

**TFG DEL CURSO DE ADAPTACIÓN AL GRADO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**“LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO COMO METODOLOGÍA
EDUCATIVA”**

CLOTILDE M^a REYES GONZÁLEZ

CURSO ACADÉMICO 2015/2016

CONVOCATORIA: JULIO

RESUMEN

Este trabajo de Fin de Grado trabaja la importancia del juego como metodología educativa.

Primeramente, se realiza una búsqueda de recursos (libros y artículos) sobre esta temática. Posteriormente, estos recursos son organizados por año de publicación y por categorías dentro de la temática.

Finalmente, se hace una discusión sobre la importancia del juego en el ámbito educativo y sobre el progreso seguido, como metodología en la educación, a lo largo de la historia.

PALABRAS CLAVE: juego, juego educativo, lúdico, videojuego, juego digital.

ABSTRACT

This Final Degree Work includes the importance of the game as educational methodology.

Firstly, we make a search of resources (books and articles) about this topic. Subsequently, these resources are organized for year of publication and for category in this topic.

Finally, we make a discussion about of importance of game in education and about the progress of the educational methodology throughout history.

KEY WORDS: game, educative game, ludic, video game, digital game.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. DELIMITACIÓN DE CAMPO Y OBJETO DE ESTUDIO	1
2. MARCO TEÓRICO	2
2.1. Las aulas y el uso del juego como recurso didáctico	2
2.2. El juego en la Educación Física	7
3. SELECCIÓN, ESTRUCTURACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ARGUMENTOS Y FUENTES DOCUMENTALES.....	9
3.1. Procedimiento metodológico	9
3.2. Resultados	11
3.3. Discusión	16
4. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL	17
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
6. ANEXOS	21

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICAS

CUADRO. Características de los videojuegos y valores adquiridos	6
GRÁFICA 1. Recursos seleccionados	11
GRÁFICA 2. Año de publicación de los libros	12
GRÁFICA 3. Año de publicación de los artículos	12
GRÁFICA 4. Clasificación de los resultados por sub-tópicos	13
GRÁFICA 5. Fuentes documentales	14

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I. Secuenciación y clasificación de los resultados	22
ANEXO II. Fuentes documentales y clasificación de los resultados	39
ANEXO III. Bibliografía comentada	48
ANEXO IV. Fuentes documentales	90

1. DELIMITACIÓN DEL CAMPO Y OBJETO DE ESTUDIO

Como Trabajo de Fin de Grado y como cierre del Curso de Adaptación al Grado de Maestro de Educación Primaria, esta revisión teórica pretende realizar una amplia búsqueda sobre el juego y su relación con el ámbito educativo. Con este objetivo, seleccionamos y reagrupamos la información esencial para, posteriormente, hacer una síntesis de la misma.

El juego es una necesidad básica de cualquier niño pero, cada autor, posee unas creencias sobre el mismo y su uso en el ámbito educativo. Es por ello, que encontremos una gran variedad de bibliografía referida al juego en el ámbito educativo.

La decisión por la temática de estudio no fue sencilla. Tras un análisis de los cambios que han surgido en cuanto a las metodologías llevadas a cabo en las aulas a lo largo del tiempo, se ha decidido la realización de la revisión teórica sobre el uso del juego en el ámbito educativo.

La temática del juego se ha estudiado desde años remotos, pero se ha decidido hacer una revisión teórica donde se pueda observar en qué medida es utilizada y los beneficios que aparecen con su uso en las aulas educativas.

Hay que saber, como docentes, que debemos acabar con los restos de rigidez escolar y la metodología memorística, dando paso a una metodología activa y participativa, donde podemos educar mediante el juego, fortaleciendo la socialización, comunicación, motivación hacia el aprendizaje, la creatividad..., consiguiendo así un desarrollo óptimo y competencial en todos los aspectos del aprendizaje.

Los **objetivos** que se proponen con la revisión sobre la utilización del juego en la educación es indagar y conocer las diferentes investigaciones que se han realizado al respecto; analizando, a su vez, la evolución que ha tenido su uso como parte activa en la adquisición de conocimientos.

Otro de los objetivos que se busca es conocer los beneficios del juego en el ámbito educativo para llevar, en un futuro, esos conocimientos a la función docente y mejorando, con ello, el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado (motivación, partida de puntos de interés, etc.).

A lo largo de toda nuestra formación hemos adquirido diversas **competencias** que nos ayudarán a desarrollar con éxito nuestra profesión pero, para la realización de este trabajo, hemos destacado la importancia que tenemos que tener los docentes sobre reflexionar acerca del trabajo llevado a cabo en el aula, y saber que tenemos que ir perfeccionando nuestra función y metodología para ir adaptándonos a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de nuestra vida.

2. MARCO TEÓRICO

Son muchos los estudios que existen sobre la importancia del juego en el ámbito educativo, y es que éste ha sido considerado como una actividad esencial en el desarrollo del individuo. El juego contribuye al desarrollo de hábitos intelectuales, sociales y morales.

El concepto de juego ha ido evolucionando a lo largo de la historia, por lo que existe una gran variedad de opiniones sobre el mismo. Buhler (1946 citado por Berruezo y Lázaro, 2009), expone que “el juego es una actividad en la que existe un placer funcional y es sostenida por este placer funcional, independientemente de los productos que de ella resulten y de las motivaciones que de ella puedan existir”.

Así mismo, se puede encontrar que “el juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño; es una necesidad para su desarrollo”. (UNICEF 2006 y Euceda, 2007 citados por Ferrándiz Vindel, 2014).

Las características más destacadas del juego es que es placentero, natural y motivador, voluntario, te lleva a un mundo aparte, es creador, expresivo y socializador (García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz, & Samper, 2000).

2.1. Las aulas y el uso del juego como recurso didáctico

Hoy en día, se defiende una educación integral, donde se educa desde todos los campos, y el juego es un método esencial al que debemos recurrir e incluir en nuestra metodología.

A lo largo de la historia se ha ido dando importancia a la actividad lúdica como base de la educación. Pedro de Alcántara García, en su manual *Teoría y Práctica de la educación y la*

enseñanza, confía en el juego “por el papel que desempeña en toda cultura de la niñez, como una función genuinamente educadora, como un instrumento general de educación y enseñanza” citado por Andrés Payà Rico (2007). Además, cita, que este mismo autor, a finales del siglo XIX, advierte sobre “el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación”

Hay muchos autores que apoyan este tipo de metodología como medio de aprendizaje. Entre ellos, podemos destacar a Antonio Machado, el Dr. García Fraguas, la pedagoga María Carbonell, Ángel San Martín y a Teodoro Causí.

El juego en las aulas ha tenido un progreso favorable a lo largo de los años, pero es a partir de los años veinte cuando se empieza a luchar contra el pensamiento de diversos docentes a la hora de no verlo compatible con las tareas educativas.

Hay que tener en cuenta, que hoy en día son muchos los docentes que no incorporan este tipo de metodología lúdica en sus aulas, tras no verlas efectivas o no atreverse a realizar el cambio, ese cambio a una metodología que se refleja en un aprendizaje significativo y por descubrimiento, donde es el propio niño quien construye su propio conocimiento, partiendo siempre desde sus intereses y necesidades.

Son varias las investigaciones sobre esta temática en las que se han obtenido que los docentes, aún teniendo recursos didácticos, no los utilizan, y aún reconociendo la influencia que tiene el juego en el aula, ponen resistencia a utilizarlo, pudiéndose ver influenciados tanto por su experiencia escolar como por su formación pedagógica.

En Marzo de 2014 y en el artículo “La inclusión del juego” perteneciente a la revista nacional e internacional de educación inclusiva, se dan resultados referentes a una investigación de Gairín (1990) sobre el tipo de mejora que pueden aportar los juegos educativos, estos resultados son:

- El 88% de los profesores opinan que se mejorará la motivación de los alumnos.
- El 83% opina que el profesor puede construir nuevos recursos didácticos.

- Para el 29% de los profesores las relaciones se ven mejoradas con el resto de los compañeros.
- El 28% de los docentes piensa que los juegos le permiten mejorar su actuación didáctica.
- Para el 26% de los encuestados los juegos permitirán mejorar la organización del trabajo dentro del aula.
- Un 21% opina que los juegos ayudan a mejorar la programación de la asignatura y se mejoran los conocimientos matemáticos.

En este mismo artículo, se comenta que son muchas las investigaciones sobre el poco uso del juego en las aulas, Arévalo, Hernández, Tafur y Bolseguí (2006) comentan que el desuso de esta metodología puede ser debido al desconocimiento por parte del docente de las ventajas educativas que tiene. Por otro lado y según Gutiérrez (1997), varias son las razones que llevan a evitar esta metodología: desconocimiento teórico sobre el juego, inseguridad del docente, falta de recursos lúdicos, ausencia de repertorio de juegos o falta de experiencia.

Por lo tanto, hay que empezar por cambiar el pensamiento de algunos docentes, para que pueda incitar al niño, mediante el juego, a explorar y construir su aprendizaje. A continuación comentaré una serie de ítems referentes a la **función del docente** en el uso del juego como metodología en el aula:

- El docente debe incitar y tolerar el juego, invitar a sus alumnos al juego, a la fantasía.
- Ha de hacer partícipe a todo el alumnado en el juego.
- Ha de saber que el juego lleva consigo la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida.
- Debe ser consciente de que la niñez demanda demasiada acción y que no se deben dar explicaciones demasiado largas.
- Debe saber que el desinterés o la poca participación en un juego requiere el cambio del mismo.

- Que no deben de haber alumnos que monopolicen el juego.
- Ha de saber que, cuando el juego es aceptado por el grupo en totalidad, es cuando se empiezan a marcar reglas.

Además, es necesario hacer entender a los docentes, que la implicación del juego en el aula marca una gran variedad de **beneficios** de los cuales caben destacar:

- Desarrollo intelectual, mejorando la atención, la memoria, el rendimiento, las habilidades para clasificar, seriar, establecer relaciones espacio-temporales, el desarrollo del lenguaje, la capacidad de expresión y reflexión, la imaginación y creatividad.
- Desarrollo de la personalidad, pues mediante el juego el niño/a alcanza un equilibrio psíquico y libera diversas tensiones que pueda tener. Además, influye en la construcción del autoconcepto, la autoestima y la confianza en sí mismo y en los demás, control de la ansiedad, facilita la resolución de conflictos, facilita patrones de identificación sexual y ayuda a desarrollar la subjetividad del niño/a.
- Desarrollo psicomotor, trabajando la motricidad gruesa y la fina, coordinación motriz, equilibrio, fuerza, la manipulación de objetos, el dominio de los sentidos, la discriminación sensorial, coordinación visomotora, la capacidad de imitación, y en general la competencia motriz.
- Desarrollo afectivo, trabajando la confianza, la seguridad, la superación del egocentrismo cognoscitivo, la competitividad, el trabajo en grupo y las capacidades sociales. El juego es “el elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social, desarrollando sentimiento de comunidad” (Cacigal, 1971; Gruppe, 1976; Moor , 1981 y Blanchard y Chesca, 1986 citados por Ferrándiz, 2014).

Otra forma de implicar el juego como metodología en las aulas es mediante el **juego digital, interactivo o videojuego**; aunque exista una preocupación generalizada por el uso de este tipo de juegos en las aulas, es cierto que ayudan a conseguir un mejor aprendizaje.

Son muchos los autores que defiende este tipo de juegos en el aula y comentan sus beneficios en el alumnado, así, Greenfield (1989 citado por Alfageme & Sánchez, 2002),

comenta que el alumnado con dificultades de aprendizaje que no se concentran en las tareas convencionales, prestan atención a los videojuegos y progresan con ellos.

Además, Gaja (1993 citado por Alfageme & Sánchez, 2002), considera que los videojuegos sirven de terapia en el tratamiento de ciertos trastornos.

Etxeberría (2000 citado por Alfageme & Sánchez, 2002), demuestra que los videojuegos permiten una ayuda especial en el tratamiento y mejora de problemas educativos y terapéuticos, tanto de tipo físico como psicológico, así como múltiples utilidades en cuanto al entrenamiento de todo tipo de habilidades.

Características del juego	Valores adquiridos
Diversión	Satisfacción
Jugar	Inmersión
Normas y reglas	Estructura
Metas y objetivos	Motivación
Interacción con el juego	Saber hacer
Reciprocidad	Aprendizaje con respuesta inmediata
Adaptación	Carácter abierto
Ganar la partida	Gratificación del ego, auto-superación
Competitividad, obstáculos	Adrenalina
Resolver problemas	Fomento de la creatividad
Interacción social	Aprendizaje social
Narratividad	Emociones

Cuadro 1: Características de los videojuegos y valores adquiridos (Attewell y Savill-Smith, 2003)

Como se ha comentado con anterioridad, varios autores recogen los beneficios y las ventajas del uso de este tipo de juegos en las aulas educativas, pero hemos de nombrar el resumen que hace Gros (1998 citado por Alfageme & Sánchez, 2002), de las habilidades que potencia el uso de videojuegos: potencian la adquisición de habilidades psicomotrices; mejoran y educan la atención; ayudan a adquirir las habilidades de asimilación y retención de la información; se pueden adquirir habilidades para la búsqueda de información; mejoran las habilidades organizativas; se pueden adquirir habilidades creativas y analíticas;

ayudan a adquirir la habilidad de tomar decisiones y de resolución de problemas; y se pueden adquirir, además, habilidades meta-cognitivas.

El cuadro (ver cuadro 1), recoge cómo los videojuegos contribuyen a la adquisición del aprendizaje de los usuarios (Attewell y Savill-Smith, 2003 citado por Mainer, 2006):

En definitiva, el juego en las aulas permite al alumnado adaptarse al mundo en el que vivimos, desarrollándose como persona y adquiriendo una gran cantidad de actitudes y valores que le ayudaran a resolver sus problemas en su día a día.

2.2. El juego en la Educación Física

El juego en la Educación Física, sirve para trabajar cualquier contenido, y a su vez, cualquiera de las competencias. Basándonos en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, hemos de destacar, el criterio de evaluación número 8, el cual va evolucionando a medida que se avanza desde el primer curso de la Educación Primaria hasta el último; como referencia hemos tomado el del quinto curso. A saber:

“Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural”.

Otro de los criterios de evaluación que cabe destacar, y que también sigue un progreso a medida que se avanza los cursos es el número 3, referente a la expresión corporal:

“Ejecutar las diferentes formas de expresión corporal de forma espontánea, creativa y estética, identificando el ritmo, el gesto y el movimiento como instrumento de expresión y comunicación, reconociendo su aplicación a diferentes manifestaciones culturales, rítmicas y expresivas”.

“El ámbito propio de la Expresión Corporal es el mundo simbólico, que se desarrolla a través de las actividades lúdicas” (Santiago y Paloma 1985 citado por Agudo Cadarso, 1990).

El docente puede intervenir en los juegos, como observador o como participante. En el primer caso, interviene pudiendo observar diversas dificultades motrices, preferencias, comportamientos y actitudes. En el segundo caso, mostrándose cercano al alumnado, pudiendo así crear un clima afectivo y de confianza.

El niño necesita del docente un “soporte”, en sentido de “andamio” para resolver la situación del juego que quiere dominar (Bruner, 1986:60 citado por Cesaro, Nella, & Viñes, 2008).

Muchos son los autores que estudian el juego en el área de la Educación Física, antiguamente, la clase de Educación Física era dictada por el docente y estaban enfocada a juegos tradicionales; en la actualidad, hay un mejor aprovechamiento de los juegos como herramienta pedagógica.

El juego en la Educación Física depende de una serie de factores, los cuales son: los objetivos, el número de alumnos, el terreno de juego, el material didáctico, el momento de la sesión dónde se utilice el juego, el control del esfuerzo y el control de la motivación, (García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz, & Samper, 2000).

El juego motor es un buen medio para el desarrollo del alumno/a, como bien comenta Ruiz Omeñaca (2008), el fin de la Educación Física no es exclusivamente educar la motricidad, pero ésta tiene un lugar central en esta área curricular. En las clases de Educación Física se emplea una variedad de juegos motores con diferentes finalidades, según comenta Vicente Navarro (2011), todo juego motor se ve transformado para lograr el aprendizaje.

Podemos hablar de juego cuando, para quien juega la situación motriz sea: una fuente de alegría, de júbilo, de placer; posea un carácter autotélico; se perciba como libremente elegida; implique participación activa y, represente un “mundo aparte” que discurre en el ámbito de la recreación. (Omeñaca y Ruiz, 1999 citado por Ruiz Omeñaca, 2008).

Vicente Navarro, muestra algunos juegos referidos a la educación, los cuales son: juego motor de imitación; juego de fantasía; juego de simulación; juego motor y estructuras

rítmicas y lingüísticas; juego motor simbólico con reglas; juegos motores de reglas; juegos cooperativos; y juegos alternativos.

Las disciplinas más frecuentes abordadas en diversas investigaciones y que han tomado el juego motor como objeto han sido: la etnografía, la etnohistoria, la historia, la perspectiva histórico-cultural, la pedagogía, el juego modificado y el contexto de la enseñanza comprensiva, la praxiología motriz, la psicología (Navarro, 2009).

“Los modelos de mayor impacto del campo del juego motor se han centrado en: la enseñanza del juego al deporte, la modificación de juegos, el aprendizaje social del juego tradicional en la escuela, las aplicaciones de la praxiología a los programas educativos, los juegos alternativos, los juegos multiculturales, los juegos vinculados al aprendizaje de otros contenidos curriculares y de sus recursos, los juegos como integración del alumnado con discapacidad, los procedimientos para diseñar juegos motores, y los juegos y su configuración en modelos teórico-prácticos” (Navarro, 2009).

3. SELECCIÓN, ESTRUCTURACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE ARGUMENTOS Y FUENTES DOCUMENTALES

3.1. Procedimiento metodológico

Para la elaboración de esta revisión teórica hemos indagado en multitud de bibliografía con respecto al juego en la educación.

Primeramente, hemos buscado en el catálogo de la Biblioteca de la Universidad de La Laguna donde hemos encontrado una variedad de libros sobre la temática del juego en el ámbito educativo.

Posteriormente, indagamos en el Punto Q de la Biblioteca de la Universidad de La Laguna, donde pudimos explorar esta temática en diferentes bases de datos. A continuación, se sigue un procedimiento en espiral, donde una vez seleccionado un artículo o libro, recurrimos a su autor/a indagando sus otras publicaciones, pudiendo estar éstas, relacionadas con la temática elegida.

Además, en las fuentes seleccionados, recurrimos a su bibliografía, donde hemos podido recopilar otra serie de recursos donde podamos ampliar la búsqueda, realizándose a su vez, de nuevo ese proceso en espiral.

Las palabras claves que buscamos en el Punto Q son: juego, juego educativo, lúdico, videojuego, juego digital, game, educative game, ludic, video game, digital game. Tras realizar la búsqueda hemos obtenido una gran cantidad de recursos ya que es un tema bastante amplio. El proceso que se ha seguido es, acotar la materia a educación, donde los resultados obtenidos son menores. Posteriormente, y aun teniendo gran cantidad de recursos refinamos los resultados, seleccionando primeramente libros, y luego artículos, como tipo de recurso encontrado, ya que como hemos comentado con anterioridad, esta revisión teórica se centrará en una búsqueda de artículos y libros relacionados con la temática hasta la actualidad.

En resumen, la búsqueda es amplia, pudiéndose ramificar en varios aspectos como otras publicaciones de un mismo autor, o diversos artículos de una revista encontrada... pero siempre realizando una búsqueda desde lo más amplio a lo más específico.

Tras encontrar diversos recursos en el catálogo de la biblioteca y el Punto Q, se elaboraron dos cuadros, dirigidos a secuenciar y clasificar cada recurso (ver anexo I).

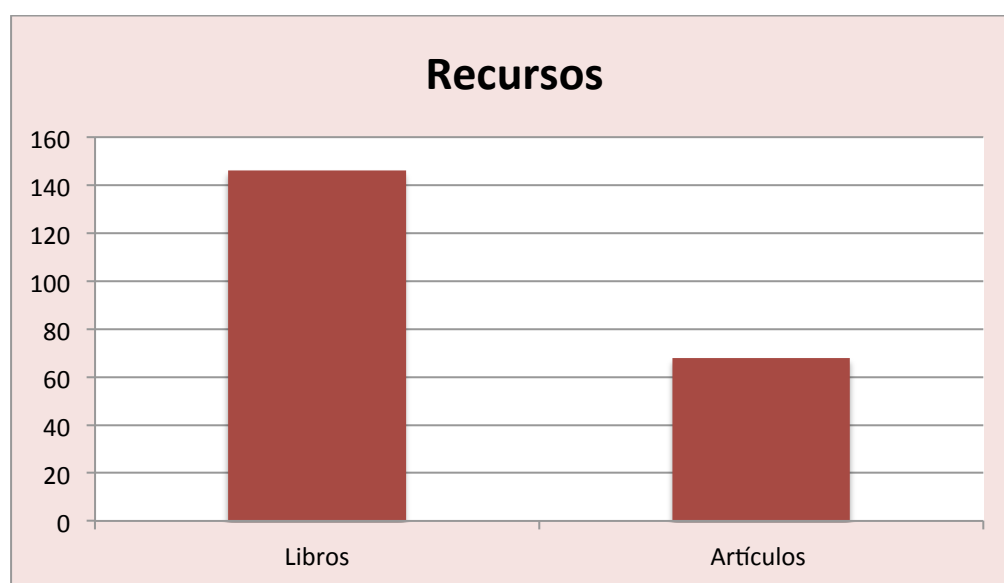
En esta línea, señalar que la clasificación se realiza en función de que fuesen libros o artículos y la secuenciación, como es natural, tomando como referencia el año de publicación del recurso encontrado. Los cuadros recogen, sin embargo, el/los autor/es y el fondo donde puede encontrarse la publicación. Registrados todos los recursos, se separan por tópicos o temáticas para tener una visión general y organizada de lo encontrado y, posteriormente, poder realizar una síntesis del contenido.

