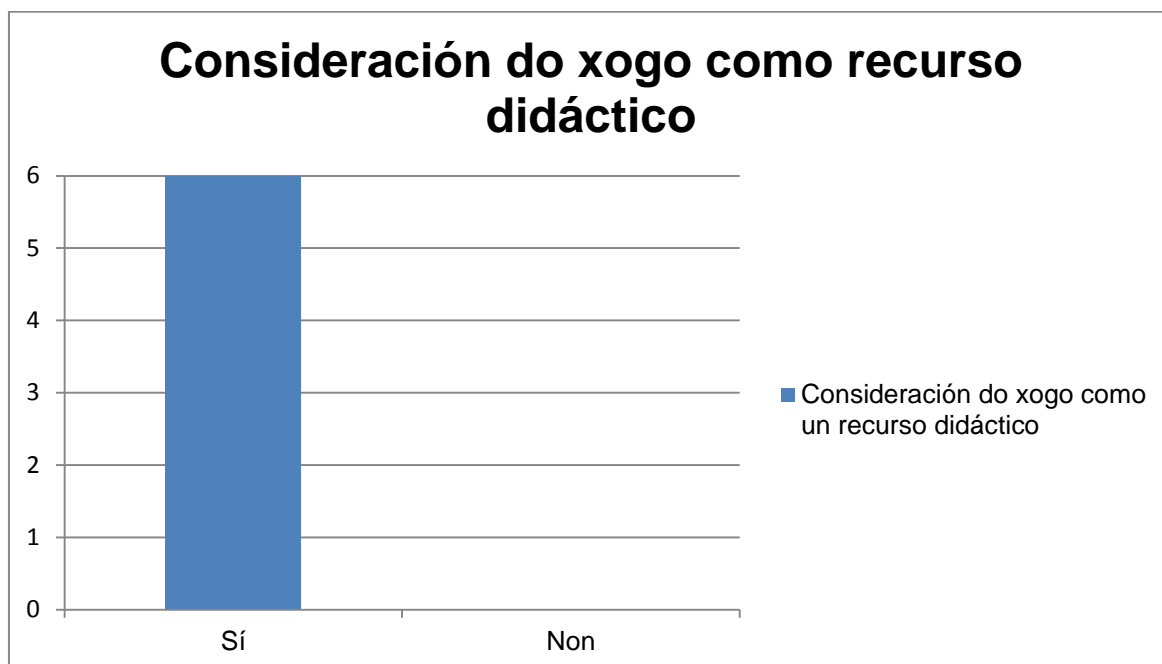


Nun mesmo centro escolar poden traballar varios mestres ou mestras de educación física e polo tanto impartir clases en determinados cursos ou niveis. Por elo, co fin de coñecer cales eran aqueles cursos nos que exercían como docentes as persoas enquisadas, realizouse dita pregunta.

Os datos obtidos amosan que cinco dos seis docentes exercen como mestre ou mestra de educación física en 1º de Primaria, cinco en 2º de Primaria, catro no segundo ciclo, cinco no primeiro curso do terceiro ciclo e, por último, catro en 6º de Primaria.

