



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

2016/2017

El juego: Una herramienta importante para el
desarrollo integral del niño en Educación
Infantil

Play: an Important Tool for Children's Integral
Development in Early Childhood Education

Autora: Marta Ruiz Gutiérrez

Directora: M^a Pilar Ezquerro Muñoz

03/07/2017

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

ÍNDICE

| | |
|--|---------|
| 1. Resumen/Abstract | Pág. 2 |
| 2. Introducción | Pág. 3 |
| 3. Objetivos | Pág. 5 |
| 4. Marco teórico | Pág. 6 |
| 4.1 ¿Qué es el juego? | Pág. 6 |
| 4.2 Teorías sobre el juego | Pág. 9 |
| 4.3 Características y funciones del juego | Pág. 14 |
| 4.4 Un acercamiento al juego en la etapa de Educación Infantil | Pág. 17 |
| 4.4.1 Características del juego de 0 a 6 años | Pág. 17 |
| 4.4.2 El juego en el currículo de Educación Infantil | Pág. 19 |
| 4.4.3 La realidad del juego en el aula | Pág. 25 |
| 5. Estudio en un aula de Educación Infantil | Pág. 29 |
| 5.1 Análisis del contexto | Pág. 29 |
| 5.2 Instrumentos utilizados para la recogida de información | Pág. 30 |
| 5.3 Análisis de resultados | Pág. 32 |
| 6. Conclusión | Pág. 39 |
| 7. Referencias bibliográficas | Pág. 41 |
| 8. Anexos | Pág. 43 |

1.RESUMEN/ABSTRACT

El juego es un elemento muy importante en la Educación Infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Sin embargo, no existe una única forma de pensar acerca de este, sino que nos encontramos diversas opiniones entre los diferentes autores y la forma de llevar a cabo el juego en los maestros.

La investigación que realizamos además de indagar en la importancia que se le da al juego en el currículo, se centra en analizar la forma de utilizarlo en un aula de Educación Infantil buscando al mismo tiempo comprender los motivos que han llevado a la docente a tomar esta decisión.

Para llevar a cabo la investigación y terminar haciéndonos una idea de la importancia que adquiere el juego en el aula utilizamos dos técnicas de recogida de información que son: la observación participante y la entrevista en profundidad.

Los resultados obtenidos se enmarcan dentro de una de las orientaciones que plantean Cheng y Stimpson que muestran que como esperábamos hay un gran número de docentes que se basan en una metodología en la que apenas se tiene en cuenta el juego, algo que no es deseable para el desarrollo y la forma de pensar de los niños.

Palabras claves: juego, Educación Infantil, currículo, metodología.

Play is an important element in childhood education, because it promotes integral development in the little ones, helping them to know better themselves and the world around them. However, there are different ways of thinking about the play between authors and the way in which teachers implement it.

This research examines the syllabus and is focused on analysing how the play is used in a childhood classroom and it also seeks to understand the reasons that led the teacher to take such decision.

In order to carry out the research and to observe the importance of play in the childhood classroom we have used two different techniques of collecting the information: participant observer and in-depth interview.

Final results obtained coincide with one of the orientations defended by Cheng y Stimpson. They demonstrated that, as we expected, there are many teachers that are developing a methodology which doesn't take into account the play, something that it is not desirable for children's development.

Key Word: Play, Pre-school, syllabus, methodology.

2.INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se centra en investigar acerca del juego y los beneficios que este puede aportar para el desarrollo de los niños. Así mismo, a lo largo de este, nos centraremos en las creencias y los conceptos que los docentes tienen sobre el juego y la forma en la que lo utilizan en el aula. Para ello haremos una pequeña investigación con una maestra con la que podremos observar un aula desde cerca.

El hecho de centrarnos en el juego se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, nosotros lo consideramos una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como una herramienta imprescindible para el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos y, sobre todo cuando nos referimos a los alumnos de Educación Infantil. Por tanto, consideramos que analizar el juego puede ser un reto que nos ayude a recapacitar sobre el uso que se le da en las aulas y de este modo, podremos mejorar nuestra experiencia como futuros docentes, fomentando un aprendizaje mucho más rico, utilizando esta gran metodología de trabajo, el juego.

Como el tema a trabajar estaba claro, consideramos que la mejor forma de indagar en el mismo, es como hemos comentado, a través de una pequeña investigación y por ello la estructura del trabajo queda dividida de la siguiente forma.