También para las fuentes documentales se elaboran dos cuadros. En este caso, se recogen las editoriales y revistas y los libros y artículos publicados en cada fuente documental (ver anexo II).

Finalmente y tras la elaboración de las conclusiones, se genera un apartado de bibliografía comentada que pretende profundizar, un poco más, en los libros, artículos, editoriales y revistas encontradas (ver anexos III y IV)

3.2. Resultados

Con la búsqueda realizada en el catálogo de la Biblioteca de la Universidad de La Laguna, así como del Punto Q, como se ha comentado con anterioridad, desde lo más general a lo más específico, se ha encontrado una serie de recursos. Para la realización de esta revisión teórica se ha seleccionado 214, de los cuales 146 corresponden a libros y 68 a artículos de revista, datos representados en la gráfica 1 (ver gráfica).



Gráfica 1. Recursos seleccionados

Estos libros y artículos se publicaron en un período de tiempo que oscila entre el año 1969 y el 2016. Las gráficas 2 y 3 (ver gráficas) recogen los recursos encontrados con la temática del juego en la educación y los años de publicación:

En la gráfica 2 (ver gráfica), se han agrupado en períodos de diez años, con excepción del tramo que corresponde a la etapa que va desde el año 2010 hasta la actualidad (2016).

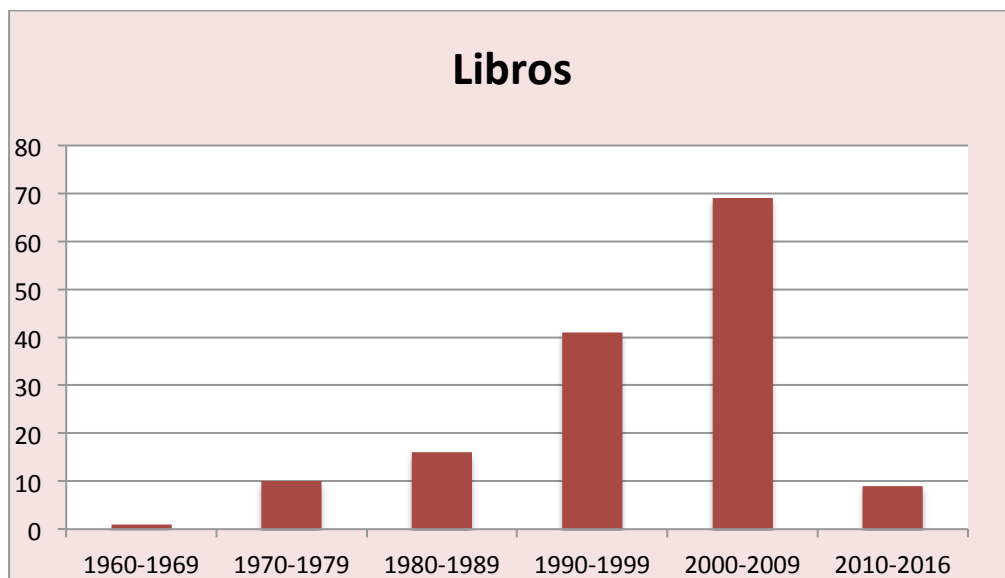


Gráfico 2. Libros y año de publicación

Los libros obtenidos en los diferentes periodos son: entre 1960 y 1969, 1 libro; entre 1970 y 1979, 10 libros; en el siguiente periodo, 1980-1989, 16 libros; entre 1990 y 1999, 41 libros; entre el 2000 y el 2009, 69 libros y en el último periodo, 9 libros.

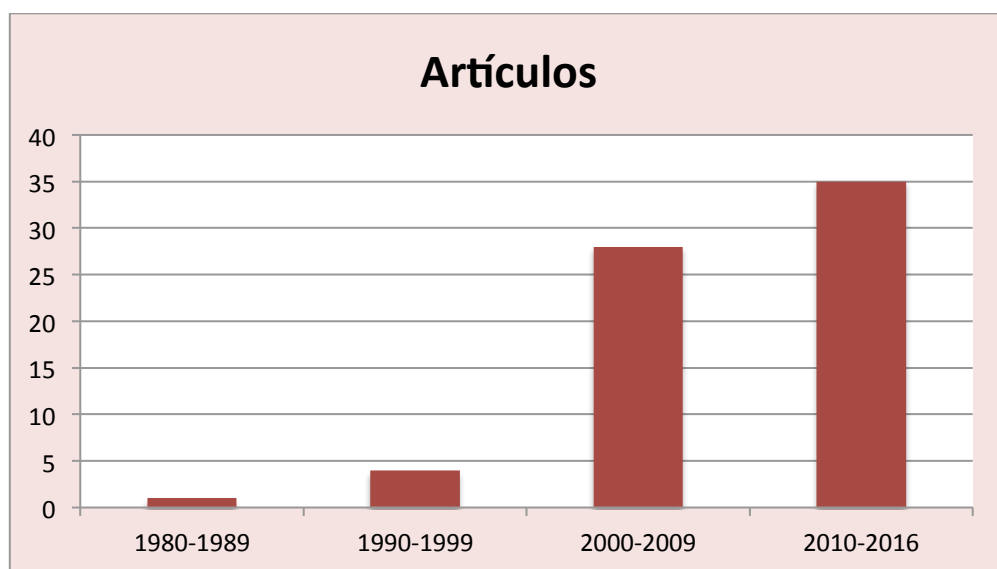


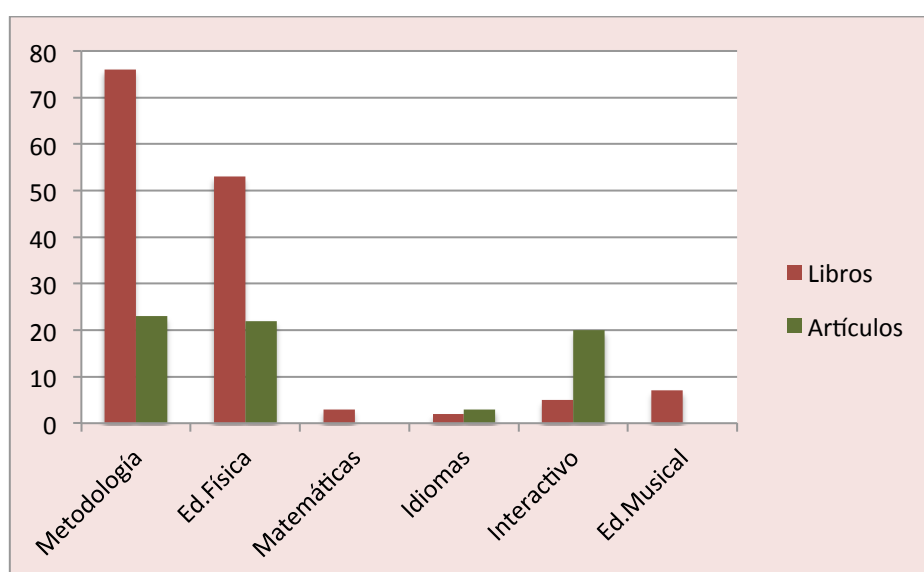
Gráfico 3. Artículos y año de publicación

La gráfica 3 (ver gráfica), recoge los artículos encontrados en diferentes periodos (periodos también de diez años).

Los resultados encontrados son: en el período comprendido entre 1980 y 1989 se ha encontrado 1 sólo artículo; en el siguiente período (1990-1999), 4 artículos; entre el año 2000 y el 2009, 28 y en el último período, que abarca desde el 2010 hasta el 2016, encontramos 35 artículos.

Para organizar estos recursos, se ha realizado una estructuración siguiendo diferentes sub-tópicos dentro del juego en el ámbito educativo, estos son:

- El juego como metodología en el aula y sus beneficios.
- El juego en la Educación Física.
- El juego interactivo o digital en las aulas.
- El juego en la enseñanza de idiomas.
- El juego en la enseñanza de las matemáticas.
- El juego en la enseñanza musical.



Gráfica 4. Recursos por sub-tópicos

La gráfica 4 (ver gráfica) clasifica los recursos encontrados en sub-tópicos. Como se puede observar, los resultados son los siguientes:

El juego como metodología en el aula, cuenta con 76 libros y 23 artículos; el juego en la Educación Física, con 53 libros y 22 artículos; el juego en la enseñanza de las

Matemáticas, con 3 libros y ningún artículo; el juego en la enseñanza de idiomas con 2 libros y 3 artículo; el juego interactivo o digital con 5 libros y 20 artículos y, por último y en lo que se refiere al juego en la Educación Musical, encontramos 7 libros y ningún artículo.

En cuanto a las **fuentes documentales** se ha realizado una observación sobre el número de revistas y artículos que engloban los recursos encontrados.

Al realizar la clasificación se han encontrado 71 editoriales y 34 revistas como se puede ver en la gráfica 5 (ver gráfica). Por un lado, se han organizado los libros encontrados según las editoriales de los mismos, y se ha observado que los 146 libros se han agrupado en 71 editoriales). Por otro lado, se han agrupado los 68 artículos seleccionados en un número de 34 revistas.



Gráfica 5. Fuentes documentales

Las **editoriales** que se han encontrado son: *Proteo*, con 1 libro; *Teide*, con 1 libro; *Prensa Médica Mexicana*, con 1 libro; *Fontanella*, con 1 libro; *Kapelusz*, con 2 libros; *Guadalupe*, con 1 libro; *Universidad Nacional de Educación a Distancia*, con 3 libros; *Herder*, con 1 libro; *Marsiega*, con 1 libro; *Interduc*, con 1 libro; *Ediciones de la Torre*, con 1 libro; *Gedisa*, con 1 libro; *Universidad de Zaragoza*, con 2 libros; *Didascalía*, con 1 libro; *Popular*, con 2 libros; *Sage Publications*, con 1 libro; *University Press*, con 1 libro; *Diana*,

con 1 libro; *Morata*, con 2 libros; *Pilar Llongueres*, con 1 libro; *Tamonante*, con 1 libro; *Visor*, con 2 libros; *Unisport Junta de Andalucía*, con 1 libro; *Narcea*, con 7 libros; *Alhambra*, con 1 libro; *Seco Olea*, con 1 libro; *Ediciones Martínez Roca*, con 1 libro; *Diada*, con 1 libro; *Folio*, con 1 libro; *Paraninfo*, con 1 libro; *Paidotribo*, con 14 libros; *Bonum*, con 3 libros; *Braga*, con 1 libro; *Alfar*, con 1 libro; *Serie música para todos*, con 1 libro; *Hispano Europea*, con 1 libro; *Gymnos*, con 4 libros; *Los libros de la Catarata*, con 5 libros; *Aljibe*, con 3 libros; *Pax México*, con 1 libro; *Editorial Deportiva Agonos*, con 1 libro; *Wanceulen*, con 6 libros; *Escuela Española*, con 1 libro; *Octaedro*, con 4 libros; *Tirant Lo Blanch*, con 1 libro; *Inde*, con 7 libros; *CIMS*, con 1 libro; *CCS*, con 12 libros; *Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa*, con 1 libro; *Graó*, con 2 libros; *Ministerio de Educación y Cultura, Centro de Publicaciones*, con 3 libros; *Ediciones Musicales Mega*, con 1 libro; *Parramón*, con 5 libros; *Libro-Hobby*, con 6 libros; *Akal*, con 1 libro; *Espasa Calpe*, con 1 libro; *Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha*, con 1 libro; *Neo Person*, con 1 libro; *Oniro*, con 1 libro; *Universidad de Granada*, con 1 libro; *Edicions de la Universitat de Lleida*, con 1 libro; *UOC*, con 1 libro; *Síntesis*, con 1 libro; *Laertes*, con 1 libro; *Grupo 5*, con 1 libro; *MAD*, con 1 libro; *Novedades Educativas*, con 1 libro; *Desclée de Brouwer*, con 1 libro; *El Cid Editor*, con 2 libros; y *Universidad Católica de Temuco*, con 1 libro.

Las **revistas** encontradas han sido: *Revista de Educación Física y Deporte*, contando con 11 artículos; *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, con 2 artículos; *Tabanque*, con 1 artículo; *Historia de la Educación*, con 2 artículos; *Revista Científica de Comunicación y Educación*, con 3 artículos; *Ágora para la educación física y el deporte*, con 5 artículos; *Educere*, con 1 artículo; *Acción Pedagógica*, con 1 artículo; *Isla de Arriarán: Revista Cultural y Científica*, con 1 artículo; *Internet and Higher Education*, con 1 artículo; *Icono 14*, con 4 artículos; *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, con 1 artículo; *Revista electrónica de investigación educativa*, con 2 artículos; *Educación Física y Ciencia*, con 2 artículos; *Revista Educación*, con 1 artículo; *Hekademos Revista educativa digital*, con 1 artículo; *Simulation & Gaming*, con 1 artículo; *Education in the Knowledge Society*, con 4 artículos; *Educational Technology & Society*, con 1 artículo; *MarcoELE*, con 3 artículos; *Revista de investigación*, con 1 artículo; *E-Balonmano.com Revista de Ciencias del Deporte*, con 1 artículo; *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, con 1 artículo; *Apunts. Educación Física y Deportes*, con 1 artículo; *Journal of human*

growth and development, con 1 artículo; *Lúdicamente*, con 5 artículos; *Revista de estudios filológicos*, con 1 artículo; *Computers & Education*, con 3 artículos; *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, con 1 artículo; *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, con 1 artículo; *Revista de Educación Inclusiva*, con 1 artículo; *RELIEVE- Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, con 1 artículo; *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, con 1 artículo; y *Polis, Revista Latinoamericana*, con 1 artículo.

3.3. Discusión

La búsqueda de información sobre el juego en la educación es un tema complejo por la amplitud de recursos que podemos encontrar, por lo que lo hemos acotado su búsqueda a dos tipos: libros y artículos de revista. Aunque hay que tener en cuenta, que los recursos encontrados sobre esta temática son diversos, encontrando tesis, actas de congresos, vídeos, reseñas...

Tras realizar la búsqueda y organizar toda la información, se ha podido observar que el tema del juego en la educación se ha trabajado más en libros que en artículos de revista, aunque sí es cierto, que en los últimos años aparecen más publicaciones en revistas digitales.

Como se ha podido ver en la gráfica 2, la publicación de libros sobre la temática elegida va en progreso a lo largo de los años, siendo el período donde más libros se han publicado el que abarca desde el año 2000 hasta el 2009. Con respecto a los artículos, ocurre lo mismo, ha tenido un progreso positivo a lo largo de los años notándose un gran cambio a partir del año 2000.

Con estos resultados podemos comprobar que el juego, como metodología en la educación es un tema que se ha tratado desde siempre, pero que en los últimos años se ha afianzado su estudio.

Además, se puede observar que se estudia el juego en las diversas áreas o materias (ver gráfica 4), pero con más profundidad en la Educación Física, comprobándolo no solo con las publicaciones realizadas en este ámbito sino por las revistas especializadas en esta temática, como son: *Revista Educación Física y Deporte*, *Ágora para la educación física y*

el deporte, Educación Física y Ciencia, E-Balonmano.com, Revista de Ciencias del Deporte, y Apuntes de Educación Física y Deportes.

Se ha clasificado los resultados en las categorías de: el juego como metodología en el aula y sus beneficios; el juego en la Educación Física; el juego interactivo o digital en las aulas; el juego en la enseñanza de idiomas; el juego en la enseñanza de las matemáticas y el juego en la enseñanza musical. Esta clasificación se ha realizado debido al tener una constante repetición de temática en los recursos encontrados, pero hay que comentar que varios artículos tienen cabida en varias categorías de esta clasificación.

En cuanto a las fuentes documentales se puede observar que el juego es un tema que está presente y que ocupa un gran lugar en los estudios de la educación, ya que se han encontrado 71 editoriales con que tienen publicaciones de este tema y a su vez, diversas revistas publican artículos sobre esta temática, habiendo algunas que están especializadas como es el caso de Lúdicamente.

4. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL DEL TRABAJO

A la hora de educar a un niño son muchos los factores que intervienen, entre ellos la metodología que usamos como docentes. La manera de actuar de cada uno influye notablemente en todos los aspectos del aprendizaje del alumno/a.

Se han conocido las ventajas y beneficios que aporta el juego en la educación y en el desarrollo del alumnado. El uso del juego como parte metodológica en las aulas, y fuera de ellas, favorece el desarrollo social, personal, psicomotor y afectivo, y los docentes deben concienciarse de ello e incluirlo en su día a día.

El hecho de que el juego tenga tantos beneficios para el proceso de enseñanza aprendizaje ha hecho posible que sean muchos los autores que centren esta temática como foco de sus estudios.

Tras este trabajo de revisión teórica se puede considerar que el tema del juego en la educación es abundante y que ocupa un espacio de gran interés en los estudios de educación.

El juego favorece una educación integral, donde el ejercicio físico lúdico es tan importante como el aprendizaje de otras materias. Con su uso, el niño puede adquirir las competencias claves propuestas en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

El juego en la educación es estudio desde tiempos remotos, con esta revisión teórica se ha indagado profundamente en la temática del juego en el ámbito educativo y se han conocido diversos datos correspondientes a varias investigaciones que se han realizado sobre el tema.

Por otra parte, se ha conocido la evolución que ha llevado el estudio del juego a lo largo de los años, comprobando que hay varios estudios sobre esta temática y que el progreso de publicaciones de libros y artículos ha sido favorable, incrementándose con mayor aceleración en los últimos años.

Con estas reflexiones finales, nos podemos dar cuenta que ésta, es una temática que irá progresando más y más a medida que avance el tiempo, hasta llegar el punto en que el juego esté presente en el día a día de nuestras aulas.

Tras los resultados obtenidos, sabemos que incluir el juego como parte de la metodología educativa conlleva a múltiples beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que debemos hacer énfasis en cambiar la mentalidad de los docentes, para que no exista el miedo a un cambio que suponga la utilización de este tipo de metodología en sus aulas.

Este tipo de mentalidad puede llevarse a cabo mediante cursos de formación permanente al profesorado, con el fin de adaptarse a los cambios que se van demandando.

Los cursos de formación son una manera de facilitar a los docentes la incorporación de este tipo de metodologías y así, poco a poco, irlos incluyendo en el día a día del trabajo en el aula, teniendo el juego un lugar significativo a la hora de adquirir conocimientos.

El rol del docente es por un lado programar actividades de carácter lúdico, pero por otro lado, ha de ser incitar, animar e invitar a sus alumnos al juego; estimular y guiar la actividad lúdica de sus alumnos/as; hacer partícipes al alumnado y éstos se sientan en un clima agradable y de confianza, donde se puedan expresar libremente.

El docente ha de investigar y observar cuáles son las necesidades que existen en el aula, tanto las referidas al alumnado como aquellas dirigidas a su propia actuación, para poder ir incorporando este tipo de metodología.

En definitiva, hemos de ser conscientes de que tenemos que observar nuestro día a día y analizar nuestras prácticas para poder conocer las dificultades e ir mejorando nuestra función docente.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agudo Cadarso, I. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 7, 101-111.

Alfageme, B. & Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19, 114-119.

Berruezo, P. P., y Lázaro, A. (2009). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y el aprendizaje infantil. Sevilla: MAD, S. L.

Bravo, R., Fernández, E., y Merino, R. (1999). El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. Málaga: Aljibe, S. L.

- Carmona López, M. y Villanueva López, C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas. Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Cesaro, A.R., Nella, J. & Viñes, N. (2008). Juego y educación física escolar ¿Qué se enseña?¿Qué se debería enseñar?. Revista *Educación física y deporte*, 1 (27), 59-69.
- Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC nº 156 de 13 de agosto de 2014).
- Ferrándiz Vindel, I. M. (2014). La inclusión del juego. Revista nacional e internacional de educación inclusiva, 1 (7), 96-109.
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., Ruiz, F. & Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
- Mainer Blanco, B. (2006). El videojuego como material educativo: la odisea. *Icono* 14, 7, 1-28.
- Manzano Lagunas, J. & Ramallo Ruiz, C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán*, 26, 287-300.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 19 (6), 289-296.
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Navarro Adelantado, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13 (1), 15-34.
- Navarro Adelantado, V. & Trigueros Cervantes, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Payà Rico, A. (2007). Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936). *Historia de la educación*, 26, 299-325.