Consideración do xogo como recurso didáctico

| | |
|-----|---|
| Si | 6 |
| Non | 0 |

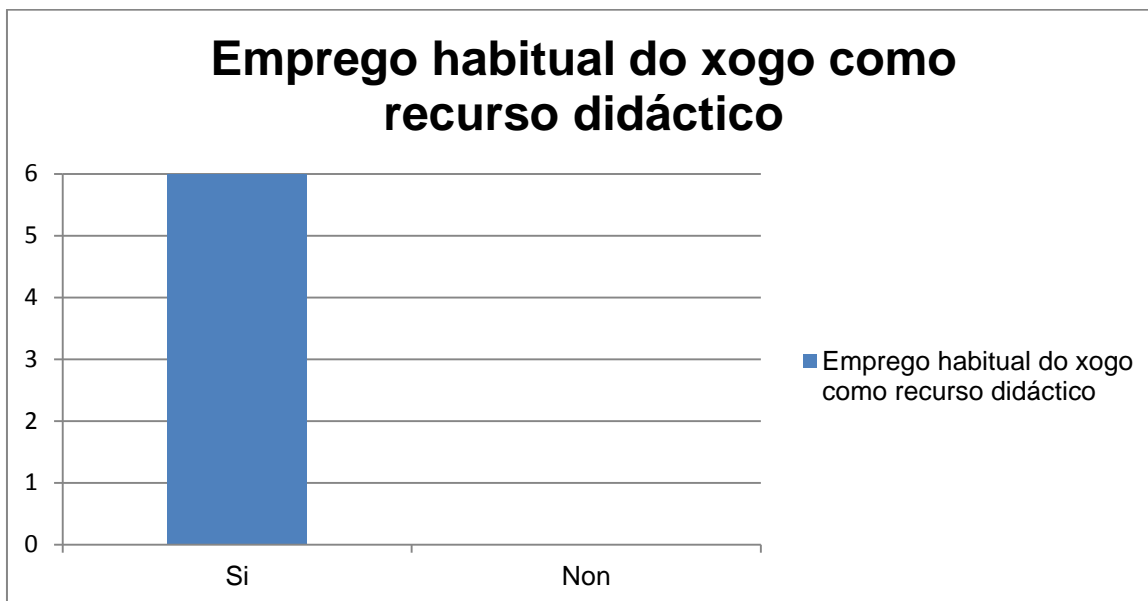


É imprescindible coñecer se o docente considera o xogo como un recurso didáctico. Noque respecta a esta pregunta os datos obtidos son moi claros, o 100% dos enquisados responderon afirmativamente, polo que se pode deducir que é un recurso que se ten en conta por parte do profesorado de educación física. Éste resulta ser un dato relevante, posto que os docentes enquisados non amosan discrepancias verbo da consideración do xogo como un recurso didáctico. Partindo deste notable dato, corresponde coñecer *porque, con que frecuencia, para ensinar que ou en que parte da sesión é empregado con maior asiduidade* co obxecto de facer unha análise máis pormenorizada do tema a tratar.

Tal e como se apuntou a comezos deste traballo, na devandita introdución, o docente debe ser consciente da potencialidade deste recurso, sendo o medio axeitado para o desenvolvemento integral do alumnado. Non só está recollido aí, senón que o propio Decreto 130/2007, así como se cita no marco teórico, tamén fai fincapé en que o *“o xogo é un recurso metodolóxico que debe utilizarse para gran parte dos contidos que se traten. Está sobradamente demostrada polas correntes pedagóxicas actuais a idoneidade deste para acadar as aprendizaxes propostas”* (p. 11.752). Deste xeito, os datos obtidos nesta gráfica corroboran que, ademais de ser o xogo un instrumento apropiado a usar polo docente, e considerado positivamente por parte do profesorado.

Emprego habitual do xogo como recurso didáctico

| | |
|-----|---|
| Sí | 6 |
| Non | 0 |



Partindo do dato da pregunta anterior na que o 100% dos cuestionados responderon afirmativamente que consideran o xogo como un recurso didáctico, é lóxico que o empreguen de xeito habitual (polo menos nunha das dúas sesións semanais da materia) nas súas clases. Así, os resultados obtidos nesta pregunta confirman que a totalidade dos docentes enquisados fan uso do xogo como un recurso metodolóxico, é dicir, como medio para o ensino dos contidos da materia. Considérano pois como un método de traballo apropiado e capaz de estimular a aprendizaxe dos nenos e nenas.

Factores que condicionan o emprego do xogo

| | |
|---|---|
| A idade do alumnado | 5 |
| Os contidos da sesión | 5 |
| Os contidos da unidade didáctica | 2 |
| O horario da sesión | 1 |
| O grupo de alumnado | 2 |
| A materia ou actividade que o alumnado ten a continuación | 1 |
| A materia ou actividade que o alumnado tivo previamente | 0 |



Mediante a pregunta formulada preténdese coñecer cales son aqueles factores que condicionan o emprego ou non do xogo nas sesións. Para elo ofrécese unha serie de variables que probablemente garden relación cos motivos polo que o docente fai ou non uso do xogo. Esta pregunta foi formulada como resposta de posibilidade múltiple porque talvez non haxa un único factor ou criterio que o docente teña en conta.

Tal e como se pode observar na gráfica, cinco dos seis docentes enquisados marcaron a *idade do alumnado* como factor que condiciona o emprego do xogo. Así como tamén a mesma cantidade de mestres/as consideran *os contidos da sesión*, os cales van a impartir, como determinantes á hora de empregar o xogo como recurso.

No que respecta ás opcións referidas aos *contidos da unidade didáctica* e ao *grupo de alumnado*, comentar que resultaron ser factores influentes só para dúas persoas, polo tanto recoñecémolos como aspectos que condicionan en menor medida o emprego do xogo como recurso.