Para comenzar y tras tener claros los objetivos que queremos conseguir a lo largo del trabajo, hemos llevado a cabo un marco teórico que nos ayuda a ponernos en contexto. Este apartado se encuentra a su vez dividido en dos partes. En la primera hacemos referencia a algunas de las definiciones, (las que consideramos más relevantes), de diferentes autores acerca del juego, hablamos de las principales teorías del juego en las que posiblemente se apoyen la mayoría de los docentes, y comentamos las principales características y funciones del mismo. La segunda parte de este marco teórico nos acerca más al tema de la investigación, ya que habla sobre la etapa en la que nos centraremos en este trabajo, es decir, en ella se hace un acercamiento al juego centrándonos en la etapa de Educación Infantil. En concreto se

tratan las características del juego en los niños de los 0 a los 6 años, la forma en la que se aborda el juego en el currículo de Educación Infantil y, por último, hablamos de la realidad del juego en el aula, es decir, se habla de diferentes maneras en las que se suele usar el juego en la Educación Infantil y por lo tanto, diferentes maneras de clasificarlo.

En la segunda parte principal del trabajo, nos encontramos con el estudio que se ha llevado a cabo en un aula, en concreto y como se explica en el apartado del análisis del contexto, nos centramos en un aula de cinco años de un pequeño centro de Cantabria. Para llevarlo a cabo utilizamos distintos elementos de recogida de información, en concreto dos: la observación participante y la entrevista semiestructurada a través de los cuales podremos conocer el uso que se le da al juego en este aula. A continuación presentamos los resultados obtenidos en la investigación realizada con una pequeña discusión.

Para finalizar con este trabajo nos encontramos con un apartado de conclusiones en el que se analiza y resume aquello que hemos podido observar y reflexionar a lo largo del mismo.

3. OBJETIVOS

A continuación presentamos los objetivos que pretendemos desarrollar a lo largo del presente trabajo:

- Investigar sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de Educación Infantil de cara al desarrollo integral del niño, así como acerca de sus características.
- Analizar cómo se contempla el juego en el currículo de Educación Infantil.
- Destacar la importancia del juego como un buen instrumento de disfrute, de relación y aprendizaje para los más pequeños.
- Descubrir la opinión de una docente sobre el juego y cómo lleva sus ideas a la práctica en un aula de Educación Infantil.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños.

Aunque hemos comenzado aportando una definición sobre el juego existen, como venimos comentando, algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores, Montañés y otros (2000) destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo

suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego.

Esto puede deberse en parte a que como hemos comentado anteriormente, el juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, esto también ha sucedido con el concepto de juego.

Debido a que como hemos comentado no existe una única forma de definir el juego, observaremos a continuación algunas de las definiciones más relevantes que a nuestro juicio se dan sobre él.

Para ello comenzaremos por describir el juego desde un punto de vista etimológico. De este modo podremos sentar la base del significado que nos da la palabra. La palabra juego viene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido.

Según la RAE (2010) el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Como vemos, estas definiciones son demasiado amplias por lo que pasaremos a analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo.

Comenzaremos por la definición de Spencer (1855), que encontramos en Montañés y otros (2000), para él el juego es el resultado de un exceso de energía.

Los autores referidos recogen otra definición, en este caso de Gross (1989) quien concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

Si hacemos referencia a las ideas de Piaget, y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor

podrá comprender y asimilar la realidad. Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo este afirma que aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego.

“Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas (Ortega Ruiz, 1992. p.52)

Ortega Ruiz (1992) nos facilita también una definición de Vygostki (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygostki definió el juego como:

“Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160)

Por otro lado, nos encontramos con la definición de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) en la que afirma que:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”. (p.2)

Zabalza (1987) nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como:

“Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo (p.183).

Por su lado Montañés y otros (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso.

Y por último comentaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres y otros (2008), se refiere al juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” (p. 9). Este afirma además que los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.

4.2. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

A continuación, y una vez analizadas las definiciones más relevantes del juego haremos un breve recorrido en cuanto a las teorías que algunos autores hacen de este. Cabe resaltar que no se mencionan todas, pues como hemos comentado anteriormente y teniendo en cuenta la diversidad de definiciones así como la complejidad de su naturaleza y funciones, las teorías existentes sobre el juego son muchas. Para hablar de aquellas seleccionadas nos basaremos principalmente en las ideas expuestas por Garaigordobil (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008) en sus respectivos libros. Estas teorías estarán agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos diferentes que son:

- Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX
- Las teorías de la primera mitad del siglo XX
- Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

LAS PRIMERAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO EN EL SIGLO XIX

- Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:

Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego

para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa. Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, consumimos esa energía a través de actividades estéticas.

- Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria.

- Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende este autor se entiende a la perfección a través del ejemplo que pone en su libro Garaigordobil (2003) cuando dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25)

LAS TEORÍAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX

- Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

Para Hall cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutaban algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre, que por tanto, no llevarán a cabo.

Unos años más tarde, Hall enuncia otra teoría cumplimentando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta.

○ Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr

A través del juego Carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. Éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan.

○ Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además Buytendink considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio "yo". Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, Al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones:

- En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La timidez.
- La actitud emotiva ante la realidad.

○ Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

- El psicoanálisis de Sigmund Freud

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

LAS TEORÍAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX

- Teoría socio histórica de Lew Vygotski

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales.

Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar.

No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

- Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción
 - Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
 - Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
 - Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.
- Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.

- Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos

Huizinga y Caillos consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian.

- El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma "materia", con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción.

Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

4.3. CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO

A continuación, y una vez investigadas y desarrolladas las diferentes definiciones y teorías sobre el juego, podemos comentar una serie de características y funciones del juego que nos parecen importantes y defienden la mayoría de los autores. En este caso para poder llevar a cabo una buena selección de estas vamos a hacer referencia a los siguientes autores: Zabalza (1987), Palacino (2007), Romero y Gómez (2008), Chacón (2008), Antón (2007), Bañeres y otros (2008), Delgado (2011) y Torres (2002).

Por tanto, reformulando sus ideas, las funciones y características quedarían definidas de la siguiente forma:

- **El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano:** El juego **es una actividad necesaria** no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas. La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.

- **Debemos entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre:** El juego es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que:

“Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. (p. 129)

Aunque como hemos resaltado en el punto anterior, el juego es necesario para **todas** las personas (tanto niños como adultos), es fundamental la función lúdica que tiene sobre todo para los niños, debido a que éstos no tienen a su disposición una variedad de actividades tan amplia para conseguir divertirse, distraerse y entretenerse, como tienen los adultos.

Por su lado, Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia

- **El juego es además un fin en sí mismo:** es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.

- **El juego surge de manera voluntaria y libre:** Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego **tiene una motivación intrínseca**. El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego. Zabalza (1987) define por tanto el juego como una actividad “justificada y autoalimentada” (p. 186).

- **El juego implica actividad:** En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que **implica cierto esfuerzo**.

- Al mismo tiempo debemos considerar **el juego como una actividad seria:** Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.

- **Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas **encuentran una motivación para aprender**, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo

y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento. Otro de los puntos que resultan imprescindibles tanto del juego como de su función potenciadora del aprendizaje está relacionada con que los niños aprenden desarrollando una realidad ficticia por lo que **el temor al fracaso desaparece** o se reduce ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello. Sin embargo el miedo al fracaso puede volver a aparecer si el adulto “presiona” de alguna manera al niño, por ejemplo imponiéndole algún objetivo que este deba cumplir.

- **El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional:** Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán **su autoestima**.

- La actividad lúdica favorece **la comunicación y la socialización:** El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.

- Para finalizar y como hemos podido observar a través de todas estas características y funciones, nos gustaría resaltar, el **carácter holístico** que tiene el juego, es decir, el juego le proporciona al ser humano un desarrollo integral y significativo. Esto podemos también observarlo con las palabras de Antón (2007) quién afirma que:

“toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (p.129).

Al mismo tiempo, Torres (2002) afirma como el juego favorece a los niños en el crecimiento mental, biológico y emocional y Bañeres y otros (2008) desarrollan la idea de que el juego favorece el desarrollo de los niños tanto psicomotor, como el intelectual, social y el afectivo emocional.

4.4. UN ACERCAMIENTO AL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

4.4.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE 0 A 6 AÑOS

Como hemos hecho referencia anteriormente, según la teoría psicoevolutiva de Jean Piaget, los niños durante la Educación Infantil se encuentran en las siguientes etapas del desarrollo intelectual: La etapa sensoriomotora y la preoperacional.