Ruiz Omeñaca, J.V. (2008). El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto de enseñanza?... Cuando la educación física nos hace más humanos. Revista *Educación física y deporte*, 1 (27), 97- 112.

6. ANEXOS

ANEXO I: Secuenciación y clasificación de los resultados**LIBROS**

EDITORIAL	TÍTULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Proteo	Significado y función del juego en el niño	Lebovice, S. & Diatkine, R	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEB sig	1969
Teide	Zoo: juegos matemáticos para educación preescolar	Dienes, Z. P., Tortella, J. & Holt, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.9830	1973
Prensa Médica Mexicana	El juego en la educación y en la terapéutica de subnormales	Castellanos, M. C.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.7209	1973
Fontanella	Cómo enseñar a través del juego: hacia la comprensión del mundo viviente y el medio ambiente físico y técnico	Bandet, J. & Abbadie, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.2121	1975
Kapelusz	Deportes y juegos en grupos	Flosdorf, P. & Rieder, H.	Biblioteca de Educación S.10128	1975
Guadalupe	Iniciación musical: motivos musicales . Ejercicios de emisión y afinación, juegos y cuentos musicales . Canciones para jardines de infantes, primeros grados escolares y su aplicación a la didáctica diferencial	Nardelli, M.L.	Biblioteca de Educación Biblioteca 78:37 NAR ini	1975
Universidad Nacional de Educación a Distancia	El juego infantil y la educación	Negrín, O	Biblioteca General y de Humanidades Fondos Especiales Cª174 Fº19	1976
Kapelusz	Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años	Pausewang, E.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 PAU jue	1977
Herder	El juego en la educación	Moor, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.2067	1977
Marsiega	Enseñar a jugar: juegos educativos para el desarrollo de la personalidad	Sanuy, C. & Cortes, L.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 SAN ens	1978

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Interduc	Proyectos de juego: para niños de preescolar y primeros cursos de E.G.B y para el trabajo con la colaboración de los padres,	Gebauer, K. & Domínguez, M. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.2 066	1979
Ediciones de la Torre	Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y pre-escolar	Coburn, U.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 :37 COB jue	1980
Gedisa	Érase una vez la gimnasia : una experiencia de la actividad lúdico-motora en la escuela primaria	Imeroni, A. & Margaira, R	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .4 IME era	1980
Universidad de Zaragoza	El juego aplicado a la enseñanza del inglés	Gil, C. & Serrano, M. I.	Biblioteca de Educación Biblioteca S.9 330	1981
Popular	72 juegos para jugar con el espacio y el tiempo : para el ciclo completo de EGB y adultos con deseos de jugar	Guzner, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 372 .36 GUZ jue	1982
Didascalía	Juegos de discurrir : para pequeños y mayores : 99 sugerencias para utilizar el "juego de conceptos" : guía didáctica	Ziegler, T., Zerolo, T & Schumacher, B.	Biblioteca de Educación Biblioteca 51-8 ZIE jue	1983
Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación	El juego infantil : análisis y aplicación escolar	Martínez, E.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371 .38 MAR jue	1983
Sage	The guide to simulations-games for education and training	Horn, R. E. & Cleaves, A.	Biblioteca General y de Humanidades Psicología 371.3 GUI	1983
University Press	Games for language learning	Wright, A., Buckby, M. & Betteridge, D.	Biblioteca General y de Humanidades Fondos de uso descentralizado INST. IDIOMAS	1983
Diana	Juegos en que participan los estudiantes	Ernst, K.	Biblioteca de Educación Biblioteca 37. 06 ERN jue	1984

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Morata	El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz	Decroly, O.	Biblioteca de Derecho y CC.Polít.y Sociales Biblioteca S-2253	1986
Pilar Llongueres	Juegos rítmicos: musicales, motrices, ritmo y palabra	Trías, N. & Alsina, V.	Biblioteca de Educación Biblioteca 7 8:37 TRI jue	1986
Tamonante	Educación lúdica	Pérez, J. C. & Sanz, L.	Biblioteca de Educación S.11837	1987
Visor	Juegos inteligentes: la construcción temprana de la mente a través del juego	Nikitin, B., Del Río, P., Gisbert, M. & Álvarez, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 7 93.7 NIK jue	1988
Unisport Junta de Andalucía	Juegos para escolares	Schmidt, G.	Biblioteca de Educación Biblioteca 7 96.1 SCH jue	1989
Narcea	Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia	Chauvel, D. & Michel, V.	Biblioteca de Educación Biblioteca 7 96.1 CHA jue	1989
Paidotribo	Juegos motores y creatividad	Trigo Aza, E.	Biblioteca de Educación Biblioteca 3 72.36 TRI jue	1989
Folio	Jugar y aprender: pasatiempos educativos de 0 a 10 años	Einon, D.	Biblioteca de Educación Biblioteca 1 59.953 EIN jug	1990
Ediciones Martínez Roca	Los juegos infantiles	Oppenheim, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 7 96.1 OPP jue	1990
Morata	El juego en la Educación infantil y primaria	Moyles, J. R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 3 71.38 MOY jue	1990
Bonum	Aprender jugando con la naturaleza	Gamboa, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 0 87.5 GAM apr	1991
Alhambra	Jugar y aprender	Linaza, J. L.	Biblioteca de Educación Biblioteca 3 71.38 LIN jug	1991
Braga	El juego en el aprendizaje constructivo: la revalorización en la escuela	Medina, R. E. & Vega, C.	Biblioteca de Educación Biblioteca 3 71.38 MED jue	1991
Visor	Los juegos de simulación en la escuela : manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela	Saegesser, F.	Biblioteca de Educación Biblioteca 3 71.38 SAE jue	1991

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Bonum	Manual de actividades y juegos musicales	De Castro, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 78:37 CAS man	1992
Seco Olea	Juego cooperativo y socialización en el aula : un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación, para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años : aplicación y evaluación de programas de intervención psicoeducativa, ciclo inicial, 1 y 2 educación primaria	Garaigordobil, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 793.7 GAR jue	1992
Alfar	El juego infantil y la construcción social del conocimiento	Ortega, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 ORT jue	1992
Bonum	Juegos para convivencias	Gamboa, S.	Libro no disponible en la Universidad de La Laguna	1993
Serie música para todos	Primeros juegos musicales: iniciación a la expresión musical (2-8 años)	Aznárez, J. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 78:37 AZN pri	1993
Gymnos	Juegos dinámicos de animación para todas las edades	Méndez, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 MEN jue	1994
Paidotribo	Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física	Trigo, E. & Fariña, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 TRI apl	1994
Los libros de la Catarata	La alternativa del juego II: juegos y dinámicas de educación para la paz	Aguilera, B.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 ALT	1995
Díada	Jugar y aprender : una estrategia de intervención educativa	Ortega, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 ORT jug	1995
Aljibe	Juegos de animación en educación infantil y primaria	Pulet, R., Diéguez, T. & Santiago, M. A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 PUL jue	1995
Ed. Hispano Europea	1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos : Goba, squash, minitenis, intrecrosse, hockey, tchoukball, béisbol, rugby, fútbol americano, frisbee y otros	Wick, G., Bucher, W. & Angst, F.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 MIL	1995
Paidotribo	Juegos sensoriales y de conocimiento corporal	Lleixà, T.	Biblioteca de Educación Biblioteca 372.36 LLE jue	1995

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Pax Mexico	Juegos didácticos activos	Cratty, B. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 CRA jue	1995
Editorial Deportiva Agonos	Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física escolar	Ruiz, G.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 RUI jue	1996
Gymnos	Actividades y juegos de educación física en la naturaleza : guía práctica	Pinos, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .5 PIN act	1997
Paidotribo	1001 ejercicios y juegos de recreación	Camerino Foguet, O.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 CAN mil	1997
Wanceulen	Fichero de juegos: Juegos de Educación Física para primaria estructurados según los contenidos de la L.O.G.S.E.	Pineda, J., Pareja, J. & Lanzas, M. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 :37 PIN fic	1997
Escuela Española	Iniciación a juegos y deportes alternativos	Marqués, J. L.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 MAR ini	1997
Paidotribo	La enseñanza de los juegos deportivos	Graça, A. & Oliveira, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 :37 ENS	1997
Universidad Nacional de Educación a Distancia	Jugar y aprender: educación infantil y primaria	Jiménez Frías, R. & Escudero, I.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371 .38 JIM jug	1998
Octaedro	El juego y el desarrollo infantil	Martínez, G.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 MAR jue	1998
Paidotribo	Juegos motrices cooperativos	Bantulà, J. & Carmona, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 BAN jue	1998
Gymnos	Los juegos sensoriales y psicomotores en la E.F. : propuesta de unidades didácticas y fichas de clase	Escribá , A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 ESC jue	1998
Tirant Lo Blanch	El juego como recurso educativo: guía antológica	Garfella, P. R. & López, R.	Biblioteca de Arquitectura Técnica Biblioteca 371.3 8 GAR jue	1999
Inde	Fichero de juegos deportivos recreativos	Camerino, O.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 CAM fic	1999

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Paidotribo	1.000 juegos y deportes populares y tradicionales : la tradición jugada	Lavega, P., Centeno, L., Mata, C., Samper, J. A. & Olaso, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 LAV jue	1999
Novedades Educativas	El juego : Debates y aportes desde la didáctica	Penchansky, L., De Szulanski, S., Cañeque, H., Castro, C., Greco, H., Sardou, M. C. Et al.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 JUE	1999
Paidotribo	Actividad física adaptada: el juego y los alumnos con discapacidad: la integración en los juegos: Juegos específicos: Juegos motrices sensibilizadores	Ríos, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 376.2 ACT	1999
CIMS	Juego motor y educación física: Bases para una reforma	Galera, A. D.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GAL jue	1999
Aljibe	El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido: 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela	Bravo, R., Fernández, E. & Merino, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 BRA jue	1999
CCS	Recursos para el tiempo libre 1 : juegos humor, actividades, canciones...	Burgui, J. M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 379.8 BUR rec	1999
Paidotribo	Juegos cooperativos y educación física	Omeñaca, R. & Ruiz, J. V.	Biblioteca de Educación 796.1 OME jue	1999
Graó	Jugar y divertirse sin excluir : recopilación de juegos no competitivos	Guitart, R. M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GUI jug	1999
Ministerio de Educación y Cultura, Centro de Publicaciones	El alumnado con discapacidad : Juegos y deportes específicos	Olayo, J. M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 376.043 OLA alu	1999
Paidotribo	1000 ejercicios y juegos con material alternativo	Jardí, C. & Ruis, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 JAR mil	2000
Los libros de la Catarata	La alternativa del juego I: juegos y dinámicas de educación para la paz	Cascón, P. & Martín, C.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 CAS alt	2000

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Inde	Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años	García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., Ruiz, F. & Samper, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 JUE	2000
Ediciones Musicales Mega	Juegos musicales en el aula . Guía del profesor	Galera, D. & Hernández, N.	Biblioteca de Educación Biblioteca 78:37 GAL jue	2001
Parramón	Juegos de ciencias naturales y sociales	Batliori, J. & Blanch, I.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 BAT jue	2001
Inde	Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años : 1º ciclo de la ESO	García, A., Ruiz, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R. & Samper, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 JUE	2001
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2001
Akal	150 actividades : juegos de naturaleza : 6-10 años	Bourdial, I. & Gangloff, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 502:37 BOU act	2001
CCS	Juegos de interacción para niños y adolescentes	Vopel, K. W.	Biblioteca de Educación Biblioteca 379.8 VOP jue	2001
Parramón	Juegos de espacio	Ros, J. & Alins, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 ROS jue	2001
Popular	Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición	Orlick, T.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 ORL jue	2001
Libro-Hobby	Juegos interactivos	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2001
Gymnos	Educación física a través del juego: Infantil: materiales no convencionales, propuestas de juegos con, globos, cuerdas, papeles, envases y saquitos	Ruiz, F. & García, M. E.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 EDU	2001
CCS	Juegos de interacción. Manual para el animador de grupos : teoría y praxis de los juegos de interacción	Vopel, K. W.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 VOP man	2001
CCS	El juego de grupo como elemento educativo	Gutiérrez, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GUT jue	2001

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Octaedro	Descubrir jugando	Majem, T. & Òdena, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 MAJ des	2001
Aljibe	Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil	Conde, J. L.	Biblioteca de Educación Biblioteca 372.36 GRU jue	2001
Inde	Fichero de juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal	Campo, J. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 FIC sen	2002
CCS	Juegos de interacción: para adolescentes, jóvenes y adultos. 6 , Percepción y comunicación. Influjo, poder y competitividad	Vopel, K. W.	Biblioteca de Derecho y CC.Polít.y Sociales Biblioteca 37 9.8 VOP jue	2002
Parramón	Juegos para los más pequeños	Kloppe, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 KLO jue	2002
Inde	El afán de jugar : teoría y práctica de los juegos motores	Navarro, V.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 NAV afa	2002
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento : Series, lógica, sinónimos	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2002
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento : Ingenio, fauna, arqueología	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2002
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento : Dominó, códigos, habilidad	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2002
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento : Dibujos, Esto es a..., Geometría	Leyva, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 LEY jue	2002
Espasa Calpe	Jugar con palabras	Figuerola, M. & Alonso, J. R.	Biblioteca de Educación 371.38 FIG jug	2002
Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa	Juego y educación: aplicación de la construcción y uso de juegos educativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje	Latorre, A. J.	Biblioteca de Arquitectura Técnica Biblioteca 37 1.38 LAT jue	2003

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha	Aprender y jugar : actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System	Montañas, J.	Biblioteca General y de Humanidades Psicología 371.3 APR	2003
Wanceulen	Juegos de cooperación y oposición para la escuela	Martínez, F. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 MAR jue	2003
Octaedro	40 juegos para la expresión corporal : de 3 a 10 años	Venner, A. M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 VEN jue	2003
Inde	Un mundo en juego : propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física	Mora, J. M., Díez, R. & Llamas, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 MOR mun	2003
Paidotribo	Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física : juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales	Méndez, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796:37 MEN nue	2003
CCS	Reciclo, construyo, juego y me divierto : una propuesta interdisciplinar para la educación del ocio, el consumo, el medio ambiente y la educación física	Gargallo, E. & Ponce de León, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 504 REC	2003
Los libros de la Catarata	El juego de las cuatro esquinitas del mundo: Libro de juegos para favorecer las relaciones interculturales	García, C. & Martínez, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GAR jue	2004
Desclée de Brouwer	Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela	Gros, B.	Libro: http://site.ebrary.com.a/ccedys2.bbt.ull.es/lib/bull/detail.action?docID=10526707	2004
Paidotribo	Juegos motores para Primaria : 3er ciclo (10-12 años)	Sánchez, J. & Carmona, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796:37 SAN jue 3	2004

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Parramón	Juegos de ritmo	Ros, J. & Alins, S.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 ROS jue	2004
CCS	Juegos para días de lluvia : adaptados al aula y espacios cerrados	Miraflores, E. & Trébol, G.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 JUE	2004
Paidotribo	Juegos motores para Primaria : 1er ciclo (6-8 años)	Sánchez, J. & Carmona, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796:37 SAN jue 1	2004
Inde	Fichero de juegos con objetos	Campo, J. J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 FIC obj	2005
Narcea	Jugando en paz: propuestas para jugar en paz y sin violencia	Martínez, A., García, C., Jaramillo, C. & Rodríguez, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 MAR jug	2005
Oniro	Juegos y actividades en la naturaleza : 196 divertidas propuestas.	Geissler, U. & Rieger, B.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GEI jue	2005
Narcea	Juegos para estimular las inteligencias múltiples	Antunes, C. A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 159.955 ANT jue	2005
Wanceulen	Juegos tradicionales : del currículum a la clase : teoría y práctica para la aplicación en Educación Física	Suari, C.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 SUA jue	2005
Octaedro	Juegos de palabras y con las palabras	Peres, E., Hidalgo, R. & Parisi, B.	Biblioteca General y de Humanidades Filología 806.0(075) PER jue	2005
Narcea	¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años	Ferland, F.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 FER jug	2005
Universidad Nacional de Educación a Distancia	El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil : planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas	Prieto, M. A. & Medina, R.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 PRI jue	2005
Paidotribo	Juegos multiculturales : 225 juegos tradicionales para un mundo global	Bantulà, J., Mora, J. M. & Carmona, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 BAN jue	2005
Narcea	Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños de 6 a 12 años	Alsina, À.	Biblioteca de Educación Biblioteca 51:37 ALS des	2006
Wanceulen	El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela : los bolos huertanos y bolos cartageneros	Expósito, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 EXP jue	2006

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica : CIDE, D.L	El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares	Garaigordobil, M. & Fagoaga, J. M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GAR jue	2006
Universidad de Granada	Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas: (desarrollo evolutivo y social del juego)	Carmona, M. & Villanueva, C. V.	Biblioteca Educación Biblioteca 371.38 CAR gui	2006
Ministerio de Educación y Ciencia, Instituto Superior de Formación del Profesorado	Juego y deporte en el ámbito escolar : aspectos curriculares y actuaciones prácticas	Gil, P., Contreras, O. R. & Navarro, V.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796:37 JUE	2006
Paidotribo	Los juegos en el curriculum de la educación física : más de 1000 juegos para el desarrollo motor	Méndez, A. & Méndez, C.	Biblioteca Educación 796.1 MEN jue	2007
Neo Person	101 juegos de dramatización para niños : diversión y aprendizaje a través de la interpretación y la simulación	Rooyackers, P.	Biblioteca de Educación Biblioteca 792 ROO cie	2007
Wanceulen	Juegos predeportivos para la educación física y el deporte	García, J. M.	Biblioteca de Educación 796:37 GAR jue	2007
Libros de la Catarta	Educación para convivir: juegos y talleres de educación para el desarrollo en primaria	López, M ^a . R., Rojo, R., Ugarte, I. & Martín-Blas, C.	Biblioteca de Educación Biblioteca 37.034 MED edu	2007
Wanceulen	La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos : enfoque teórico-práctico	Gil, P. & Naveiras, D.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 GIL edu	2007
CCS	Juegos de ambiente	Caballero, M. Á.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 CAB jue	2008
CCS	Da la nota: un juego para aprender música en primaria y secundaria	Torres, E.	Biblioteca de Educación Biblioteca 78:37 TOR da	2008
MAD	Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil	Berruezo, P. P. & Lázaro, A.	Biblioteca de Educación 372.36 BER jug	2009

EDITORIAL	TITULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
El Cid Editor	Espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media	Fírvida, C. Z.	Libro completo en e- libro Catedra http://site.ebrary.com.accedys2.bbt.ull.es/lib/bull/reader.action?docID=10328157	2009
El Cid Editor	La integración escolar y la atención a la diversidad desde una perspectiva lúdico-deportiva extra-curricular	Toledo, P. E. & Navarro, A.	Texto completo en e- libro catedra http://site.ebrary.com.accedys2.bbt.ull.es/lib/bull/reader.action?docID=10328294	2009
Universidad Católica de Temuco	Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas. Un estudio cualitativo con fines descriptivos sobre la base de la teoría fundamentada	Burgo, V. G., Fica, D. N. & Navarro, L. C.	Texto completo en e- libro Catedra http://site.ebrary.com.accedys2.bbt.ull.es/lib/bull/detail.action?docID=10311347	2009
Edicions de la Universitat de Lleida	Investigación y juego motor en España	Navarro, V. & Trigueros, C.	Biblioteca de Educación Biblioteca 372 .36 INV	2009
Los libros de la Catarata	Juegos de paz: caja de herramientas para educar hacia una cultura de paz	Barbeito, C. & Caireta, M.	Biblioteca de Educación 37.034 BAR jue	2009
Narcea	Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica	Bernabeu, N. & Goldstein, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796 .1 BER cre	2009
CCS	Juegos que unen . 1 . Confianza y franqueza en la fase inicial del grupo	Vopel, K. W.	Biblioteca de Educación Biblioteca 379 .8 VOP jue	2009
UOC	Aprovecha el tiempo y juega : algunas claves para entender los videojuegos	Aranda, D. & Sánchez, J.	Biblioteca de Ciencias de la Información Biblioteca 371.333 APR	2009
CCS	Lecturas y juegos para los más pequeños : retahíla y poesía como estrategia	Agüera, I.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371 .38 AGU lec	2010
Graó	El juego simbólico	Ruiz de Velasco, Á. & Abad Molina, J.	Biblioteca de Educación 796.1 RUI jue	2011