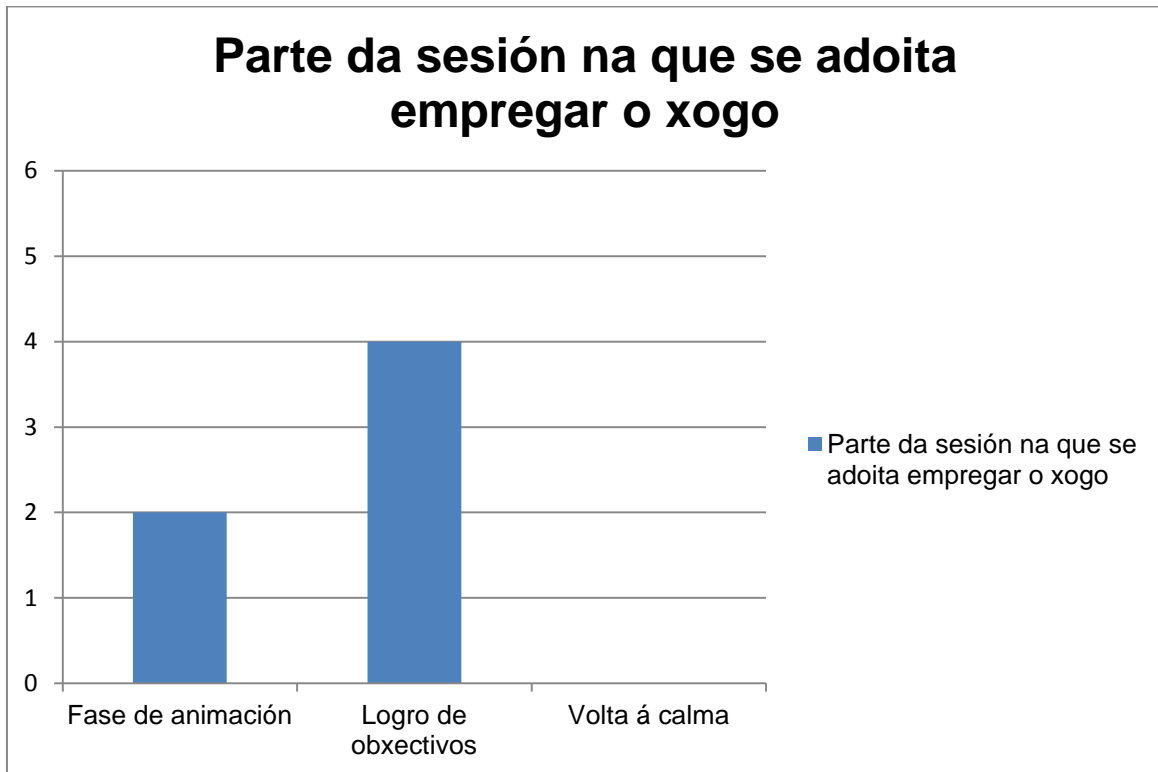
Por outro lado, e sempre segundo os datos recollidos, o *horario da sesión* e a *actividade previa* que tivo o alumnado son dous factores que teñen escasa influencia na decisión do emprego do xogo; mentres que a *actividade ou materia que os nenos e nenas poidan ter a continuación* da sesión de educación física, ten unha influencia nula no que respecta ao uso do mesmo, xa que non foi seleccionada por ninguén.

Pódese, pois, concluír que segundo dos datos ofrecidos polo profesorado que cumprimentou os cuestionarios, os factores que condicionan en maior medida co uso dos xogos nas sesións de educación física son a *idade do alumnado* e os *contidos da sesión*.

Algúns dos factores que o profesorado ten máis en conta á hora do emprego do xogo, gardan relación coas breves orientacións metodolóxicas expostas no citado marco teórico, quizais porque sexan as cuestións fundamentais que o docente debe ter en conta á hora da elección ou aplicación dun xogo.

Parte da sesión na que se adoita empregalo

| | |
|---------------------|---|
| Fase de animación | 2 |
| Logro de obxectivos | 4 |
| Volta á calma | 0 |