EDITORIAL	TÍTULO	AUTOR/ES	FONDO	AÑO
Narcea	Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años	Lynn, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796.1 LYN des	2011
Paraninfo	El juego infantil y su metodología	Delgado, I.	Biblioteca de Derecho y CC.Polít.y Sociales Biblioteca 37 2.3 DEL jue	2011
Parramón	Juegos para la educación infantil: Preescolar	Kloppe, S., Elena, H. & Araújo, J.	Biblioteca de Educación Biblioteca 373.2 KLO jue	2011
Síntesis	Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos	Marín, V.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.333 MAR vid	2012
Laertes	Videojuegos en redes sociales : Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula	Reuelta, F. I. & Esnaola, G. A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.333 REV vid	2013
Editorial grupo 5	Modelos de enseñanza en educación física : unidades didácticas de juegos deportivos de diana móvil, golpeo y fildeo y pared	Méndez, A.	Biblioteca de Educación Biblioteca 796:37 MEN ens	2014
CCS	101 juegos de lápiz y papel : para aprender y disfrutar	Jurado, J. J. & López de la Nieta, M.	Biblioteca de Educación Biblioteca 371.38 JUR cie	2014

ARTÍCULOS

TÍTULO	REVISTA / ENLACE	AÑO
Conceptos didácticos diferenciados en la enseñanza del juego y sus consecuencias metodológicas	Revista Educación Física y Deporte	1984
El juego en el área de la Expresión Corporal	Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	1990
El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa	Tabanque	1990
El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad	Historia de la Educación	1997
Videojuegos y educación	Revista Científica de Comunicación y Educación	1998

TÍTULO	REVISTA / ENLACE	AÑO
Juego motor reglado y transición de valores culturales	Ágora para la educación física y el deporte	2001
Aprendiendo habilidades con videojuegos	Revista Científica de Comunicación y Educación	2002
El juego: una estrategia importante	Educere	2002
Juegos electrónicos: retos a los procesos educativos y pedagógicos	Acción Pedagógica	2004
El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo	Isla de Arriarán: Revista Cultural y Científica	2005
Digital game- based learning: Towards an experiential gaming model	Internet and Higher Education	2005
El videojuego como material educativo: la odisea	Icono 14	2006
Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula	Icono 14	2006
El juego como herramienta educativa	Educació social. Revista d'intervenció sòcioeducativa	2006
Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: “Devorón” y “Temporal”	Revista electrónica de investigación educativa	2007
Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936)	Historia de la Educación	2007
“El juego corporal soporte técnico – corporal para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo”	Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	2008
¿Qué aprendemos a enseñar? El juego en la formación del profesor de educación física	Revista Educación Física y Deporte	2008
Juego y educación física escolar ¿Qué se enseña? ¿Qué se debería enseñar?	Revista Educación Física y Deporte	2008
Algunas relaciones entre el juego y experiencia humana. Cuando invitamos a jugar ¿Qué experiencia nos proponemos vivir con nuestros alumnos?	Revista Educación Física y Deporte	2008
El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto de enseñanza?... Cuando la educación física nos hace más humanos	Revista Educación Física y Deporte	2008
La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?	Revista Educación Física y Deporte	2008
El juego y el jugar: sobre la experiencia personal y la trayectoria profesional de un gran maestro	Revista Educación Física y Deporte	2008

TÍTULO	REVISTA / ENLACE	AÑO
¿Qué aprendemos a enseñar del juego?	Revista Educación Física y Deporte	2008
Los juegos de la calle, un reflejo de los límites de la escolarización, un horizonte para la formación entre el libre juego	Revista Educación Física y Deporte	2008
Qué queremos decir cuando decimos ¡Vamos a jugar! (en el contexto de una clase de educación física)	Revista Educación Física y Deporte	2008
El juego en el currículum de la Educación Física: aproximación crítica (o reino de lo posible en la postmodernidad)	Revista Educación Física y Deporte	2008
El componente lúdico en las clases de ELE	MarcoELE	2008
El juego en las clases de Educación Física. ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar?	Educación Física y Ciencia	2009
Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación	Revista Científica de Comunicación y Educación	2009
Razones para jugar: hacia la comprensión del rol del juego en el proceso de formación de docentes de educación inicial	Revista Educación	2009
Espacio de juego y aprendizaje	Hekademos Revista educativa digital	2009
Digital Games in eLearning Environments: Current Uses and Emerging Trends	Simulation & Gaming	2009
Aprender a enseñar juegos motores con otros. De saber jugar a intervenir como profesor de Educación Física	Educación Física y Ciencia	2010
Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria	Education in the Knowledge Society	2010
Los juegos de rol en el aula	Education in the Knowledge Society	2010
“Game based learning for 21st century transferable skills: challenges and opportunities”	Educational Technology & Society	2010
El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE	MarcoELE	2010
Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico	MarcoELE	2010
Potencial de los juegos ecológicos para la Educación Ambiental	Revista de investigación	2011
Juegos de oposición. Nuevas metodologías para la enseñanza de deportes de combate	E-Balonmano.com Revista de Ciencias del Deporte	2011

TÍTULO	REVISTA / ENLACE	AÑO
Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar “el juego bueno”	Ágora para la educación física y el deporte	2011
Creación y modificación de juegos motores	Ágora para la educación física y el deporte	2011
Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física	Ágora para la educación física y el deporte	2011
En proceso de creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza	Ágora para la educación física y el deporte	2011
Videojuegos educativos sociales en el aula	Icono 14	2011
Videojuegos como un entorno de aprendizaje: El caso de “Monturiol el joc”	Icono 14	2011
El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas	Revista de lingüística y lenguas aplicadas	2012
La tradición lúdica en el currículum educativo, los juegos y deportes de pelota en Educación Física: una propuesta comprensiva	Apunts. Educación Física y Deportes	2012
Educative games and expositive lesson: comparison of educational techniques on sitting posture	Journal of human growth and development	2012
Reseña de Tesis de Maestría: ¿Qué le agrega la Educación Física al juego? La búsqueda del saber jugar	Lúdicamente	2012
“El juego, Todos los juegos” Entre la norma y la práctica. Sentido del juego en el Jardín de Infantes	Lúdicamente	2012
Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza	Revista electrónica de investigación educativa	2013
El niño y la cultura lúdica	Lúdicamente	2013
El impulso lúdico: esencia y estructura del juego	Revista de estudios filológicos	2013
Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness	Computers & Education	2013
Educative Valences of Using Educational games in Virtual Classrooms	Procedia - Social and Behavioral Sciences	2014
"Deleitando enseña": el componente lúdico y artístico en la educación infantil.	Revista Electrónica Diálogos Educativos	2014
La inclusión del juego	Revista de Educación Inclusiva	2014
Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos	RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa	2014

TÍTULO	REVISTA / ENLACE	AÑO
El videojuego musical ¿un recurso para la educación musical en educación primaria?	ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete	2014
Aprendizaje infantil y ethos lúdico	Polis, Revista Latinoamericana	2014
Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas	Education in the Knowledge Society	2015
We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos	Education in the Knowledge Society	2015
Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua	Lúdicamente	2015
Adentrándonos en el laberinto, ¿qué le ocurrirá si juega?	Lúdicamente	2015
Towards a conceptual framework for assessing the effectiveness of digital game-based learning	Computers & Education	2015
Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices	Computers & Education	2016

ANEXO II. Fuentes documentales y clasificación de los resultados

LIBROS VERSUS EDITORIALES

EDITORIAL	LIBRO
Proteo	Significado y función del juego en el niño
Teide	Zoo: juegos matemáticos para educación preescolar
Prensa Médica Mexicana	El juego en la educación y en la terapéutica de subnormales
Fontanella	Cómo enseñar a través del juego: hacia la comprensión del mundo viviente y el medio ambiente físico y técnico
Kapelusz	Deportes y juegos en grupos
	Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años
Guadalupe	Iniciación musical: motivos musicales. Ejercicios de emisión y afinación, juegos y cuentos musicales. Canciones para jardines de infantes, primeros grados escolares y su aplicación a la didáctica diferencial
Universidad Nacional de Educación a Distancia	El juego infantil y la educación
	Jugar y aprender; educación infantil y primaria
	El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas.
Herder	El juego en la educación
Marsiega	Enseñar a jugar: juegos educativos para el desarrollo de la personalidad
Interduc	Proyectos de juego: para niños de preescolar y primeros cursos de E.G.B. y para el trabajo con la colaboración de los padres
Ediciones de la Torre	Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y preescolar.
Gedisa	Érase una vez la gimnasia: una experiencia de la actividad lúdico-motora en la escuela primaria
Universidad de Zaragoza	El juego aplicado a la enseñanza del inglés
	El juego infantil: análisis y aplicación escolar
Didascalía	Juegos de discurrir: para pequeños y mayores: 99 sugerencias para utilizar el "juego de conceptos": guía didáctica.
Popular	72 juegos para jugar con el espacio y el tiempo: para el ciclo completo de EGB y adultos con deseos de jugar
	Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición
Sage Publications	The guide to simulations-games for education and training
University Press	Games for language learning

EDITORIAL	LIBRO
Diana	Juegos en que participan los estudiantes
Morata	El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz
	El juego en la educación infantil y primaria
Pilar Llongueres	Juegos rítmicos: musicales, motrices, ritmo y palabra
Tamonante	Educación lúdica
Visor	Juegos inteligentes: la construcción temprana de la mente a través del juego
	Los juegos de simulación en la escuela: manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela
Unisport Junta de Andalucía	Juegos para escolares
Narcea	Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia
	Jugando en paz : propuestas para jugar en paz y sin violencia
	Juegos para estimular las inteligencias múltiples
	¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años
	Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños de 6 a 12 años
	Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica.
	Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años
Alhambra	Jugar y aprender
Seco Olea	Juego cooperativo y socialización en el aula: un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación, para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años: aplicación y evaluación de programas de intervención psicoeducativa, ciclo inicial, 1 y 2 educación primaria
Ediciones Martínez Roca	Los juegos infantiles
Folio	Jugar y aprender: pasatiempos educativos de 0 a 10 años
Paraninfo	El juego infantil y su metodología
Díada	Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa
Bonum	Aprender jugando con la naturaleza
	Manual de actividades y juegos musicales
	Juegos para convivencias
Braga	El juego en el aprendizaje constructivo: la revalorización en la escuela
Alfar	El juego infantil y la construcción social del conocimiento

EDITORIAL	LIBRO
Paidotribo	Juegos motores y creatividad
	Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física
	Juegos sensoriales y de conocimiento corporal
	La enseñanza de los juegos deportivos
	Juegos motrices cooperativos
	1.000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada
	Actividad física adaptada: el juego y los alumnos con discapacidad: la integración en los juegos: Juegos específicos: Juegos motrices sensibilizadores
	Juegos cooperativos y educación física
	1000 ejercicios y juegos con material alternativo.
	Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales
	Juegos motores para Primaria : 3er ciclo (10-12 años)
	Juegos motores para Primaria : 1er ciclo (6-8 años)
	Juegos multiculturales : 225 juegos tradicionales para un mundo global
Ed. Hispano Europea	1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos: Goba, squash, minitenis, intrecrosse, hockey, tchoukball, béisbol, rugby, fútbol americano, frisbee y otros
Serie música para todos	Primeros juegos musicales: iniciación a la expresión musical (2-8 años)
Gymnos	Juegos dinámicos de animación para todas las edades
	Actividades y juegos de educación física en la naturaleza: guía práctica
	Los juegos sensoriales y psicomotores en la E.F.: propuesta de unidades didácticas y fichas de clase
	Educación física a través del juego: Infantil: materiales no convencionales, propuestas de juegos con globos, cuerdas, papeles, envases y saquitos
Aljibe	Juegos de animación en educación infantil y primaria
	El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido: 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela
	Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil

EDITORIAL	LIBRO
Los libros de la Catarata	La alternativa del juego II: juegos y dinámicas de educación para la paz
	La alternativa del juego I: juegos y dinámicas de educación para la paz
	El juego de las cuatro esquinitas del mundo : Libro de juegos para favorecer las relaciones interculturales
	Juegos de paz: caja de herramientas para educar hacia una cultura de paz
	Educación para convivir: juegos y talleres de educación para el desarrollo en primaria
Pax México	Juegos didácticos activos
Editorial Deportiva Agonos	Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física escolar
Wanceulen	Fichero de juegos: Juegos de Educación Física para primaria estructurados según los contenidos de la L.O.G.S.E.
	Juegos de cooperación y oposición para la escuela
	Juegos tradicionales : del currículum a la clase : teoría y práctica para la aplicación en Educación Física
	El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela : los bolos huertanos y bolos cartagenos
	Juegos predeportivos para la educación física y el deporte
	La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos: enfoque teórico-práctico
Escuela Española	Iniciación a juegos y deportes alternativos
Octaedro	El juego y el desarrollo infantil
	Descubrir jugando
	40 juegos para la expresión corporal : de 3 a 10 años
	Juegos de palabras y con las palabras
Tirant Lo Blanch	El juego como recurso educativo: guía antológica
Inde	Fichero de juegos deportivos recreativos
	Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años
	Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años: 1º ciclo de la ESO
	Fichero de juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal
	El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores
	Un mundo en juego : propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física
	Fichero de juegos con objetos

EDITORIAL	LIBRO
CIMS	Juego motor y educación física: Bases para una reforma
CCS	Recursos para el tiempo libre 1: juegos humor, actividades, canciones...
	El juego de grupo como elemento educativo
	Juegos de interacción: para adolescentes, jóvenes y adultos. 6. Preparación y comunicación. Influjo, poder y competitividad
	Reciclo, construyo, juego y me divierto : una propuesta interdisciplinar para la educación del ocio, el consumo, el medio ambiente y la educación física
	Juegos para días de lluvia : adaptados al aula y espacios cerrados.
	Juegos de ambiente
	Lecturas y juegos para los más pequeños : retahíla y poesía como estrategia
	101 juegos de lápiz y papel : para aprender y disfrutar
	Juegos de interacción para niños y adolescentes
	Juegos de interacción. Manual para el animador de grupos: teoría y praxis de los juegos de interacción
Da la nota: un juego para aprender música en primaria y secundaria	
Juegos que unen . 1 . Confianza y franqueza en la fase inicial del grupo	
Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa	Juego y educación : aplicación de la construcción y uso de juegos educativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje.
Graó	Jugar y divertirse sin excluir: recopilación de juegos no competitivos.
	El juego simbólico
Ministerio de Educación , Cultura y Deportes, Centro de Publicaciones	El alumnado con discapacidad: Juegos y deportes específicos
	El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares
	Juego y deporte en el ámbito escolar : aspectos curriculares y actuaciones prácticas
Ediciones Musicales Mega	Juegos musicales en el aula. Guía del profesor
Akal	150 actividades: juegos de naturaleza: 6-10 años
Parramón	Juegos de ciencias naturales y sociales
	Juegos de espacio
	Juegos para los más pequeños
	Juegos de ritmo
	Juegos para la educación infantil: Preescolar

EDITORIAL	LIBRO
Libro-Hobby	Juegos de ingenio y conocimiento
	Juegos interactivos
	Juegos de ingenio y conocimiento: Series, lógica, sinónimos
	Juegos de ingenio y conocimiento: Ingenio, fauna, arqueología
	Juegos de ingenio y conocimiento: Dominó, códigos, habilidad
	Juegos de ingenio y conocimiento: Dibujos, Esto es a..., Geometría
Espasa Calpe	Jugar con palabras
Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha	Aprender y jugar : actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System
Neo Person	101 juegos de dramatización para niños : diversión y aprendizaje a través de la interpretación y la simulación
Oniro	Juegos y actividades en la naturaleza : 196 divertidas propuestas.
Universidad de Granada	Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas : (desarrollo evolutivo y social del juego)
Edicions de la Universitat de Lleida	Investigación y juego motor en España
UOC	Aprovecha el tiempo y juega : algunas claves para entender los videojuegos
Síntesis	Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos
Laertes	Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula
Grupo 5	Modelos de enseñanza en educación física: unidades didácticas de juegos deportivos de diana móvil, golpeo y fildeo y pared
MAD	Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil
Novedades Educativas	El juego: Debates y aportes desde la didáctica
Desclée de Brouwer	Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela
El Cid Editor	Espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media
	La integración escolar y la atención a la diversidad desde una perspectiva Lúdico-deportiva extra-curricular
Universidad Católica de Temuco	Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas. Un estudio cualitativo con fines descriptivos sobre la base de la teoría fundamentada

ARTÍCULOS VERSUS REVISTAS

REVISTA	ARTÍCULO
Revista Educación Física y Deporte	Conceptos didácticos diferenciados en la enseñanza del juego y sus consecuencias
	¿Qué aprendemos a enseñar? El juego en la formación del profesor de educación física
	Juego y educación física escolar ¿Qué se enseña? ¿Qué se debería enseñar?
	Algunas relaciones entre el juego y experiencia humana. Cuando invitamos a jugar ¿Qué experiencia nos proponemos vivir con nuestros alumnos?
	El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto de enseñanza?... Cuando la educación física nos hace más humanos
	La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?
	El juego y el jugar: sobre la experiencia personal y la trayectoria profesional de un gran maestro
	¿Qué aprendemos a enseñar del juego?
	Los juegos de la calle, un reflejo de los límites de la escolarización, un horizonte para la formación entre el libre juego
	Qué queremos decir cuando decimos ¡Vamos a jugar! (en el contexto de una clase de educación física)
El juego en el currículum de la Educación Física: aproximación crítica (o reino de lo posible en la postmodernidad)	
Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	El juego en el área de la expresión corporal
	El juego corporal soporte técnico – corporal para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo
Tabanque	El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa
Historia de la Educación	El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad
	Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936)
Revista Científica de Comunicación y Educación	Videojuegos y Educación
	Aprendiendo habilidades con videojuegos
	Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación
Acción Pedagógica	Juegos electrónicos: retos a los procesos educativos y pedagógicos

REVISTA	ARTÍCULO
Ágora para la educación física y el deporte	Juego motor reglado y transmisión de valores culturales
	Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar “el juego bueno”
	Creación y modificación de juegos motores
	Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física
	En proceso de creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza
Educere	El juego: una estrategia importante
Isla de Arriarán: Revista Cultural y Científica	El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo
Internet and Higher Education	Digital game- based learning: Towards an experiential gaming model
Icono 14	El videojuego como material educativo: la odisea
	Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula
	Videojuegos educativos sociales en el aula
	Videojuegos como un entorno de aprendizaje: El caso de “Monturiol el joc”
Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa	El juego como herramienta educativa
Revista electrónica de investigación educativa	Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: “Devorón” y “Temporal”
	Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza
Educación Física y Ciencia	El juego en las clases de Educación Física. ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar?
	Aprender a enseñar juegos motores con otros. De saber jugar a intervenir como profesor de Educación Física
Revista Educación	Razones para jugar: hacia la comprensión del rol del juego en el proceso de formación de docentes de educación inicial
Hekademos Revista educativa digital	Espacio de juego y aprendizaje
Simulation & Gaming	Digital Games in eLearning Environments: Current Uses and Emerging Trends
Education in the Knowledge Society	Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria
	Los juegos de rol en el aula
	Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas
	We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos
Revista de investigación	Potencial de los juegos ecológicos para la Educación Ambiental

REVISTA	ARTÍCULO
Educational Technology & Society	Game based learning for 21st century transferable skills: challenges and opportunities
MarcoELE	El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE
	Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico
	El componente lúdico en las clases de ELE
E-Balonmano.com Revista de Ciencias del Deporte	Juegos de oposición. Nuevas metodologías para la enseñanza de deportes de combate
Revista de lingüística y lenguas aplicadas	El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas
Apunts. Educación Física y Deportes	La tradición lúdica en el currículum educativo, los juegos y deportes de pelota en Educación Física: una propuesta comprensiva
Journal of human growth and development	Educative games and expositive lesson: comparison of educational techniques on sitting posture
Lúdicamente	Reseña de Tesis de Maestría: ¿Qué le agrega la Educación Física al juego? La búsqueda del saber jugar
	“El juego, Todos los juegos” Entre la norma y la práctica. Sentido del juego en el Jardín de Infantes
	El niño y la cultura lúdica
	Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua
	Adentrándonos en el laberinto, ¿qué le ocurrirá si juega?
Revista de estudios filológicos	El impulso lúdico: esencia y estructura del juego
Procedia - Social and Behavioral Sciences	Educative Valences of Using Educational games in Virtual Classrooms
Revista de Educación Inclusiva	La inclusión del juego
Computers & Education	Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness
	Towards a conceptual framework for assessing the effectiveness of digital game-based learning
	Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices
Revista Electrónica Diálogos Educativos	"Deleitando enseña": el componente lúdico y artístico en la educación infantil
RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa	Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos
ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete	El videojuego musical ¿un recurso para la educación musical en educación primaria?
Polis, Revista Latinoamericana	Aprendizaje infantil y ethos lúdico

ANEXO III. Bibliografía comentada

LIBROS

Agüera, I. (2010). *Lecturas y juegos para los más pequeños: retahíla y poesía como estrategia.* Madrid: CCS.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro está dirigido a profesores y padres con el objetivo de compartir con los niños/as propuestas, que sin duda, dinamizarán una convivencia feliz y constructiva.

Aguilera, B. (1995). *La alternativa del juego II: juegos y dinámicas de educación para la paz.* Madrid: Los libros de la Catarata.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Alsina, À. (2006). *Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños de 6 a 12 años.* Madrid: Narcea.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Antunes, C. A. (2005). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples.* Madrid: Narcea.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone más de 300 juegos o propuestas de estímulos para trabajar las inteligencias múltiples.

Aranda, D. & Sánchez, J. (2009). *Aprovecha el tiempo y juega : algunas claves para entender los videojuegos.* Barcelona: UOC.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de Ciencias de la Información de la Universidad de La Laguna. Este libro pretende ser una aportación al conocimiento sobre los videojuegos desde una perspectiva social y cultural.

Aznárez, J. J. (1993). *Primeros juegos musicales: iniciación a la expresión musical (2-8 años)*. Pamplona: Serie música para todos.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Bandet, J. & Abbadie, M. (1975). *Cómo enseñar a través del juego: hacia la comprensión del mundo viviente y el medio ambiente físico y técnico*. Barcelona: Fontanella.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Bantulà, J. & Carmona, J. (1998). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge abundantes juegos cooperativos, que pretenden ser una eficaz herramienta para que los alumnos/as reconozcan, valoren y acepten la diversidad de opinión y de acción.

Bantulà, J., Mora, J. M. & Carmona, J. (2005). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge 225 juegos pertenecientes a la tradición oral de diferentes culturas de la tierra.

Barbeito, C. & Caireta, M. (2009). *Juegos de paz: caja de herramientas para educar hacia una cultura de paz*. Madrid: Los libros de la catarata.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro es el resultado de un proyecto compartido con diferentes movimientos de educación en el tiempo libre. Con ellos se ha experimentado, con educadores y niños/as, más de 80 actividades educativas sobre los principales temas que inciden en una cultura de paz.

Batllori, J. & Blanch, I. (2001). *Juegos de ciencias naturales y sociales*. Barcelona: Parramón.

Libro disponible que recoge actividades y juegos creativos para la Educación Infantil y que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje : El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone actividades que desarrollan la intuición, la imaginación y la fantasía; defienden un uso creativo del lenguaje a través de la metáfora y el símbolo; enseñan cómo es posible desarrollar en el alumnado la capacidad de pensar con imágenes y promover en él una actitud lúdica que, al mismo tiempo que amplíe los márgenes de libertad en el aula, permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos.

Berruezo, P. P. & Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Madrid: MAD.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se pueden encontrar diferentes puntos de vista sobre el concepto de juego, así como su importancia en el desarrollo y las diferentes teorías sobre los mismos. Existen otros apartados como son los diferentes tipos de juegos y el juego y las necesidades educativas especiales. Finalmente, presenta un repertorio de juegos que favorecen el desarrollo.

Bourdial, I. & Gangloff, S. (2001). *150 actividades: juegos de naturaleza: 6-10 años*. Madrid: Akal.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro abarca 150 actividades que constituyen un importante conjunto de sugerencias para los docentes y contribuyen a desarrollar diferentes capacidades y destrezas que son fundamentales para el desarrollo infantil, del pensamiento lógico, la psicomotricidad y el lenguaje.

Bravo, R., Fernández, E. & Merino, R. (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido: 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela.* Málaga: Aljibe.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro podemos encontrar diferentes conceptos de juego así como de sus teorías. Además, contiene un breve resumen del juego en la legislación española. Finalmente, presenta una batería de juegos clasificados por contenidos.

Burgos, V. G., Fica, D. N. & Navarro, L. C. (2009). *Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas. Un estudio cualitativo con fines descriptivos sobre la base de la teoría fundamentada.* Universidad Católica de Temuco. Recuperado en <http://site.ebrary.com/accedys2.bbt.ull.es/lib/bull/detail.action?docID=10311347>.

Libro disponible con el código usuario de la Universidad de La Laguna.

Burgui, J. M. (1999). *Recursos para el tiempo libre 1: juegos humor, actividades, canciones....*Madrid: CCS.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de juegos, dichos, chistes, actividades, adivinanzas, curiosidades y canciones para utilizar en el tiempo libre.

Caballero, M. Á. (2008). *Juegos de ambiente.* Madrid: CCS.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone juegos diseñados tanto para niños como para jóvenes y adolescentes de edades comprendidas entre los 6 y los 18 años. Con ellos se potencian valores esenciales para el desarrollo afectivo, social y cognitivo.

Camerino, O. (1997). *1001 ejercicios y juegos de recreación*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone ejercicios y actividades que representan en definitiva las grandes metas y finalidades universales de la Educación Física.

Camerino, O. (1999). *Fichero de juegos deportivos recreativos*. Zaragoza: Inde.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone actividades que permiten al profesor elegir en función de las condiciones y circunstancias.

Campo, J. J. (2005). *Fichero de juegos con objetos*. Barcelona: Inde.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se proponen juegos en los que la presencia y el manejo de diversos objetos constituye una finalidad o el instrumento con el que abordar el propósito de la actividad.

Campo, J. J. (2002). *Fichero de juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal*. Barcelona: Inde.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone una serie de juegos orientados al dominio del propio cuerpo, destinados a desarrollar la percepción de uno mismo, la lateralidad, la actitud, la respiración, la relajación y el equilibrio.

Carmona, M. & Villanueva, C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas: (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se puede encontrar el concepto de juego desde el punto de vista de diferentes autores. Así como sus características, tipos y niveles. Además se explicitan los aspectos relacionados con el juego y sus diferentes teorías. Finalmente, tiene un apartado sobre el juego con las necesidades específicas.

Cascón, P. & Martín, C. (2000). *La alternativa del juego I: juegos y dinámicas de educación para la paz.* Madrid: Los libros de la catarata.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recopila más de 100 juegos y dinámicas utilizables en diferentes contextos de la educación para la paz, los derechos humanos, la resolución de conflictos y el desarrollo.

Castellanos, M. C. (1973). *El juego en la educación y en la terapéutica de subnormales.* México: Prensa Médica Mexicana.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Chauvel, D. & Michel, V. (1989). *Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia.* Madrid: Narcea.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Coburn, U. (1980). *Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y preescolar.* Madrid: Ediciones de la Torre.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Conde, J. L. (2001). *Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil.* Málaga: Aljibe.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro expone unas propuestas prácticas muy útiles y de fácil aplicación, basadas en una educación constructiva del niño.

Cratty, B. J. (1995). *Juegos didácticos activos.* México: Pax México.

Libro disponible, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro está dirigido a maestros y padres, y presenta 111

juegos didácticos cuyo objetivo es aumentar las capacidades de aprendizaje y solucionar dificultades y problemas de coordinación, de hiperactividad y de otra naturaleza.

De Castro, R. (1992). *Manual de actividades y juegos musicales*. Buenos Aires: Bonum.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Decroly, O. (1986). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Libro disponible que puede encontrarse en la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad de La Laguna. Este libro sintetiza la contribución de Decroly a la educación mediante el juego y recapitula la riqueza del material educativo aportado por el método global, desde su aparición hasta nuestros días.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Libro disponible que puede encontrarse en la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge un amplio abanico de actividades variadas para trabajar sobre los contenidos teóricos-prácticos que capaciten a los alumnos para el diseño, la aplicación y el desarrollo de proyectos lúdicos en distintos ámbitos profesionales relativos al juego infantil.

Dienes, Z. P., Tortella, J. & Holt, M. (1973). *Zoo: juegos matemáticos para educación preescolar*. Barcelona: Teide.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Einon, D. (1990). *Jugar y aprender: pasatiempos educativos de 0 a 10 años*. Barcelona: Folio.

Libro descatalogado, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ernst, K. (1984). *Juegos en que participan los estudiantes*. México: Diana.

Libro descatalogado, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Escribá, A. (1998). *Los juegos sensoriales y psicomotores en la E.F.: propuesta de unidades didácticas y fichas de clase*. Madrid: Gymnos.

Libro descatalogado, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Se trata de una recopilación de juegos relacionados con el ámbito de la actividad físico-deportiva, con una característica común a todos: su poca intensidad a nivel de esfuerzo físico y su aspecto sensorial y perceptivo.

Expósito, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartageneros*. Sevilla: Wanceulen.

Libro disponible, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.

Libro disponible, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro está destinado tanto a educadores como a padres y aborda diferentes aspectos del juego: qué es jugar, por qué y cómo jugar, impacto del juego sobre el desarrollo del niño, criterios de un buen juguete, juguetes caseros... y numerosas sugerencias de actividades vinculadas al desarrollo de los más pequeños.

Figuerola, M. & Alonso, J. R. (2002). *Jugar con palabras*. Madrid: Espasa Calpe.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Fírvida, C. Z. (2009). *Espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media*. El Cid Editor. Recuperado en <http://site.ebrary.com/accedys2.bbt.ull.es/lib/bull/reader.action?docID=10328157>

Libro disponible con el código usuario de la Universidad de La Laguna.

Flosdorf, P. & Rieder, H. (1975). *Deportes y juegos en grupos*. Buenos Aires: Kapelusz.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Galera, A. D. (1999). *Juego motor y educación física: Bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Galera, D. & Hernández, N. (2001). *Juegos musicales en el aula. Guía del profesor*. Madrid: Ediciones Musicales Mega.

Libro disponible, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro abarca una guía práctica creada para ofrecer un apoyo eficaz a todos aquellos profesionales que centran su trabajo en la Educación Musical.

Gamboa, S. (1991). *Aprender jugando con la naturaleza*. Buenos Aires: Bonum.

Libro disponible, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Esta autora, a través del juego, pretende vincular al niño con el mundo exterior mediante los sentidos, con límite de espacio y tiempo, abarcando la Naturaleza como un todo donde el hombre es parte de ella.

Gamboa, S. (1993). *Juegos para convivencias*. Buenos Aires: Bonum.

Libro disponible, aunque no se encuentre en la Universidad de La Laguna. Recoge diversas propuestas para aprender a convivir en el juego cotidiano.

Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula: un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación, para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años: aplicación y evaluación de programas de intervención psicoeducativa, ciclo inicial, 1 y 2 educación primaria*. Madrid: Seco Olea.

Libro descatalogado, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Garaigordobil, M. & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares.* Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Secretaría General Técnica: CIDE.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro abarca la investigación y el desarrollo de programas para estimular el desarrollo socioemocional y de la conducta prosocial en grupos de edad desde la infancia hasta la adolescencia.

García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., Ruiz, F. & Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años.* Barcelona: Inde.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro contiene 390 juegos seleccionados y clasificados en función de los distintos bloques de contenidos curriculares en la Educación Primaria.

García, A., Ruiz, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R. & Samper, M. (2001). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años: 1º ciclo de la ESO.* Barcelona: Inde.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro propone juegos relacionados con la actividad y la educación física para su utilización con el alumnado de secundaria, así como en centros donde se lleven a cabo actividades con niños/as entre los 12 a los 14 años.

García, C. & Martínez, A. (2004). *El juego de las cuatro esquinitas del mundo: Libro de juegos para favorecer las relaciones interculturales.* Madrid: Los libros de la Catarata.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro aborda herramientas prácticas de juego y reflexión para favorecer las relaciones interculturales a través del mismo.

García, J. M. (2007). *Juegos predeportivos para la educación física y el deporte.* Sevilla: Wanceulen.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro va dirigido a entrenadores, monitores o profesores de Educación Física, que se inicien en el multideporte y que tengan una base previa.

Garfella, P. R. & López, R. (1999). *El juego como recurso educativo: guía antológica.* Valencia: Tirant Lo Blanch.

Libro disponible que aborda la práctica activa del juego infantil y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Arquitectura Técnica de la Universidad de La Laguna.

Gargallo, E. & Ponce de León, A. (2003). *Reciclo, construyo, juego y me divierto: una propuesta interdisciplinar para la educación del ocio, el consumo, el medio ambiente y la educación física.* Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Libro que enseña a construir materiales y realizar 75 juegos con niños desde un enfoque interdisciplinar para desarrollar la educación integral y diversas habilidades.

Gebauer, K. & Domínguez, M. J. (1979). *Proyectos de juego: para niños de preescolar y primeros cursos de E.G.B. y para el trabajo con la colaboración de los padres.* Madrid: Interduc.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Geissler, U. & Rieger, B. (2005). *Juegos y actividades en la naturaleza: 196 divertidas propuestas.* Barcelona: Oniro.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de un manual práctico que contiene propuestas que animan a entrar en contacto con la naturaleza a través del juego.

Gil, C. & Serrano, M. I. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del inglés*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Gil, P. & Naveiras, D. (2007). *La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos: enfoque teórico-práctico*. Sevilla: Wanceulen.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de cuatro capítulos, el primero abarca el aprendizaje cooperativo en el entorno del juego en la Educación Física; el segundo, el juego motor cooperativo; el tercero, la concreción práctica, y en el cuarto y último capítulo los autores realizan una síntesis final.

Gil, P., Contreras, O. R. & Navarro Adelantado, V. (2006). *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Instituto Superior de Formación del Profesorado.

Libro disponible en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro hace énfasis en la función instructiva del juego y del deporte como instrumento para la estimulación del aprendizaje del alumnado.

Graça, A. & Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro abarca nuevas cuestiones de naturaleza teórica y conceptuales sobre la enseñanza de los juegos deportivos incorporando propuestas metodológicas de intervención.

Gros, B. (2009). *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Desclée de Brouwer. Recuperado en <http://site.ebrary.com/accedys2.bbtk.ull.es/lib/bull/detail.action?docID=10526707>.

Libro disponible con el código usuario de la Universidad de La Laguna.

Guitart, R. M. (1999). *Jugar y divertirse sin excluir: recopilación de juegos no competitivos.* Barcelona: Graó.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. El objetivo de este libro es ayudar a los educadores y educadoras a tomar consciencia de la herramienta que el juego infantil constituye en sus manos.

Gutiérrez, R. (2001). *El juego de grupo como elemento educativo.* Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge 80 dinámicas para la animación estructuradas como juegos: de presentación, de patio, expresivos, de distención, rítmicos y canciones lúdicas.

Guzner, S. (1982). *72 juegos para jugar con el espacio y el tiempo: para el ciclo completo de EGB y adultos con deseos de jugar.* Madrid: Popular.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Horn, R. E. & Cleaves, A. (1983). *The guide to simulations-games for education and training.* California: Sage Publications.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca General y de Humanidades de la Universidad de La Laguna. Este libro hace énfasis en el juego de simulación en la década de 1960 a 1970.

Imeroni, A. & Margaira, R. (1980). *Érase una vez la gimnasia: una experiencia de la actividad lúdico-motora en la escuela primaria.* Barcelona: Gedisa.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de analizar críticamente el modo de acercar a los niños al deporte.

Jardí, C. & Ruis, J. (2000). *1000 ejercicios y juegos con material alternativo*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. El libro ofrece 1000 diferentes actividades que son aplicables a todas las edades y pueden practicarse en cualquier entorno.

Jiménez, R. & Escudero, I. (1998). *Jugar y aprender; educación infantil y primaria*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Jurado, J. J. & López de la Nieta Moreno, M. (2014). *101 juegos de lápiz y papel : para aprender y disfrutar*. Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge una serie de juegos que facilitan el desarrollo de capacidades como la imaginación, la memoria, la creatividad... y va dirigido fundamentalmente a maestros, monitores y educadores.

Kloppe, S. (2002). *Juegos para los más pequeños*. Barcelona: Parramón.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Kloppe, S., Elena, H. & Araújo, J. (2011). *Juegos para la educación infantil: Preescolar*. Barcelona: Parramón.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro recoge una serie de juegos que están pensados para desarrollar las tres áreas educativas que conforman la educación infantil: área de identidad y autonomía, área de descubrimiento del medio y área de comunicación y representación.

Latorre, A. J. (2003). *Juego y educación : aplicación de la construcción y uso de juegos educativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de Arquitectura Técnica de la Universidad de La Laguna. Este libro trata sobre la incidencia de lo lúdico en la integración cultural y en la construcción del conocimiento. Se divide en cinco partes: Marco teórico, juegos educativos con naipes, taller de construcción de juegos educativos, los juegos y otras posibilidades de aplicación del juego de naipes.

Lavega, P., Centeno, L., Mata, C., Samper, J. A. & Olaso, S. (1999). *1.000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro ofrece una primera parte conceptual en la cual se detallan algunos fundamentos teóricos entorno a la esencialidad del juego y a las nociones culturales que lo acompañan. La segunda parte, presenta la descripción de los juegos siguiendo una tipología original, elaborada a partir de las características de las relaciones sociales establecidas por el reglamento de juego. Y por último, la tercera parte, sugiere algunas ideas y actuaciones a tener en cuenta a la hora de hacer uso del juego y deportes populares-tradicionales.

Lebovici, S. & Diatkine, R. (1969). *Significado y función del juego en el niño*. Buenos Aires: Proteo.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2001). *Juegos de ingenio y conocimiento*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2001). *Juegos interactivos*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2002). *Juegos de ingenio y conocimiento: Dibujos, Esto es a..., Geometría*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2002). *Juegos de ingenio y conocimiento: Dominó, códigos, habilidad*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2002). *Juegos de ingenio y conocimiento: Ingenio, fauna, arqueología*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Leyva, P. (2002). *Juegos de ingenio y conocimiento: Series, lógica, sinónimos*. Madrid: Libro-Hobby.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Linaza, J. L. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Lleixà, T. (1995). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro, eminentemente práctico, ofrece una relación de

juegos apropiados tanto para la escuela como para centros de ocio y recreación, referidos todos ellos a la exploración de los sentidos y al conocimiento corporal que hace de estas parcelas del comportamiento humano el ámbito específico donde situarlos.

López, M^a. R., Rojo, R., Ugarte, I. & Martín-Blas, C. (2007). *Educación para convivir: juegos y talleres de educación para el desarrollo en primaria*. Madrid: Los libros de la Catarata.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de dos partes, la primera plantea las bases de una educación para el desarrollo como una educación para la ciudadanía global, explicando los fundamentos teóricos y los principios metodológicos, basados en la metodología socio-afectiva. La segunda parte consta de la aplicación de esta metodología con actividades para el alumnado de tercero a sexto de primaria.

Lynn, J. (2011). *Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. Madrid: Narcea.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro está especialmente pensado para maestros y maestras de primera infancia. Tiene como objetivo ayudarles en la enseñanza, estimulación y supervisión de las habilidades y destrezas de motricidad gruesa de los niños y niñas.

Majem, T. & Òdena, P. (2001). *Descubrir jugando*. Barcelona: Octaedro.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Marín, V. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.

Libro disponible donde se recogen diversas propuestas de trabajo que cubren los aspectos educativos de las etapas de educación infantil, primaria y secundaria, y dan una nueva visión a la formación de los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo. Por último también se facilita al lector una visión sobre los procesos investigativos que

actualmente se están llevando a la práctica desde el ámbito educativo. Además, está disponible en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Marqués, J. L. (1997). *Iniciación a juegos y deportes alternativos*. Madrid: Escuela Española.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro el autor destaca y sintetiza los aspectos aplicados del juego que hoy en día conocemos.

Martínez, F. J. (2003). *Juegos de cooperación y oposición para la escuela*. Sevilla: Wanceulen.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. El propósito de este libro es diseñar una actividad lúdica con grandes dosis de acción y de gran valor motivacional, dirigida a grupos numerosos de niños y niñas de edades comprendidas entre los 10 y 14 años aproximadamente.

Martínez, E. (1983). *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Martínez, A., García, C., Jaramillo, C. & Rodríguez, R. (2005). *Jugando en paz: propuestas para jugar en paz y sin violencia*. Madrid: Narcea.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro pretende ayudar, a quienes realizan una labor educativa, a conocer las condiciones que necesita la infancia para que su juego pueda contribuir a una socialización dentro de los valores de una cultura de paz.

Medina, R. E. & Vega, C. (1991). *El juego en el aprendizaje constructivo: la revalorización en la escuela.* Buenos Aires: Braga.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Méndez, A. (1994). *Juegos dinámicos de animación para todas las edades.* Madrid: Gymnos.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales.* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se encontrará un amplio repertorio de experiencias lúdicas bien sistematizadas, originales, fáciles de aplicar y adecuadas a la edad de los alumnos.

Méndez, A. (2014). *Modelos de enseñanza en educación física : unidades didácticas de juegos deportivos de diana móvil, golpeo y fildeo y pared.* Madrid: Editorial grupo 5.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro profundiza en los modelos de enseñanza más relevantes: el modelo comprensivo, la educación deportiva y el aprendizaje cooperativo.

Méndez, A. & Méndez, C. (2007). *Los juegos en el currículum de la educación física : más de 1000 juegos para el desarrollo motor.* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro presenta un análisis de los juegos relacionados con el ámbito físico-deportivo, organizando de manera sistemática más de mil juegos, en función de su utilidad y de los objetivos que se persiguen.

Miraflores, E. & Trébol, G. (2004). *Juegos para días de lluvia : adaptados al aula y espacios cerrados.* Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se proponen 80 juegos para hacer en el aula o en otros espacios cerrados cuando el tiempo impide trabajar al aire libre.

Montaños, J. (2003). *Aprender y jugar : actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System.* Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad General y de Humanidades de la Universidad de La Laguna. En este libro se pretende unir las actitudes favorables del niño hacia el juego y los juguetes con sus necesidades de formación. Para ello, a partir de un juego llamado Prismaker se ha diseñado un conjunto de actividades que se pueden realizar en familia y en la escuela.