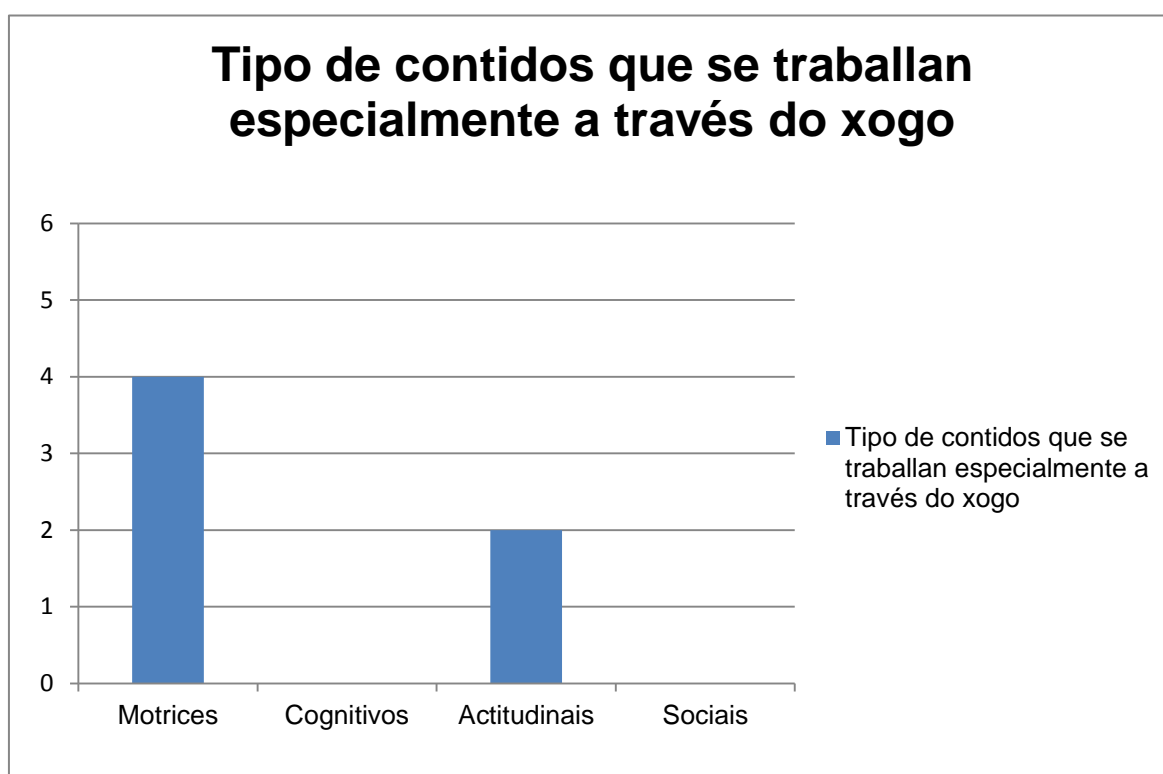


A intención desta pregunta é coñecer en que parte da sesión (fase de animación, logro de obxectivos ou volta á calma) se emprega en maior medida o xogo. Os resultados obtidos amosan que catro dos seis docentes enquisados emprégano na segunda fase da sesión, na de *logro de obxectivos*, mentres que os dous restantes fano na *fase de animación*, principalmente. Na *volta á calma* o emprego do xogo é nulo.

Como xa se citou no marco teórico, as tres fases son válidas para o emprego do xogo como recurso, mais en cada unha delas este persegue uns obxectivos diferentes. Mediante os cuestionarios percíbese que é na fase de *logro de obxectivos* onde máis se usa o xogo, polo que se intúe que os xogos que os docentes enquisados empregaron, como xa se mencionou na proposta teórica, máis complexos, requiren maior tempo de execución e implican unha maior esixencia física e mental, ademais de servir para alcanzar os obxectivos previstos (Chinchilla et al., 1994). Pola contra, e aínda que en menor medida, na *fase de animación* tamén se emprega, mais neste caso están destinados á predisposición do alumnado, tanto corporal como mentalmente, cara á práctica, polo que deberán ser sinxelos, fáciles de presentar e de curta duración (Chinchilla et al., 1994).

Tipo de contidos que se traballa especialmente a través do xogo

| | |
|--------------|---|
| Motrices | 4 |
| Cognitivos | 0 |
| Actitudinais | 2 |
| Sociais | 0 |

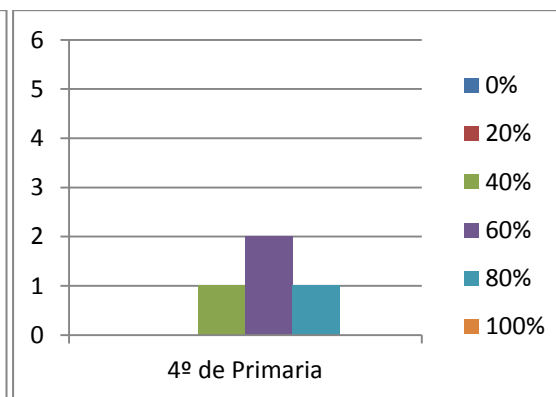
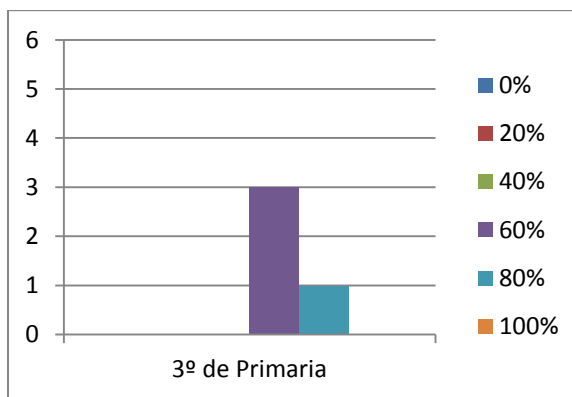
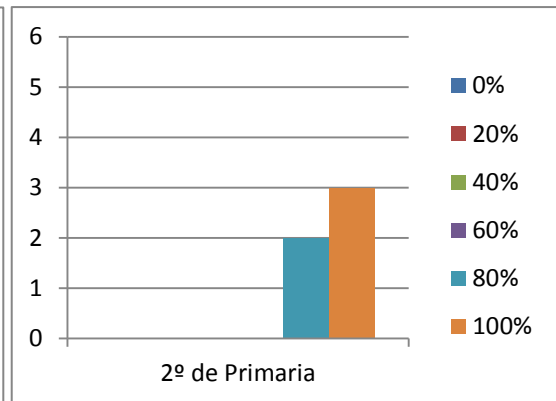
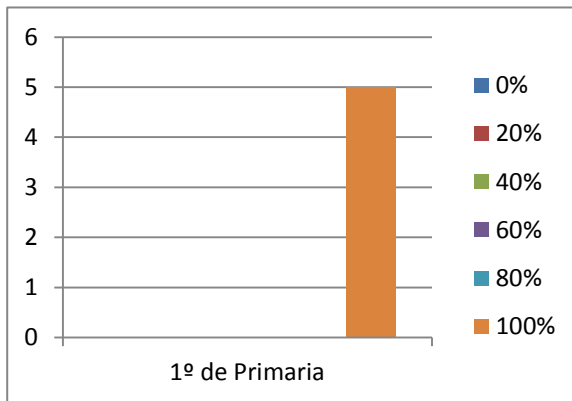


Os contidos a traballar na área de educación física poden ser divididos en motrices (saber facer), cognitivos (saber), actitudinais (saber ser) ou sociais (saber estar) e estes poden ser traballados mediante diferentes metodoloxías. Neste caso os resultados obtidos fan referencia ao tipo de contidos que con maior frecuencia traballan as e os docentes enquisados mediante o xogo. Os datos extraídos amosan que catro dos seis docentes empregan este recurso para traballar principalmente contidos motrices, contra os dous restantes que elixiron a opción de contidos actitudinais; por outra banda os cognitivos e sociais non son tidos en conta á hora de traballar mediante o xogo.

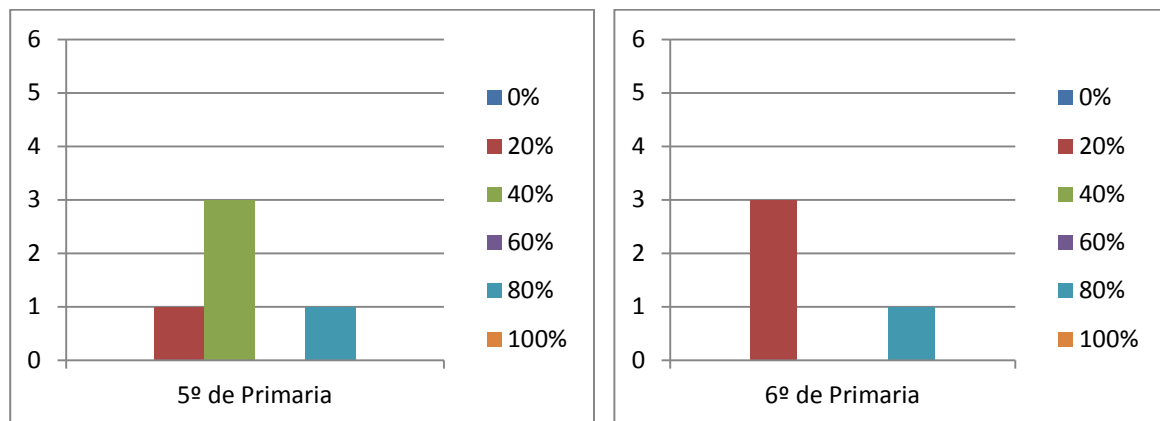
Podemos deducir que un dos motivos polo que probablemente os datos informan de que boa parte dos docentes traballan os contidos motrices a través do xogo, é porque na área de educación física a maior partes destes contidos son motrices. No marco teórico expóñense aqueles que engloban o Bloque 5 dos contidos curriculares, *Xogos e deportes*, en ámbolos tres ciclo educativos; malia que non están divididos en contidos motrices, cognitivos, actitudinais e sociais, pódese observar que, a trazos xerais, predominan os motrices sobre o resto.