Moor, P. (1977). *El juego en la educación.* Barcelona: Herder.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Mora, J. M., Díez, R. & Llamas, J. (2003). *Un mundo en juego : propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física.* Barcelona: Inde.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro reúne un gran número de propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la Educación Física.

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria.* Madrid: Morata.

Libro disponible que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro explora el por qué debemos estimular, promover, valorar e iniciar el juego en las aulas y por qué el profesorado debe participar en él.

Nardelli, M. L. (1975). *Iniciación musical: motivos musicales. Ejercicios de emisión y afinación, juegos y cuentos musicales. Canciones para jardines de infantes, primeros grados escolares y su aplicación a la didáctica diferencial.* Buenos Aires: Guadalupe.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores.* Zaragoza: Inde.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro abarca el recorrido del concepto de juego a lo largo de la historia, posteriormente el autor extrae la especificidad del juego motor y lo resitúa en el marco de la teoría general del juego, siendo la Educación Física el campo de conocimiento final en el que el autor dirige sus aplicaciones, entre ellas, el diseño de los juegos motores.

Navarro, V. & Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España.* Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Libro disponible sobre el juego motor, el cual, ha emergido en el escenario de la investigación como una forma más de conocimiento sobre el juego. Estructurada en cinco perspectivas (psicológica, praxiológica, conductual, pedagógica e histórico-cultural), esta obra es una selección representativa de la investigación española acerca del juego motor. Además, este libro se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Negrín, O. (1976). *El juego infantil y la educación.* Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad General y de Humanidades de la Universidad de La Laguna.

Nikitin, B., Del Río, P., Gisbert, M. & Álvarez, A. (1988). *Juegos inteligentes: la construcción temprana de la mente a través del juego.* Madrid: Visor.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro trata de recuperar el papel educativo del juego y del juguete en el seno de la interacción familiar.

Olayo, J. M. (1999). *El alumnado con discapacidad: Juegos y deportes específicos*. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura, Centro de Publicaciones.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Omeñaca, R. & Ruiz, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. El libro está dividido en tres partes, comienza con una introducción a lo que es el juego, para seguidamente hacer énfasis al juego en la educación física, y finalizar con actividades lúdicas cooperativas y educación física.

Oppenheim, J. (1990). *Los juegos infantiles*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Orlick, T. (2001). *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Popular.

Libro disponible que recopila más de 100 juegos cooperativos, que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

Libro descatalogado pero que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ortega, R. (1995). *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Díada.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Pausewang, E. (1977). *Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años*. Buenos Aires: Kapelusz.

Libro descatalogado que puede encontrarse en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Penchansky, L., De Szulanski, S., Cañeque, H., Castro, C., Greco, H., Sardou, M. C. Et al. (1999). *El juego: Debates y aportes desde la didáctica*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Peres, E., Hidalgo, R. & Parisi, B. (2005). *Juegos de palabras y con las palabras*. Barcelona: Octaedro.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad General y de Humanidades de la Universidad de La Laguna. Se trata de un libro de pasatiempos que ayuda a divertirse, pero que sirve también para cultivar la inteligencia y mantener en forma el cerebro.

Pérez, J. C. & Sanz, L. (1987). *Educación lúdica*. Canarias: Tamonante.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Pineda, J., Pareja, J. & Lanzas, M. J. (1997). *Fichero de juegos: Juegos de Educación Física para primaria estructurados según los contenidos de la L.O.G.S.E.*. Sevilla: Wanceulen.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Pinos, M. (1997). *Actividades y juegos de educación física en la naturaleza: guía práctica.* Madrid: Gymnos.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Prieto, M. A. & Medina, R. (2005). *El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas.* Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Pulet, R., Diéguez, T. & Santiago, M. A. (1995). *Juegos de animación en educación infantil y primaria.* Málaga: Aljibe.

Libro descatalogado y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Reuelta, F. I. & Esnaola, G. A. (2013). *Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del edutainment y la pedagogía lúdica en el aula.* Barcelona: Laertes.

Libro disponible cuyo objetivo es destacar la pedagogía lúdica y su manifestación renovada en los videojuegos en redes sociales como tecnologías emergentes. Esta obra pretende que el docente o formador reflexione, evalúe desde su propia práctica y contexto de enseñanza, pierda el miedo a incluir herramientas innovadoras en las clases e integre las tecnologías emergentes en el aula ordinaria. Se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ríos, M. (1999). *Actividad física adaptada: el juego y los alumnos con discapacidad: la integración en los juegos: Juegos específicos: Juegos motrices sensibilizadores.* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que incluye actividades y juegos que facilitan herramientas al educador para actuar sobre las personas con discapacidad. Se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Rooyackers, P. (2007). *101 juegos de dramatización para niños : diversión y aprendizaje a través de la interpretación y la simulación*. Madrid: Neo Person.

Libro disponible que anima a niños y a adultos a explorar su expresividad mediante una recopilación de 101 juegos de dramatización. Se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ros, J. & Alins, S. (2001). *Juegos de espacio*. Barcelona: Parramón.

Libro disponible que ofrece 75 juegos de espacio que permiten iniciar al niño/a en el conocimiento y dominio del espacio. Se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ros, J. & Alins, S. (2004). *Juegos de ritmo*. Barcelona: Parramón.

Libro disponible que ofrece 75 juegos de ritmo que aportan al educador las herramientas para una buena educación rítmica. Se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ruiz, G. (1996). *Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física escolar*. Lérida: Editorial Deportiva Agonos.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Libro que abarca una serie de deportes vinculados a las clases de Educación Física.

Ruiz de Velasco, Á. & Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.

Libro disponible, que abarca la temática del juego simbólico en niños de 0 a 6 años, y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Ruiz, F. & García, M. E. (2001). *Educación física a través del juego: Infantil: materiales no convencionales, propuestas de juegos con globos, cuerdas, papeles, envases y saquitos.* Madrid: Gymnos.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Saegesser, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela: manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela.* Madrid: Visor.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de dos partes, la primera hace énfasis en la clasificación de los juegos y elementos teóricos necesarios para utilizar o crear juegos en clase, y la segunda parte, más práctica, hace referencia a la creación y utilización del juego en la escuela.

Sánchez, J. & Carmona, J. (2004). *Juegos motores para Primaria : 3er ciclo (10-12 años).* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que presenta una recopilación de juegos específicos para niños de 10 a 12 años, y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Sánchez, J. & Carmona, J. (2004). *Juegos motores para Primaria: 1er ciclo (6-8 años).* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que presenta una recopilación de juegos específicos para niños de 6 a 8 años, y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Sanuy, C. & Cortes, L. (1978). *Enseñar a jugar: juegos educativos para el desarrollo de la personalidad.* Madrid: Marsiega.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Schmidt, G. (1989). *Juegos para escolares*. Málaga: Unisport Junta de Andalucía.

Libro descatalogado que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Suari, C. (2005). *Juegos tradicionales: del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. En este libro se abarca la temática de la integración de los juegos tradicionales a las clases de Educación Física.

Toledo, P. E. & Navarro, A. (2009). *La integración escolar y la atención a la diversidad desde una perspectiva Lúdico-deportiva extra-curricular*. El Cid Editor. Recuperado en <http://site.ebrary.com/accedys2.bbtok.ull.es/lib/bull/reader.action?docID=10328294>.

Libro disponible con el código usuario de la Universidad de La Laguna.

Torres, E. (2008). *Da la nota: un juego para aprender música en primaria y secundaria*. Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna, orientado a la enseñanza musical en primaria y secundaria.

Trías, N. & Alsina, V. (1986). *Juegos rítmicos: musicales, motrices, ritmo y palabra*. Barcelona: Pilar Llongueres.

Libro que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Trigo, E. (1989). *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna. Este libro consta de dos partes, la primera teorizando sobre aspectos relacionados con la educación, y la segunda recogiendo una amplia lista de juegos.

Trigo, E. & Fariña, A. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física.* Barcelona: Paidotribo.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Venner, A. M. (2003). *40 juegos para la expresión corporal : de 3 a 10 años.* Barcelona: Octaedro.

Libro disponible que recoge 40 juegos de expresión corporal y se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Vopel, K. W. (2001). *Juegos de interacción para niños y adolescentes.* Madrid: CCS.

Libro disponible que recopila una serie de juegos y que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Vopel, K. W. (2001). *Juegos de interacción. Manual para el animador de grupos: teoría y praxis de los juegos de interacción.* Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna y que hace énfasis en los juegos psicológicos y dinámicas de grupo.

Vopel, K. W. (2002). *Juegos de interacción: para adolescentes, jóvenes y adultos. 6. Preparación y comunicación. Influjo, poder y competitividad.* Madrid: CCS.

Libro disponible que se puede encontrar en la Biblioteca de Derecho y Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad de La Laguna. Abarca la temática de dinámicas de grupos pensadas para discernir los valores, objetivos e interés de los adolescentes y jóvenes en ambientes de escuela, tiempo libre y trabajo.

Vopel, K. W. (2009). *Juegos que unen . 1 . Confianza y franqueza en la fase inicial del grupo.* Madrid: CCS.

Libro disponible donde se ofrecen 119 juegos y dinámicas de grupo como material para poner en marcha y dinamizar grupos de trabajo, de aprendizaje y de entrenamiento. Se

puede acceder a él en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Wick, G., Bucher, W. & Angst, F. (1995). *1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos: Goba, squash, minitenis, intrecrosse, hockey, tchoukball, béisbol, rugby, fútbol americano, frisbee y otros*. Barcelona: Ed. Hispano Europea.

Libro que se puede encontrar en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna.

Wright, A., Buckby, M. & Betteridge, D. (1983). *Games for language learning*. Cambridge: University Press.

Libro disponible que podemos encontrar en la Biblioteca General y de Humanidades de la Universidad de La Laguna

Ziegler, T., Zerolo, T. & Schumacher, B. (1983). *Juegos de discurrir: para pequeños y mayores: 99 sugerencias para utilizar el “juego de conceptos”: guía didáctica*. Madrid: Didascalía.

Libro disponible en la Biblioteca de la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna

ARTÍCULOS

Abella, V. & Grande de Prado, M. (2010). Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria. *Education in the Knowledge Society*, 11 (3), 27-54.

Artículo de acceso libre que presenta una investigación analizando diversas opiniones sobre los juegos de rol.

Abella, V. & Grande de Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. . *Education in the Knowledge Society*, 11 (3), 56-84.

Artículo de libre acceso que hace un repaso de las aportaciones existentes del juego de rol y realiza algunas propuestas sobre su posible aplicación.

Acuña, M., Mauriello, A., Ocanto, J., González, H. & Matos. (2011). Potencial didáctico de los juegos ecológicos para la Educación Ambiental. *Revista de investigación*, 73 (35), 25-46.

En este artículo (de libre acceso) con el propósito de construir una teoría del potencial didáctico de los juegos ecológicos, se plantearon una serie de objetivos, se aplicó el Método Comparativo Continuo, etapas y procesos del Modelo de Glaser y Strauss. Se analizaron, posteriormente, quince metacogniciones elaboradas por estudiantes de la carrera docente del Instituto Pedagógico de Caracas. Finalmente, se plantearon los resultados expresados en categorías centrales y se generaron principios didácticos para orientar la realización de juegos.

Agudo, I. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 7, 101-111.

Artículo de acceso libre y que trata sobre la observación del juego infantil y la intervención y participación del adulto en esta actividad.

Alfageme, B. & Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19, 114-119.

Artículo de libre acceso que trata sobre la conveniencia del estudio de las características de los videojuegos, pudiendo ser una herramienta privilegiada.

All, A., Nuñez, E. P. & Van, J. (2015). Towards a conceptual framework for assessing the effectiveness of digital game-based learning. *Computers & Education*, 88, 29-37.

Artículo al que se puede acceder mediante el código usuario de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del Punto Q de su Biblioteca. Este artículo está disponible en inglés y abarca un marco conceptual para evaluar la eficacia del aprendizaje basado en juegos digitales.

All, A., Nuñez, E. P. & Van, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computers & Education*, 92, 90-103.

Artículo al que se puede acceder mediante el código usuario de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del Punto Q de su Biblioteca. Este artículo está disponible en inglés y trata sobre la evaluación de la eficacia del aprendizaje digital basado en el juego.

Alonso, D. (2012). “El juego, Todos los juegos” Entre la norma y la práctica. Sentido del juego en el Jardín de Infantes. *Lúdicamente*, 1 (1), 1-12.

Artículo de acceso libre que trata sobre la práctica lúdica, documentando sus particularidades y sus clasificaciones.

Azorín, J. M. (2014). El videojuego musical ¿un recurso para la educación musical en educación primaria?. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29 (2), 19-36.

Este artículo, de acceso libre, abarca la temática de la posibilidad de utilizar el videojuego en la enseñanza musical.

Bellotti, F., Bottino, R. M., Fernández-Manjón, B. & Nadolski, R. (2010). Game based learning for 21st century transferable skills: challenges and opportunities. *Educational Technology & Society*, 17, 1-2.

Artículo de libre acceso, que está disponible en inglés, y que aborda la temática del aprendizaje del juego basado en las habilidades.

Bottini, P. (2008). El juego corporal soporte técnico – corporal para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 62 (22,2), 155-163.

Este artículo tiene un acceso libre y trata de las posibilidades del juego en el campo de la educación psicomotriz, tomando referencias de autores que conocen el juego y de experiencias como psicomotricista en la clínica y la educación.

Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Lúdicamente*, 4 (2), 1-11.

Artículo de libre acceso, que abarca la temática de la importancia de una cultura lúdica para la sociedad en la que vivimos.

Cesaro, A. R., Nella, J. & Viñes, N. (2008). Juego y educación física escolar ¿Qué se enseña? ¿Qué se debería enseñar?. Revista *Educación física y deporte*, 1 (27), 59-69.

Artículo de libre acceso, que trata sobre la Educación Física usando el juego como eje, intentando crear una mirada crítica que focalice en el juego perspectivas políticas de cambio.

Contreras, R. S., Eguia Gómez, J. L. & Solano, L. (2011). Videojuegos como un entorno de aprendizaje: El caso de “Monturiol el joc”. *Icono 14*, 9 (2), 249-261.

Artículo de acceso libre que destaca y analiza la importancia de los videojuegos en el contexto educativo, utilizando como caso de estudio el videojuego “Monturiol el joc”.

Dávila, G. & Velásquez, A. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: “Devorón” y “Temporal”. *Revista electrónica de investigación educativa*, 2 (9), 1-20.

Artículo de libre acceso en el que se evalúan dos juegos de carácter colaborativo como recurso metodológico para la enseñanza.

De Vitta, A., Frigieri, F. C., Nuevo Gatti, M.A. & de Almeida Penteado Simeão, S. F. (2012). Educative games and expositive lesson: comparison of educational techniques on sitting posture. *Journal of Human Growth and Development*, 22 (1), 47-52.

Artículo de libre acceso y que está disponible en inglés y trata sobre la comparación de juegos educativos y lección expositiva como técnicas educativas.

Devís, J. (2008). El juego en el currículum de la Educación Física: aproximación crítica (o reino de lo posible en la postmodernidad). Revista *Educación física y deporte*, 2 (27), 79-89.

Este artículo, de libre acceso, trata sobre el juego motor y el lugar que éste ocupa en el currículum de la Educación Física.

Díaz, I. G. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, (7), 97-102.

Artículo de libre acceso, que trata sobre la importancia del juego en las clases de inglés, copilando un total de 40 juegos lingüísticos como herramientas pedagógicas útiles en las clases de idiomas.

Carlos, S. L., Oliveira, R., De Oliveira, S. R. y Langa, M. (2011). Juegos de oposición. Nuevas metodologías para la enseñanza de deportes de combate. *E-Balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte*, 7, 45-62.

Artículo de libre acceso que trata sobre una investigación motivada por conocer la importancia que tienen los juegos de oposición en la enseñanza.

Dumitrache, A. & Almășan, B. (2014). Educative Valences of Using Educational games in Virtual Classrooms. *Pocedia- Social and Behavioral Sciences*, 142, 769-773.

Artículo disponible con el uso del código usuario de la Universidad de La Laguna, mediante el Punto Q de la Biblioteca. Está disponible en inglés y su temática es la inclusión de los juegos educativos en las aulas virtuales.

Eguia, J. L., Contreras, R. & Solano, L. (2015). Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas. *Education in the Knowledge Society*, 2 (16), 31-48.

Artículo de libre acceso que presenta una experiencia didáctica centrada en la aplicación de un juego digital en las aulas catalanas de quinto y sexto, en el que se analizan los efectos de su aplicación en la práctica docente, tomando el punto de vista de los docentes que participaron en la experiencia.

Erhel, S. & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156-167.

Artículo de libre acceso, que está disponible en inglés y que trata sobre el aprendizaje basado en los juegos digitales.

Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y Educación. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 10 (5), 171-180.

Artículo de libre acceso que analiza más de 260 trabajos relacionado con los videojuegos en el terreno educativo, observando los efectos negativos pero también los positivos.

Ferrándiz, I. M. (2014). La inclusión del juego. *Revista de educación inclusiva*, 1 (7), 96-109.

Artículo de libre acceso en el que se comenta la importancia de la educación integral, haciendo hincapié en la creatividad y el uso creativo del juego, promoviendo en el alumnado una actitud lúdica.

Ferrer, T. (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. *Lúdicamente*, 8 (4), 1-22.

Artículo de libre acceso en el que se tiene en cuenta los principios más importantes de las teorías constructivistas de enseñanza-aprendizaje, dentro del marco de las metodologías comunicativas, con el fin de desarrollar una propuesta pedagógica basada en estrategias didácticas lúdicas destinadas a la enseñanza del español a estudiantes universitarios de segunda lengua.

Gálvez, M. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Icono* 14, 7, 1-13.

Artículo de libre acceso que analiza las formas a través de las que el videojuego puede convertirse en una herramienta para el aula de Geografía e Historia.

García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la educación física y el deporte*, 1, 55-70.

Artículo de libre acceso que describe cómo el juego motor reglado es un agente de enculturación que va normalizando usos, prácticas y vivencias corporales, así como el aprendizaje de actitudes y valores, haciendo énfasis en las sesiones de Educación Física.

García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar “el juego bueno”. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13 (1), 35-54.

Artículo de libre acceso que presenta una parte de un trabajo de investigación-acción que se ha ido desarrollando a lo largo de los años sobre el juego en la Educación Física escolar.

García, A. (2011). Creación y modificación de juegos motores. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13 (1), 11-13.

Los juegos, como legado de transmisión oral y gestual, son reproducidos y recreados, sin embargo siempre se introducen nuevos matices personales en in proceso de "re-creación". Por ello, los juegos, como elemento cultural que son, viven en la continua transformación. Esta es la idea que abarca el artículo (de libre acceso) nombrado.

Garfella, P. R. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad. *Historia de la Educación*, (16), 133-154.

Artículo de libre acceso que recoge un estudio de las bases teóricas que subyacen al juego recreativo y al juguete como medios formativos en el ideal de la historia de la educación.

Garrido, J. M. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15 (1), 62-74.

Artículo de libre acceso que desarrolla una investigación sobre qué razones motivan a los estudiantes a jugar con videojuegos de estrategia.

González, C.S. & Blanco, F. (2011). Videojuegos educativos sociales en el aula. *Icono* 14, 2 (9), 59-83.

Artículo de libre acceso que analiza las principales líneas de investigación de los videojuegos educativos y de la evolución de las tecnologías y metodologías de diseño que hacen que cada vez estos sistemas sean más naturales.

Gramigna, A. & González-Faraco, J. C. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 33 (17), 157-164.

Artículo de libre acceso que reflexiona sobre la relación del juego con el desarrollo cognitivo y los procesos educativos, en concreto, sobre el papel de los videojuegos en la construcción del conocimiento y la formación de los niños.

Kiili, K. (2005). Digital game- based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8, 13-24.

Artículo al que se puede acceder mediante el código usuario de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del Punto Q de su Biblioteca. Este artículo está disponible en inglés y trata sobre el aprendizaje basado en juegos digitales.

Kleine, M. (1984). Conceptos didácticos diferenciados en la enseñanza del juego y sus consecuencias. *Revista Educación física y deporte*, 1 (6), 52-60.

Este artículo, de libre acceso, abarca cuatro aspectos: primero, la dependencia de modo de enseñanza de la evaluación didáctica de los juegos deportivos; segundo, la importancia de decisiones didácticas preliminares para el concepto de las series de juego; tercero, sobre la problemática del concepto de series de juego en una enseñanza del juego orientada hacia la interacción; y cuarto, aprender a jugar a voleibol.

Legerén, B. & Doval, M. I. (2015). We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos. *Education in the Knowledge Society*, 2 (16), 49-68.

Este artículo de libre acceso aborda los sistemas educativos de diferentes países, y se centra en el proceso de diseño y desarrollo de dos videojuegos educativos dirigidos a alumnado de Primaria y Secundaria de Europa, a fin de mejorar el conocimiento de la Unión Europea a través de la experiencia de juego.

López, D. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis, Revista Latinoamericana*, 37 (13), 85-94.

Artículo de libre acceso que abarca la temática de la observación, la construcción y la reorganización permanente de los juegos creados e imaginados por los niños.

López-Peláez, M. P. (2014). "Deleitando enseña": el componente lúdico y artístico en la educación infantil. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 27 (14), 113-123.

Artículo de acceso libre, que trata sobre el juego simbólico y las artes como elementos formativos, comentando por un lado su presencia en los primeros años de escolarización del niño/a y por otro lado su presencia en la educación española durante el siglo XX.

Mainer, B. (2006). El videojuego como material educativo: la odisea. *Icono* 14, 7, 1-28.

Artículo de libre acceso que refleja una investigación acerca de la función educativa que pueden cumplir los videojuegos.

Manzano, J. & Ramallo, C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán: Revista Cultural y Científica*, 26, 287-300.

Artículo al que se puede acceder desde Dialnet, y que trata sobre los beneficios e importancia del juego en el desarrollo del niño/a.

Méndez, A. (2011). El proceso de creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13 (1), 55-85.

En este artículo, de libre acceso, se realiza una revisión de los trabajos dirigidos al diseño de juegos por el alumnado.

Mendivil, L. (2009). Razones para jugar: hacia la comprensión del rol del juego en el proceso de formación de docentes de educación inicial. *Revista Educación*, 35 (18), 7-21.

Artículo de acceso libre cuya temática es el propósito de justificar la necesidad de reorientar los procesos de formación, con el fin de producir cambios en las prácticas docentes de la educación inicial.

Mercedes, L. (2008). El juego y el jugar: sobre la experiencia personal y la trayectoria profesional de un gran maestro. Revista *Educación física y deporte*, 1 (27), 17-20.

Este artículo, de acceso libre, trata sobre una entrevista del juego a dos grandes maestros latinoamericanos, ellos son Humberto Gómez (colombiano) y Víctor Pavía (argentino).

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 19 (6), 289-296.

Artículo de acceso libre, que trata sobre la importancia del juego como metodología proponiendo estrategias donde el juego es el elemento principal.

Monedero s, C. & Monedero, J. (2015). Adentrándonos en el laberinto, ¿qué le ocurrirá si juega?. *Lúdicamente*, 7 (4), 1-18.

Artículo de libre acceso que presenta una revisión sobre el estado del arte acerca de la evaluación del impacto que los videojuegos puedan tener sobre los usuarios, especialmente los escolares.

Morales, L. (2013). El impulso lúdico: esencia y estructura del juego. *Revista de estudios filológicos*, 25, 1-27.

Este artículo, de libre acceso, trata sobre la esencia y estructura del juego, así como su utilidad y el tiempo y espacio que lo definen.

Moreno, W. & Betancur, G. L. (2008). Los juegos de la calle, un reflejo de los límites de la escolarización, un horizonte para la formación entre el libre juego. *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 23-27.

En estos tiempos difíciles es gratificante encontrar a profesionales enamorados de su oficio y sobre todo que estén comprometidos en sus comunidades. Este artículo, de libre acceso, trata sobre las experiencias del profesor Humberto Gómez, el cual ha asumido la Pedagogía como una práctica activa, reflexiva, crítica pero sobre todo participada y permeada por el pueblo. La narración de los hechos da cuenta de una visión de los Juegos de la calle desde uno de sus fundadores más persistentes e indoblegables.

Moreno-Ger, P., Burgos, D. & Torrente, J. (2016). Digital Games in eLearning Environments: Current Uses and Emerging Trends. *Simulation & Gaming*, 5 (40), 669-687.

Artículo al que se puede acceder mediante el código usuario de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del Punto Q de su Biblioteca. Este artículo está disponible en inglés y abarca la temática de los usos actuales y nuevas tendencias de los juegos digitales en los entornos de aprendizaje.

Muñoz, C. & Valenzuela, J.(2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. *RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 20 (1), 1-15.

Artículo de libre acceso que presenta una escala que puede ayudar al estudio de la motivación por el uso del juego y reportar sus características psicométricas.

Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13 (1), 15-34.

Artículo de libre acceso en el que se habla de los factores a tener en cuenta a la hora de diseñar juegos motores reglados en las clases de Educación Física, para que se promueva y estimule experiencias enriquecedoras.

Nella, J. (2012). Reseña de Tesis de Maestría: ¿Qué le agrega la Educación Física al juego? La búsqueda del saber jugar. *Lúdicamente*, 2 (1), 1-7.

Artículo de libre acceso que intenta identificar entre jugar fuera y dentro de la escuela, principalmente en las clases de Educación Física.

Nella, J. & Taladriz, C. (2009). El juego en las clases de Educación Física. ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar?. *Educación Física y Ciencia*, (11), 33-40.

Artículo de acceso libre, que abarca la temática del juego en la Educación Física.

Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *MarcoELE*, 7, 1-14.

Artículo de libre acceso, cuyo objetivo es poner de manifiesto la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de ELE.

Nieto, M. (1990). El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa. *Tabanque*, 6, 113-122.

Artículo de acceso libre que presenta algunas de las innumerables posibilidades que ofrece el juego para ser utilizado en la escuela como recurso didáctico.

Pavía, V. (2008). ¿Qué aprendemos a enseñar del juego?. *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 11-14.

Este artículo es de libre acceso y en él se divulgan resultados de una investigación sobre el juego que los formadores de profesores de Educación Física enseñan a enseñar durante la formación docente inicial, y las conductas que enseñan a desear, esperar y aprobar de los alumnos mientras juegan.

Pavía, V. (2008). Qué queremos decir cuando decimos ¡Vamos a jugar! (en el contexto de una clase de educación física). *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 31-39.

Este artículo, de libre acceso, abarca una tarea de revisión crítica los juegos que se proponen en la Educación Física y el resguardar el modo lúdico del jugar, sin que pierda su potencial intrínseco.

Payà, A. (2007). Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936). *Historia de la educación*, 26, 299-325.

Artículo de acceso libre, en el que se desarrolla el recorrido de la actividad lúdica en la educación durante el último tercio del siglo XIX y el primero del XX.

Ripoll, O. (2006). El juego como herramienta educativa. *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 33, 11-27.

Este artículo, disponible en el Punto Q de la Universidad de La Laguna, abarca la temática del juego como recurso educativo, pero también como contenido por sí mismo.

Rivero, I. V. (2010). Aprender a enseñar juegos motores con otros. De saber jugar a intervenir como profesor de Educación Física. *Educación Física y Ciencia*, (12),71-80.

Artículo de libre acceso que habla sobre la formación del profesor de Educación Física y su labor a la hora de enseñar juegos motores e intervenir en ellos.

Rivero, I. V. (2008). ¿Qué aprendemos a enseñar? El juego en la formación del profesor de educación física. *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 43-56.

Artículo de libre acceso donde se divulgan parte de los resultados finales de una investigación sobre el juego que los formadores de profesores de Educación Física enseñan a enseñar durante la formación docente inicial, y las conductas que enseñan a desear, esperar y aprobar de los alumnos mientras juegan.

Rodríguez, G. (2009). Espacio de juego y aprendizaje. *Hekademos, Revista educativa digital*, 3, 125-140.

Artículo de libre acceso que recoge una experiencia educativa extraescolar donde se llevaron a cabo diferentes talleres a través del juego.

Ruiz, J.V. (2008). El juego motor cooperativo ¿Un buen contexto de enseñanza?... Cuando la educación física nos hace más humanos. *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 97- 112.

Artículo de libre acceso, que trata sobre el juego motor, comentando sus singularidades y sintetizando los elementos en los que radica su potencial educativo.

Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE*, 11, 1-68.

Artículo de libre acceso que muestra una investigación centrada, por un lado, en la revisión de las estrategias de aprendizaje y por otro lado, en el componente lúdico.

Sarmiento, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Revista Educación física y deporte*, 1 (27), 115- 122.

Artículo disponible, que trata sobre la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela.

Schnnaidler, R. (2008). Algunas relaciones entre el juego y experiencia humana. Cuando invitamos a jugar ¿Qué experiencia nos proponemos vivir con nuestros alumnos?. Revista *Educación física y deporte*, 1 (27), 73- 84.

Este artículo, de libre acceso, trata sobre el desarrollo de los conceptos de experiencia humana y juego.

Usabiaga, O. & Martos, D. (2012). La tradición lúdica en el currículum educativo, los juegos y deportes de pelota en Educación Física: una propuesta comprensiva. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 107 (1), 35-44.

Artículo de libre acceso que propone el diseño de una progresión didáctica de juegos de pelota en las sesiones de Educación Física de secundaria.

Varela, P. (2010). El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. *MarcoELE*, 11, 1-10.

Artículo de libre acceso, cuyo objetivo es analizar la importancia de la motivación en el alumnado y los medios con los que cuentan los docentes para desarrollarla. Hace hincapié en la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza del español como lengua extranjera.

Vilera, A. (2004). Juegos electrónicos: retos a los procesos educativos y pedagógicos. *Acción Pedagógica*, 2 (13), 212-227.

Artículo de acceso libre que habla sobre las nuevas opciones interactivas de entretenimiento que circulan con la plataforma tecnológica como lo son los juegos electrónicos.

ANEXO IV: Fuentes documentales

EDITORIALES

Proteo

Editorial que no posee página web propia y que su único libro que he seleccionado se puede encontrar en la Universidad de La Laguna.

Teide

Editorial donde alumnos y profesores pueden encontrar información y material didáctico. Se puede acceder a ella mediante el siguiente enlace:

<http://www.editorialteide.es>

Prensa Médica Mexicana

Editorial dedicada a la medicina y que no posee página web.

Fontanella

Editorial que no posee página web pero sus libros los podemos observar en el siguiente enlace:

<https://www.libreriaproteo.com/libro/listadoEditorial/pagina/1/id/978-84-244/nombre/fontanellasaeditorial.html>

Kapelusz

Fundada en 1905, su producción actual satisface ampliamente las necesidades e todos los ciclos de la enseñanza: inicial, EGB, y Polimodal, además, ofrece enciclopedias, diccionarios y renovadas series de apoyo para maestros y profesores. Esta editorial también publica en formato electrónico. Se puede acceder a ella mediante el siguiente enlace:

<http://www.kapelusz.com.ar>

Guadalupe

Nace en 1800 y sus publicaciones abordan diversas áreas temáticas como son: espiritualidad, biblia, catequesis, pastoral, educación, psicología, psicopedagogía y literatura infantil y juvenil. Su página web es:

<http://www.editorialguadalupe.com.ar>

Universidad Nacional de Educación a Distancia

Se crea en 1972, publica libros en papel, revistas, audiovisuales y libros electrónicos. Las materias más valoradas de las que publica son: Psicología, Antropología, Arqueología y Prehistoria, Geografía, Sociología, Economía, Educación, Derecho, Filosofía, Lingüística, Literatura y Filología e Historia. Su página web es:

http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,539685&_dad=portal&_schema=PORTAL

Herder

Esta editorial contribuye al estímulo del debate intelectual con la publicación de obras de referencia y manuscritos de nuevos autores que, desde diferentes perspectivas, aporten luz al estudio y a la reflexión de las humanidades y la religión. Su página web es:

<https://www.herdereditorial.com>

Marsiega

Editorial que actualmente se denomina Acebo y que no posee página web propia

Interduc

Editorial que no posee página web propia pero que se puede acceder a sus libros en el siguiente enlace: <http://www.isbnonline.com/editorial/interduc-sa1>

Ediciones de la Torre

Editorial que nace en 1976 que publica tanto en papel como libros digitales. Su página web es:

<http://edicionesdelatorre.com>

Gedisa

Creada en 1977, es una editorial especializada en libros de ensayo y pensamiento: libros abiertos a lo mejor del saber contemporáneo y a aquellas voces que han de marcar la reflexión sobre nuestra época. Posee un amplio fondo editorial que incluye tanto ensayos y manuales especializados destinados a la docencia e investigación universitaria como libros de divulgación y autoayuda, obras técnicas y textos dirigidos a un público más amplio, cada campo del conocimiento encuentra su espacio en su catálogo: psicología, sociología, antropología, filosofía, arte, ciencia, matemáticas, educación... Su página web es:

<http://www.gedisa.com/>

Universidad de Zaragoza

Editorial que nace en 1985 y da a conocer los resultados de la actividad científica, difundir entre públicos más amplios el producto de la investigación, prestar apoyo a la labor docente dentro de la universidad, contribuir al conocimiento de la cultura científica y humanística, y facilitar el acceso a la creación y la cultura de la comunidad autónoma aragonesa. Su página web es:

<http://puz.unizar.es>

Didascalía

Edelsa se fundó en junio de 1986 como una Oficina de Representación en España del grupo editorial escolar francés A. Hatier, particularmente conocido en el terreno internacional como editor e investigador de la enseñanza de idiomas y, específicamente, del Francés como Lengua Extranjera, a través de una de sus filiales, Didier, anteriormente editora de las publicaciones del Centre de Recherche et de Diffusion du Français (CREDIF) y hoy de las publicaciones del Consejo de Europa en el campo de los idiomas. Es decir, una larga tradición en la didáctica de las lenguas nos ampara. Su página web es:

<http://edelsa.es/es/>

Popular

Editorial creada en 1973, cuya temática está muy vinculada con la temática social cuyos objetivos son: reflejar las problemáticas que existen en la sociedad, defender la diversidad, cuestionar los métodos de enseñanza existentes, ofrecer pedagogías alternativas, acercar a los lectores otras realidades del mundo, en definitiva una editorial comprometida con la educación, la pedagogía y la intervención social.

Por otro lado, en nuestro catálogo contamos con la colección Letra Grande en la que dedicamos una especial atención a la narrativa de las diversas culturas del mundo. Su página web es:

<http://www.editorialpopular.com/inicio>

Sage Publications

Fundada en 1965, SAGE es una editorial líder independiente, académica y profesional de contenido innovador y de alta calidad.

Es conocida por su compromiso con la calidad y la innovación, SAGE ha ayudado a informar y educar a una comunidad mundial de estudiosos, profesionales, investigadores y estudiantes en una amplia gama de temas. Su página web es:

<https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/home>

University Press

Editorial de la Universidad de Cambridge, su página web es la siguiente:

<http://www.cambridge.es/nosotros>

Diana

La editorial Diana fue fundada en el año 1946 por José Luis Ramírez Cerda y se incorporó al Grupo Planeta en el año 2006. Desde su creación, Diana ha dinamizado el mercado editorial confiriendo prestigio a esta actividad en México. Abarca principalmente títulos infantiles, pedagógicos, de superación personal y profesional, religiosos, de relaciones humanas y novela. Su página web es:

<http://www.planeta.es/es/editorial-diana>

Morata

Fundada en 1925, Morata es una editorial valorada como de las más importantes en educación en la Categorización de publicaciones científicas en Ciencias Humanas y Sociales elaborada por el Grupo de Investigación de Evaluación de Publicaciones Científicas del CCHS/CSIC. Su página web es:

<http://www.edmorata.es/>

Pilar Llongueres

Editorial vinculada al ámbito musical y que no posee página web.

Tamonante

Editorial que no posee página web.

Visor

El Grupo Visor es un conjunto de empresas cuya actividad se concentra en el sector editorial. Desde sus comienzos, no ha cesado de crecer e innovar en cuanto a comercialización de productos, servicios y contenidos editoriales, operando a través de sus oficinas en Buenos Aires, Barcelona, México D.F. y São Paulo. Aborda temas como: entretenimiento, infantiles, educación, cultura, literatura...

Su página web es: http://www.editorialvisor.com/index_new.php?action=mostrarQuienes

Unisport Junta de Andalucía

Editorial vinculada al ámbito deportivo, y que podemos encontrar algunos de sus libros en el siguiente enlace:

<http://www.libreriacanaima.com/editorial/unisportjunta-andalucia/4483/>

Narcea

Fundada en 1968, cuenta con más de 1.800 títulos publicados. Abarca dos líneas de producción muy definidas: la edición de obras científico-técnicas de pedagogía y psicopedagogía, sociología, humanidades, trabajo social, estudios universitarios, estudios de género y obras de innovación y actualización docente. Publica también una colección de libros de espiritualidad para la formación religiosa cristiana. Su página web es:

<http://narceaediciones.es/>

Alhambra

Editorial sin página web propia, pero que podemos encontrar sus libros en el siguiente enlace:

<http://www.alibri.es/editorial-alhambra-s-a>

Seco Olea

Editorial sin página web propia, pero que podemos encontrar sus libros en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/seco-olea-ediciones>

Ediciones Martínez Roca

Es una editorial en la que el lector encuentra respuestas, entretenimiento y diversión. Martínez Roca fue fundada hace cuarenta años e incorporada al Grupo Planeta en 1992. Actualmente es una editorial puntera que alberga un nutrido catálogo de ficción y no ficción. Su página web es:

<http://www.planetadelibros.com/editorial/ediciones-martinez-roca/11>

Díada

Fue fundada en 1989, cuyas publicaciones están dirigidas hacia las áreas de Educación, Pedagogía, Psicología y Psiquiatría. Sus publicaciones pretenden en líneas generales: aportar al profesorado elementos teóricos y prácticos que favorezcan su formación, así como difundir un modelo de enseñanza alternativo para facilitar un aprendizaje relevante y una formación crítica y autónoma.

Folio

Fue fundada en 1980. Publica libros de gran formato sobre arte, historia, literatura y cultura en general. Además, realiza Colecciones en formato DVD y CD de documentales naturaleza y ciencia, música y cursos de inglés. Su página web es:

<http://www.edicionesfolio.com>

Paraninfo

Fundada en 1996, pretende aportar recursos educativos para ayudar al alumno y profesionales de la educación, con conocimientos actualizados. La página web es:

<http://www.paraninfo.es>

Paidotribo

Publica libros en formato papel y en formato digital de multitud de temáticas; ajedrez, animales de compañía, artes marciales, deportes, diccionarios y enciclopedias, educación física, pedagogía, juegos, embarazo, bebés, fonoaudiología, fuera de colección, infantil, libro práctico, logopedia, masaje, medicina, multimedia, nutrición, Pilates, referencia, relajación, salud, tercera edad, veterinaria y yoga. Su página web es:

<http://www.paidotribo.com/>

Bonum

La editorial fue fundada en 1960 por Antonio Gremmelspacher y su esposa. El objetivo de la editorial es estar siempre a la vanguardia, atentos a las nuevas propuestas y permeables a los cambios que la sociedad va gestando. Su producción abarca variadas e importantes áreas: religión y espiritualidad, superación personal, educación, cocina, regalo e infantil. En educación, acerca a los docentes textos teóricos y prácticos sobre pedagogía, didáctica, filosofía de la educación, orientación vocacional, formación docente y libros de juegos y dinámicas. Su página web es:

<https://editorialbonum.com.ar/>

Braga

Sus libros se pueden encontrar en el siguiente enlace:

<http://www.librerianorte.com.ar/resultados.aspx?c=Ediciones%20Braga%20SA&por=editorial&ed=2394>

Alfar

Fundada en 1982 y realiza publicaciones de investigaciones universitarias y apoyo a nuevos escritores en el plano de la narrativa y la poesía. Su página web es:

<http://www.edalfar.es.vg>

Serie música para todos

Editorial que no dispone de página web.

Hispano Europea

Editorial Hispano Europea es fundada en 1953 en Barcelona por Jorge Prat Ballester. Las principales líneas editoriales actuales se centran en temas sobre Salud y Bienestar, Cocina y Gastronomía, Fitness y Deporte, Ajedrez, Caza y Pesca, Vida Cotidiana, Management, Juegos y Hobbies, Hípica, Jardinería y Mascotas. Su página web es:

<http://www.hispanoeuropea.com/default.aspx>

Gymnos

Esta editorial nos presenta un índice temático por autores y por títulos, tanto en libros como en vídeos. Además nos ofrece información sobre cursos de formación y un avance de su revista deportiva.

Los libros de la Catarata

Editorial que nace en 1990 y publica títulos que forman parte de un proyecto editorial independiente que pretende contribuir a la difusión de formas de pensamiento crítico. Su objetivo es lograr la incorporación de nuevos lectores y autores que intercambien no sólo

información y puntos de vista, sino también emociones y estrategias de acción. El catálogo se va formando con la publicación de libros que se caracterizan por su naturaleza divulgativa y cuyo objetivo es servir de estímulo para la reflexión y el debate sobre la realidad política, económica, cultural y social a través de obras que aportan una visión plural más allá de los tópicos sobre aquellos temas de actualidad y cuestiones de fondo que interesan a un lector curioso y comprometido con la sociedad. Su página web es:

<http://www.loslibrosdelacatarata.org/home/editorial>

Aljibe

Ediciones Aljibe nace en 1990 hace hincapié en publicaciones de temática educativa, especialmente en la atención a las Necesidades Educativas Especiales. Sus, orientadas a la mejora de la atención a la diversidad, dan respuesta a profesionales de la educación, la psicología y la pedagogía, principalmente. Su página web es:

<http://www.edicionesaljibe.com>

Pax México

Grupo Editorial Pax está conformado por editoriales que al paso de los años se han integrado en la editorial inicial denominada Editorial Pax, Librería Carlos Cesarman, S. A.