Frecuencia coa que se usa o xogo

| | 1º EP ¹³⁷ | 2º EP | 3º EP | 4º EP | 5º EP | 6º EP |
|------|----------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 0% | - | - | - | - | - | - |
| 20% | - | - | - | - | 1 | 3 |
| 40% | - | - | - | 1 | 3 | - |
| 60% | - | - | 3 | 2 | - | - |
| 80% | - | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 100% | 5 | 3 | - | - | - | - |



¹³⁷Educación Primaria



A intencionalidade desta pregunta é coñecer en que niveis educativos da Educación Primaria se emprega con maior asiduidade o xogo. Pódese observar nas gráficas que o xogo é usado nos primeiros cursos con moita frecuencia, no primeiro curso ao 100%, pois todos os enquisados que imparten docencia en primeiro, un total de cinco, marcaron esa porcentaxe. No respecta ao segundo curso son tamén cinco docentes enquisados: tres deles marcaron o 100%, mentres que os dous restantes indicaron que empregan o xogo un 80%. Así, pódese observar que neste primeiro ciclo educativo, no que o alumnado comprende a idade entre os 6 e 8 anos, o xogo está moi presente nas súas sesións de educación física.

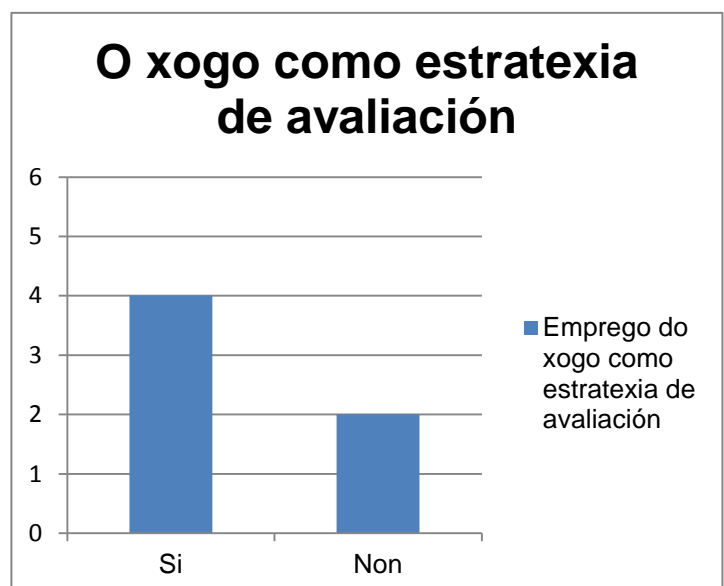
No tocante ao segundo ciclo educativo, no que o alumnado ten entre 8 e 10 anos, corrobórase que medida que se vai ascendo de curso, o emprego do xogo vai diminuindo. No terceiro curso, cun total de catro docentes que traballan neste nivel, as porcentaxes roldan entre o 60% (tres mestres/as escolleron esta opción) e o 80% (soamente unha persoa elixiu esta porcentaxe); en cuarto de Primaria xa comezan a descender aínda máis estes niveis: do total dos catro mestres/as que imparten docencia neste curso, un deles emprega o xogo ao 80%, mentres que dous dos mesmos ao 60% e, por último, outro ao 40%.

En canto ao derradeiro ciclo, en 5º de Primaria cun total de cinco docentes enquisados, os resultados obtidos foron os seguintes: un mestre/a marcou a opción do 80%, tres deles a do 40% e outro o 20%. No que corresponde a 6º de Primaria, con catro docentes dos seis docentes que traballan neste curso, os datos son moi claros: soamente un dos mestres/as enquisados marcou o 80% contra o 20% do resto dos docentes. Neste nivel educativo a idade do alumnado está comprendida entre os 10 e 12 anos.