Editorial Pax se ha especializado en publicar temas de autores tanto nacionales como extranjeros, siempre buscando que estén orientados a ayudar al lector. En un recorrido de más de 71 años de la editorial ha desarrollado títulos sobre pedagogía, psicología, sexualidad, cocina, maternidad, medicina alternativa, religiones, salud, teatro y arquitectura, entre otros, los cuales suman, ya, más de 1500 títulos. Su página web es:

<http://www.editorialpax.com>

Editorial Deportiva Agonos

Agonos, fundada en Lerida, publica libros relacionados con el deporte y la E.F. Su página web es:

<http://edicionesmagina.com/OCTctlart.asp?tipo=editorial&grupo=5&id=es&txt=Editorial%20Deportiva%20Agonos>

Wanceulen

Nace como empresa Editorial en 1.982, fundada por Antonio Wanceulen Ferrer y María José Moreno Mejías, dirigiendo los procesos de edición y comercialización de obras de Educación Física y Deportes y materias relacionadas con estas áreas. Publica en formato papel y en formato digital y su página web es:

<http://www.wanceulen.com>

Escuela Española

Editorial creada en 1964, no dispone de página web, pero pueden verse sus libros en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/editorial-escuela-espanola>

Octaedro

Editorial que se creó en Barcelona en 1991, especializada en **EDUCACIÓN**, tanto para el desarrollo profesional del profesorado como para la información y actualización del alumnado. En la actualidad contamos con un catálogo de 1.280 libros vivos, muchos de ellos con ediciones en papel y digitales, todo expuesto en nuestras webs. Su página web es:

<http://www.octaedro.com/default.asp?id=es>

Tirant Lo Blanch

Inicialmente comenzó como una editorial estrictamente jurídica, y es en este campo donde se oferta el mayor volumen de títulos publicados. Pero como editorial integra las Ciencias Sociales, la Economía, la Sociología, la Ciencia Política, las Políticas de Bienestar Social, y las Humanidades, que se han incorporado con fuerza a nuestro fondo Editorial, disponiendo de una gran variedad de libros de interés para los especialistas en las respectivas materias. Su página web es:

<http://www.tirant.net/index.php>

Inde

Inde es una editorial independiente que inició su andadura en 1988 con el objetivo de especializarse en temáticas relacionadas con la Educación Física y el Deporte. Su página web es:

<http://www.inde.com/>

CIMS

Editorial cuyos libros se pueden observar en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/cims>

CCS

El 31 de enero de 1944 se funda la “Casa del Boletín Salesiano”, se crea un Centro Catequístico y la Editorial SEI (Sociedad Editora Ibérica) en Madrid. Es el germen inicial de la actual Editorial CCS. En el año 1994 recibe el nombre de Editorial CCS (Central Catequística Salesiana). Su finalidad inicial fue la publicación de libros escolares y religiosos en especial de catequesis” y la edición del Boletín Salesiano, revista de información. Actualmente la Editorial CCS trabaja el campo educativo (pedagogía, valores, teatro, juegos, dinámicas, talleres, tiempo libre...), el pastoral (catequesis, liturgia, oración, materiales prácticos...), revistas (Misión Joven, Catequistas, Boletín Salesiano...). Su página web es:

<http://www.editorialccs.com/portada/>

Comunidad de Madrid, Dirección General de Promoción Educativa

Editorial cuyos libros se pueden observar en el siguiente enlace:

<http://www.buscalibre.es/libros/editorial/direccion-general-de-promocion-educativa-comunidad-de-madrid>

Graó

Con la marca genérica de Graó se engloba la actividad que, desde el año 1977, lleva a cabo un colectivo de profesionales de la educación con el objetivo de participar en la mejora de la calidad de la enseñanza. Actualmente, esta actividad se realiza a través del Instituto de Recursos e Investigación para la Formación (IRIF). Esta empresa tiene dos líneas de actuación: la edición de revistas y libros, que lleva a cabo bajo la marca Editorial Graó, y diversos servicios, tanto de asesoramiento como de formación dirigidos a instituciones educativas y al mundo de la empresa, que desarrolla con la marca Interactiva. Su página web es:

<http://www.grao.com/>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Centro de Publicaciones

El Ministerio dispone de una editorial especializada en sus distintos campos de actividad, cuya misión es hacer llegar al público los resultados de la misma. Para ello, divulga y distribuye sus publicaciones a través de diferentes plataformas nacionales e internacionales. Desde este sitio el usuario podrá consultarlas y adquirirlas, así como descargarse gratuitamente un importante número de ellas. Su página web es:

<http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/publicaciones.html>

Ediciones Musicales Mega

Su página web es: <http://www.megamusic.es/es/>

Parramón

Parramón Ediciones es una filial del Grupo Norma, empresa especializada en la edición y comercialización de libros.

Parramón Ediciones es conocida mundialmente por sus libros de Dibujo y pintura, Oficios artísticos e Infantil y juvenil. En 2007 empieza unas nuevas líneas dedicadas al diseño y a la arquitectura bajo el sello PAD, Parramón arquitectura y diseño. Desde entonces se ha ampliado el sello incluyendo libros de moda y de audiovisual. Actualmente nuestros libros se venden, además de en España y América Latina, en todos los países de Europa, siempre editando los libros en el idioma respectivo de

cada país. También están presentes en EE.UU. y en diferentes países asiáticos. Su página web es:

<http://www.parramon.com/>

Libro-Hobby

Editorial que nace en el año 2000, abarca los temas de Arte y Arquitectura, Ciencias Sociales, Música, Humanidades, Fotografía, Psicología y Psiquiatría. Sus libros se pueden encontrar en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/libro-hobby-club>

Akal

Su historia comienza en 1972 y desde los primeros momentos quedó claro su compromiso con la calidad y el rigor de los libros publicados, buscando textos que, al margen de modas pasajeras, constituyesen un fondo sólido y coherente de largo alcance, aun cuando algunos de los autores no gozasen en esos momentos del beneplácito del establishment cultural. En la actualidad, la programación de Ediciones Akal se articula en torno a tres líneas fundamentales: el libro universitario, con manuales, monografías y ensayos dirigidos tanto a estudiantes como profesores y profesionales de las distintas disciplinas; la alta divulgación, dirigida a un público amplio; y una completa línea de enseñanza que, además de los libros de texto, ofrece una amplia gama de materiales complementarios como diccionarios, guías didácticas, cuadernos de actividades, adaptaciones de textos clásicos y ediciones de obras literarias especialmente preparadas para la ocasión. Su página web es:

<http://www.akal.com/index.php>

Espasa Calpe

Espasa Calpe es una de las editoriales con más solera y tradición cuyo único objetivo es la difusión de la cultura. Su página web es:

<http://www.planetadelibros.com/editorial/espasa/5>

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

El Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, dependiente del Vicerrectorado de Extensión Universitaria, con sede en el campus de Cuenca, fue creado en 1988 con el doble objetivo de ofrecer un servicio universitario a la comunidad académica y de difundir la producción científica de sus profesores. Hoy el sello Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha tiene abiertas en catálogo veinticuatro colecciones: Almud, Aprendizaje y Docencia, Arcadia, Biblos, Caleidoscopio, Ciencia y Técnica, Clásica, Coediciones, Corral de Comedias, Ediciones Críticas, Ediciones Facsimilares, Ediciones Institucionales, Escuela de Traductores de Toledo, Estudios, Homenajes, Honoris Causa, Humanidades, La Luz de la Memoria, Marino Barbero Santos, Monografías, Primer apunte, Taller de Ediciones, Tesis doctorales y Textos Breves. Su página web es:

<http://publicaciones.uclm.es>

Neo Person

No posee página web, pero sus libros se pueden observar en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/neo-person>

Oniro

Ediciones Oniro fue fundada en los años noventa y en 2007 fue integrada al Grupo Planeta. El espíritu de sus obras es abordar de manera amable y positiva la realidad cotidiana. Su catálogo, dirigido a todos los públicos, ofrece un amplio abanico de textos de espiritualidad, autoayuda, *parenting*, terapias alternativas, crecimiento personal y salud que tienen una gran aceptación entre toda clase de lectores. Su página web es:

<http://www.planeta.es/es/ediciones-oniro>

Universidad de Granada

La Editorial Universidad de Granada (EUG) es un servicio de apoyo a la Comunidad Universitaria que, desde 1997, asumió una parte de las funciones que anteriormente competían al suprimido Servicio de Publicaciones. Su línea editorial contempla tres objetivos primordiales: difundir la investigación, apoyar la docencia y promover la

divulgación científica. A estos tres fines básicos se añaden otros dos no menos importantes: estrechar la colaboración con los Institutos de Investigación que existen en la Universidad de Granada y dar conocer el rico patrimonio histórico y bibliográfico de la misma. Su página web es:

<http://editorial.ugr.es>

Edicions de la Universitat de Lleida

Esta editorial tiene como objetivos principales el impulso, la producción técnica y la difusión de ediciones científicas, docentes, de extensión universitaria y de imagen institucional de la Universidad, tanto en soporte papel como en edición electrónica o digital. Su página web es:

<http://www.publicacions.udl.cat>

Síntesis

Editorial dedicada a la publicación de textos académicos universitarios. Sus publicaciones han constituido una referencia de estudio y consulta para estudiantes, docentes y profesionales de todo el ámbito universitario. En la actualidad trabajan con la edición de textos originales que se adapten tanto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como al nuevo espacio educativo universitario (licenciaturas de nueva creación, titulaciones de grado y posgrado, másteres y especializaciones, etc.). Su página web es:

<http://www.sintesis.com>

Laertes

Editorial independiente desde 1975 que publica libros en papel y en formato digital. Su página web es:

<http://laertes.es>

Grupo 5

Editorial que publica libros de interés social dentro del marco amplio de las ciencias sociales. Sus publicaciones se dirigen al lector académico y profesional con el objetivo de romper la brecha entre acción y conocimiento, entre teoría y práctica, para dotar de herramientas al estudiante, al investigador y al profesional de las ciencias sociales y de la intervención social. Su página web es:

<http://editorial.grupo5.net/conocenos>

MAD

Editorial que pertenece al proyecto empresarial siete editores y que tiene como objetivo generar recursos para formación de oposiciones y formación profesional adaptados a los nuevos hábitos de consumo y necesidades de las personas. Su página web es:

<http://www.mad.es>

Novedades Educativas

Esta editorial publica contenidos pedagógicos y didácticos destinados a profesores, maestros y directivos de habla hispana. Sus áreas de desarrollo abarcan la publicación de libros teóricos y prácticos de pedagogía y didáctica, materiales para la formación de formadores, novelas de filosofía para niños, revistas de actualización y perfeccionamiento y carpetas de material didáctico, entre otras. Su página web es:

<http://www.noveduc.com>

Desclée de Brouwer

Editorial creada en 1945, que hace énfasis en la difusión de los valores del humanismo cristiano, sin descuidar otros campos formativos y académicos, como son la psicología, la autoayuda, la pedagogía, la gestión empresarial o la literatura infantil y juvenil en Euskera. Su página web es:

<https://www.edesclee.com>

El Cid Editor

Sus libros se pueden observar en el siguiente enlace:

<http://www.todostuslibros.com/editorial/el-cid-editor>

Universidad Católica de Temuco

Editorial que nace en el 2005 con el objetivo de fomentar, desarrollar y difundir la actividad académica de las distintas disciplinas presentes en la universidad. Su página web es:

<http://ediciones.uct.cl>

REVISTAS

Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado

Revista que surgió en 1987, tiene una periodicidad cuatrimestral. Es española y podemos acceder a ella en este enlace:

<http://aufop.com/aufop/revistas/lista/impresa>

Isla de Arriarán: Revista cultural y científica

Revista que nace en 1993, tiene una periodicidad anual. Es española y se puede acceder a ella con el código usuario de la Universidad de La Laguna, mediante este enlace:

<https://dialnet-unirioja-es.accedys2.bbt.ull.es/servlet/revista?codigo=7860>

Revista de lingüística y lenguas aplicadas

Revista que surge en 2006, tiene una periodicidad anual. Es española y publica artículos de investigación sobre lingüística y el aprendizaje de lenguas. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla>

RELIEVE: Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa

Revista española que surge en 1995 y tiene una periodicidad semestral. Es totalmente gratuita y tiene una orientación académica con un exigente proceso de revisión por expertos. Trata temas de investigación y de evaluación educativa. Podemos acceder a ella con el código usuario de la Universidad de La Laguna, desde el Punto Q, mediante este enlace:

<http://www.uv.es/accedys2.bbt.ull.es/RELIEVE/>

Ágora para la educación y el deporte

Revista española que surge en 2001 y tiene una periodicidad cuatrimestral. Promueve la difusión e intercambio de experiencias, reflexiones e investigaciones en torno a la Educación Física, el Deporte, la Actividad Física Recreativa o el Cuerpo desde diferentes perspectivas. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://agora-revista.blogs.uva.es>

Apunts: Educación física y deportes

Revista española que surge en 1985 y tiene cuatro números impresos trimestrales al año. Publica artículos sobre la motricidad humana, educación física y de las ciencias del deporte. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://www.revista-apunts.com/es/>

Hekademos

Revista española que surgió en 2008 con una periodicidad cuatrimestral. Publica artículos acerca de la reflexión e investigación multidisciplinar sobre las Ciencias Sociales y la Educación. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://www.hekademos.com/hekademos/>

Icono 14

Revista española que surgió en 2003 con una periodicidad semestral. Proporciona un espacio de reflexión y difusión de trabajos científicos cuyas temáticas aborden la comunicación en sus distintas áreas bajo la perspectiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14>

Educación Física y Deporte

Revista colombiana que surge en 1979 con una periodicidad semestral. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte>

ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete

Revista española que surgió en 1987 con la edición impresa y en 2009 con la electrónica. Su periodicidad es semestral y trata de fomentar el debate, el intercambio de ideas y la difusión de trabajos inéditos de investigación en el campo didáctico, científico y humanístico. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/index>

Revista Educación Física y Ciencia

Revista argentina que tiene una periodicidad semestral. Se encuentra dentro de las Revistas de la FAHCE (Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación) y que publica artículos relacionados con la Educación Física y otras disciplinas científicas afines. Podemos acceder a ella, mediante este enlace:

<http://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar>

Education in the Knowledge Society (EKS)

Revista con periodicidad trimestral, que aparece hasta el volumen 15, núm. 4 (2014) con el título Teoría de la Educación: Educación Cultura en la Sociedad de la Información. Tiene

su ámbito de interés en las investigaciones relacionadas con la Sociedad del Conocimiento, entendida desde un prisma completamente interdisciplinar, con especial énfasis en los procesos educativos mediados por tecnologías. Se puede acceder a ella mediante el siguiente enlace:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/index

E- balonmano.com Revista de Ciencias del Deporte

Revista española que surgió en 2005 con una periodicidad cuatrimestral. Difunde conocimientos e investigaciones de calidad sobre las ciencias del deporte y cualquier modalidad deportiva, con especial interés en el balonmano. Podemos acceder a ella mediante este enlace:

<http://www.e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/issue/archive>

Revista de Investigación (Instituto Pedagógico de Caracas)

Revista venezolana que surgió en 2001 con una periodicidad cuatrimestral. Publica trabajos de investigación en el campo de la Educación y otras áreas de conocimiento. Podemos acceder a ella mediante este enlace:

http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_serial&pid=1010-2914&lng=es&nrm=iso

REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa

Revista mexicana que surgió en 1999 y tiene una periodicidad cuatrimestral. El objetivo principal es dar a conocer la investigación que se realiza a nivel regional, nacional e internacional en el campo de la educación. Podemos acceder a ella mediante el siguiente enlace:

<http://redie.uabc.mx/redie>

Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa

Revista española que tiene una periodicidad cuatrimestral. Ofrece un apoyo técnico y de formación permanente para los grados en educación social y trabajo social. Podemos acceder a ella mediante el siguiente enlace:

<http://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial>

Lúdicamente

Revista argentina que surgió en 2012 y que tiene una periodicidad semestral. Difunde investigaciones e intercambio entre profesionales que aborden temáticas relacionadas con el juego. Podemos acceder a ella mediante el siguiente enlace:

<http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente>

Educational Technology & Society

Revista que presenta registros bibliográficos desde el 2005 y explora temas que afectan a los educadores y desarrolladores del sistema educativo. Se puede acceder a ella a través del Punto Q de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del código usuario.

<http://web.a.ebscohost.com/accedys2.bbt.ull.es/ehost/command/detail?sid=88808ab3-653f-43f3-89ad-b6e11a4101cb%40sessionmgr4003&vid=1&hid=4109&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT11aG9zdC1saXZl#jid=1CMJ&db=a9h>

Historia de la Educación

Revista española que surgió en 1982 y que tiene una periodicidad anual. Los contenidos publicados tratan sobre la historia de la educación. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-0267

Procedia – Social and Behavioral Sciences

Revista con publicaciones desde el 2009 y que podemos acceder a ella mediante el Punto Q de la Universidad de La Laguna con el uso del código usuario, a través de este enlace:

<http://www.sciencedirect.com/accedys2.bbt.ull.es/science/journal/18770428>

Journal of human growth and developmen

Revista brasileña que surgió en 1991 y que tiene una periodicidad trimestral. Publica sobre la relación entre el crecimiento y el desarrollo humano. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.journals.usp.br/jhgd>

The Internet and Higher Education

Revista que tiene publicaciones desde el año 1998 y que podemos acceder a ella mediante el Punto Q de la Universidad de La Laguna haciendo uso del código usuario a través de este enlace:

<http://www.sciencedirect.com.accedys2.bbt.ull.es/science/journal/10967516>

Acción Pedagógica

Revista venezolana que surgió en 1989 y que tiene una periodicidad semestral. Sus publicaciones tratan sobre aspectos teóricos, metodológicos y prácticos de la Educación. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.saber.ula.ve/accionpe/>

Polis. Revista Lationoamericana

Revista chilena que tiene una periodicidad cuatrimestral. Publica sobre temas de la sociedad actual e intereses generales. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_serial&pid=0718-6568&lng=es&nrm=iso

Tonos digital. Revista electrónica de estudios filológicos

Revista española que surgió en 2003 y que tiene una periodicidad semestral. Realiza publicaciones enfocadas a la diversidad, entendida como interdisciplinariedad, heterogeneidad metodológica, y también como promoción de trabajos de investigación. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos>

Revista Electrónica Diálogos Educativos

Revista chilena que surgió en 200 y que tiene una periodicidad semestral. Publican artículos relacionados con la educación y la pedagogía. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.dialogoseducativos.cl>

MarcoELE Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera

Revista electrónica española que surgió en 2005 y que tiene una periodicidad semestral. Sus publicaciones se centran en la didáctica del español como lengua extranjera, aportando material específico para su formación y también para la docencia. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://marcoele.com>

Tabanque. Revista pedagógica de la Facultad de Educación de Palencia

Revista española que surgió en 1985 y que tiene una periodicidad anual. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.palencia.uva.es/revistas/tabanque/index2.htm>

Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación

Revista iberoamericana que surge en 1988 con una periodicidad trimestral. Publica trabajos de comunicación y educación, así como informes, estudios, propuestas y manuscritos de revisión de la misma temática, que aporten ideas innovadoras y avances originales. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.revistacomunicar.com>

Educere. La Revista Venezolana de Educación

Revista venezolana que tiene una periodicidad cuatrimestral. Se define como una publicación periódica de naturaleza científica y humanística, especializada en el campo de la educación. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.redalyc.org/revista.oa?id=356>

Revista de Educación Inclusiva

Revista española que surgió en 2008. Tiene una periodicidad trimestral y toma como referente cualquiera de las disciplinas y niveles del sistema educativo, en la que tienen cabida artículos de todos los ámbitos de conocimiento relacionados con la inclusión educativa. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://www.revista-educacion-inclusiva.es/numeros/actual/>

Revista Educación. Departamento de Educación PUCP

Revista peruana de carácter académico del Departamento de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Surgió en 1992 y tiene una periodicidad semestral. Su objetivo es generar un espacio periódico para la producción intelectual a través de la publicación de artículos, ensayos y reseñas de carácter inédito que abarquen el campo educativo. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion>

Computers & Education

Revista holandesa que surgió en 1976 y que tiene una periodicidad mensual. Publica investigaciones sobre el uso pedagógico de la tecnología digital para mejorar la educación. Podemos acceder a ella mediante el Punto Q de la Universidad de La Laguna, haciendo uso del código usuario, a través de este enlace:

<http://www.sciencedirect.com.accedys2.bbt.ull.es/science/journal/03601315>

Simulation & Gaming

Revista que tiene publicaciones desde 1970, publicando dos veces al mes. Sus artículos tratan sobre la exploración y el desarrollo de metodologías utilizadas en la educación, formación e investigación. Podemos acceder a ella a través de este enlace:

<http://sag.sagepub.com.accedys2.bbt.ull.es>