Cos datos desta mostra expresamos que o xogo como un recurso docente na educación física ten un maior uso nos primeiros niveis educativos, pois a medida que se ascende de nivel o seu emprego vaise reducindo, chegando a niveis do 20% en 6º de Primaria. Tal e como se adiantou na introdución, o xogo é unha actividade inherente ao ser humano, posto que se mantén ao longo da nosa vida malia que en idades temperás se presenta como unha necesidade máis indispensable (Gutiérrez, 2004), polo que unha menor idade implica, na maioría dos casos, un maior tempo de xogo.

O xogo como estratexia para a avaliación

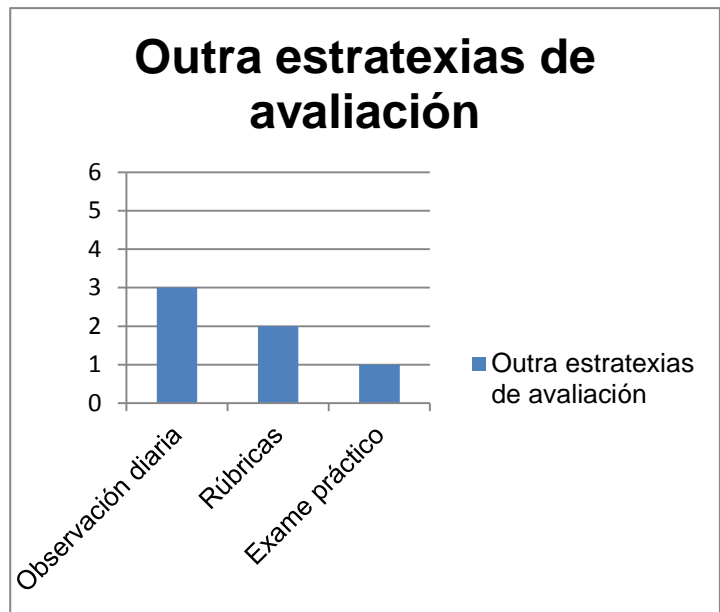
| | |
|-----|---|
| Si | 4 |
| Non | 2 |



Outras estratexias

de avaliación

| | |
|--------------------|---|
| Observación diaria | 3 |
| Rúbricas | 2 |
| Exame práctico | 1 |



No que respecta ao xogo como estratexia de avaliación, os resultados obtidos amosan que a catro dos seis docentes enquisados empregan o xogo para avaliar fronte os outros dous que non o fan. Mediante estes datos observamos que o xogo non é unha das estratexias máis empregadas para avaliar, mais os mestres/as que si que fan uso desta estratexia utilizan outras de forma simultánea para que a avaliación sexa máis completa e obxectiva.

Por tanto, outras estratexias de avaliación que os docentes enquisados usan para avaliar ao seu alumnado aparecen reflectidas no derradeiro gráfico que se expón: tres dos docentes que empregan o xogo como estratexia de avaliación tamén usan a *observación diaria*, dous empregan *rúbricas* e un realiza *exame práctico* ao alumnado.

A nivel xeral, pódese concluír que o xogo non se emprega como unha estratexia para avaliar especificamente, aínda que probablemente se avalíe o traballo diario nos mesmos, malia que este dato non pode ser corroborado a través do cuestionario realizado. Así mesmo, cando os mestres/as de educación física utilizan este para avaliar ao seu alumnado, empregan a maiores outras estratexias de avaliación co obxecto de que sexa máis obxectiva, por exemplo a observación diaria, unhas das máis usada. Xa no marco teórico afirmouse que na etapa de Educación Primaria a observación era un dos métodos máis empregados para avaliar ao alumnado, tal é así que os cuestionarios corroboran dita información. No que respecta ás outras estratexias de avaliación, as rúbricas non se sabe con certeza cales son as empregadas polos docentes, mais no marco teórico expóñense algúns exemplos das que se consideran máis habituais: rexistro anecdótico, lista de control, escala gráfica e escala ordinal.

5. CONCLUSIÓNS

Despois do exposto neste traballo pódese concluír que o xogo é un excelente recurso docente e, como tal, alcanza unha gran importancia dentro do ámbito educativo e pedagóxico. Neste sentido o xogo como estratexia metodolóxica pode ser usado de dúas maneiras, como medio para coñecer ao alumnado e como instrumento para o desenvolvemento, perfeccionamento ou mellora das distintas capacidades psicofísicas, malia que a obtención dun exitoso resultado vai a depender das axeitadas adaptacións ou da boa aplicación que o docente faga do mesmo.

Así pois, todos os recursos docentes teñen aspectos positivos e negativos. Por un lado, un dos aspectos máis proveitosos do emprego do xogo é a súa capacidade como elemento motivador do alumnado, ademais de ser considerado polo profesorado como un recurso que estimula a aprendizaxe, tal e como se puido comprobar a través dos resultados obtidos nos cuestionarios. Ademais, é innegable a súa capacidade para adaptarse aos diversos obxectivos educativos e ás características do alumnado, por exemplo mediante a modificación das normas, do espazo ou do material.

Pola outra banda, o xogo tamén pode carrear diversos problemas: un xogo empregado aparentemente da mesma forma pode desenvolver diferentes fines, é dicir, nun momento e situación determinada pode conseguir, por exemplo, a

integración ou a tolerancia, mentres que noutras circunstancias pode dar lugar a situacións totalmente contrarias (marxinación ou violencia). Mencionar tamén que o exceso de competición nos xogos leva a consideralos, por parte dalgúns estudosos do tema, como antieducativos malia que non todos están de acordo en elo.

Deste modo podemos afirmar que o xogo está presente no ámbito da educación física, cuestión que compartimos; malia esta importante presenza queremos subliñar a necesidade, por parte do profesorado que o emprega, do deber de coñecer e decatarse da orientación que dan aos mesmos nas sesións de educación física.

Malia que a totalidade do profesorado considérao como un recurso metodolóxico e emprégao con frecuencia, adoita facelo con maior reiteración nas idades máis temperás. Entendemos que sería interesante que esta estratexia de ensino-aprendizaxe fose máis empregada nos ciclos superiores e, ademais, non estivese soamente presente na educación física, senón que se estendese a outras áreas ou ámbitos, e non só durante a infancia, senón tamén introducilos como recurso didáctico para as aprendizaxes doutros sectores da sociedade.

Para concluír, é preciso engadir que alén de todo o aprendido en relación co tema de estudo, o xogo como recurso didáctico, este Traballo de Fin de Grao supuxo un importante reto a nivel persoal polo esforzo requirido na consulta bibliográfica, na elaboración dunha enquisa, no contacto con docentes descoñecidos ata o momento, na redacción do traballo, etc., e por ser o primeiro, malia que breve, traballo de investigación realizado. Ademais supuxo unha gran mellora no proceso da aprendizaxe autónoma ao obrigarnos a desenvolver novas ferramentas de traballo e a organizar o tempo persoal.

Bibliografía

- Angulo, J. J., Cartón, J., Cuadrillero, F., Fernández, F., Fernández, R., Garnacho, R. (2011). *Educación física en primaria a través del juego. Tercerciclo*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Bañeres, D., Bishop, A. J., Cardona, M^ª. C., Comas I Coma, O., Escuela Infantil Platero y yo, Garaigordobil, M.(2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Blázquez, D. (1990). *Evaluar en educación física*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Cagigal, J M.(1996). *Obras Selectas. (Volumen I)*. Cádiz: COE
- Chinchilla, J. L., Córdoba, E. R., Riaño, M. A. (1994). *Bases para la aplicación del juego en las clases de educación física*. España: AtyPE, S.L.
- González, M. A.(1999). *Manual para la evaluación en educación física. Primaria y Secundaria*. Madrid: Escuela Española.
- Gutiérrez ,M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta*, nº7, 153 – 176.
- Hernández, J. L. & Velázquez, R. (2004). Evaluación en educación y evaluación del aprendizaje en educación física. En Alonso, D. (et al.) , *La evaluación en educación física. Investigación y práctica en el ámbito escolar* (54-83). Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- Spencer H. (1985). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-calpe

Webgrafía

- Arroyo, M. D. (1989). El juego y su utilización en la educación física. *Autodidacta*, 37, 99 – 114. Recuperado de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_10_archivos/m_a_dominguez.pdf
- Cobos, J. A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 40, 23 - 36. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- *Educación Física*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/EDUFISICA/document/juegos.htm>
- García, J. (2012). *La Educación Física en Primaria*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://jorgegarciagomez.org/>
- *Juegos de tiempo libre*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://juegosdetiempolibre.org/>
- Lara, J. L. (2006) *Educación Física en Infantil y Primaria*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/>
- *Portal de juegos educativos y didácticos para niños de Primaria*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://www.mundoprimaria.com/>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22^aed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Real Academia Galega. *Diccionario da Real Academia Galega*. Consultado en <http://www.realacademiagalega.org/diccionario#inicio.do>
- *Recursos para E. Primaria*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://capileiraticrecursos.wikispaces.com/RECURSOS+PARA+E.+PRIMARIA>
- Seara, B (2000). *Experimentos para niños. Actividades de ciencias*. Recuperado el 17 de Junio, desde <http://www.experiencia.com/>