La primera de estas, la etapa sensoriomotora va desde el nacimiento hasta los 2 años. En esta etapa los niños utilizan los sentidos y los reflejos como la manera principal de construir el conocimiento del mundo y, en ella predominan los juegos motores. Lo que hacen los niños a través de este tipo de juego es descubrir el mundo experimentando con su propio cuerpo. Como vemos con Garaigordobil (2003), los niños al inicio de este juego comienzan a repetir incansablemente diferentes movimientos y gestos con su propio cuerpo, más adelante van introduciendo los objetos que tiene a su alcance y comienzan a explorar de forma intencionada con objetos que buscan para manipular.

Estas actividades ayudarán a los niños a alcanzar un buen desarrollo sensoriomotor durante sus tres primeros años de vida.

La siguiente etapa, la preoperacional abarca la franja de edad de los 2 a los 7 años. En esta etapa el lenguaje comienza a acelerarse rápidamente y los niños cada vez tienen una mayor habilidad para utilizar diferentes símbolos que representan objetos. Aquí los juegos son fundamentalmente simbólicos. En este momento los niños cuando juegan están imitando a los adultos y es de este modo como van comprendiendo el mundo que les rodea. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) defienden el interés por promover el juego simbólico ya que posee grandes funciones cognitivas, sociales y afectivas.

Como bien afirma Ortega Ruiz (1992), Piaget considera que entre estos dos tipos de juego comentados hasta el momento (el juego motor y el juego simbólico) hay un “inegable parentesco” pues entre ellos hay una gran relación.

Sin embargo, aunque estos son los juegos que caracterizan a cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juego que son también muy comunes, que son el juego de construcción y el juego de experimentación.

Romero y Gómez (2008) afirman que el juego de construcción comienza alrededor del primer año y lo definen como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico –crear elementos más próximos a la realidad- donde los materiales utilizados cobran especial relevancia” (p. 42). Estos además afirman que cuando un niño construye un elemento de la realidad no la está representando sino que está imitando la realidad, de modo que ya necesita tener cierto conocimiento sobre ella.

El otro tipo de juego que se da durante toda la etapa de Educación Infantil es el juego de experimentación. Este juego les gusta a los niños desde sus primeros meses de vida que ya intentan descubrir el mundo que les rodea. Thió y otros (2007) afirman que “cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación” (p 144).

4.4.2. EL JUEGO EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

A continuación, consideramos oportuno realizar una breve lectura acerca de la importancia que se le da al juego en la legislación educativa, ya que como venimos destacando hasta el momento, el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del individuo, sobre todo en los primeros años de vida y, por tanto, debemos considerarlo como una pieza clave en el aprendizaje de los niños utilizándolo como un proceso complementario al trabajo. Además, consideramos importante realizar esta lectura de la legislación para poder llevar a cabo un mejor análisis que se realizará sobre la práctica que una docente hace del juego en un aula de Educación Infantil.

Para ello, cabe destacar que a pesar de que actualmente estamos bajo la legislación de la LOMCE, haremos referencia a la LOE debido a que en la actual Ley Educativa no se incorporan cambios en lo que se refiere a la Educación Infantil, por lo tanto, en esta etapa educativa se continua tomando como referencia la LOE.

Cabe también destacar que en el marco global de ambas leyes educativas LOE y LOMCE, prácticamente no se habla del juego. En ambos se hace una pequeña referencia a él de forma general en el artículo 14, en el que dejan constancia de lo siguiente: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima y la comunicación y en la expresión visual y musical”. Con ello vemos que se afirma que el juego debe estar presente en las diferentes áreas en la Educación Infantil, pero sin detenerse en el tema.

Sin embargo, en el marco curricular de Educación Infantil sí que se le da más importancia al carácter lúdico del aprendizaje. Esto nos lleva a realizar un análisis conjunto de los siguientes documentos: REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, el Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de

Cantabria y, por último, la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.

Para comenzar, destacaremos algún fragmento en el que se habla el juego, con el que vemos la consideración que se le da en el marco legal educativo, por ejemplo en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, aparece reflejado que:

“El juego, es un instrumento privilegiado de intervención educativa. El juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación Infantil” (p. 1033).

En la Orden referida, afirman que desde muy pronto se debe estimular a los más pequeños con diferentes juegos y, se hace referencia a que en las diferentes etapas por las que pasan los niños van demandando diferentes juegos en función de sus necesidades de exploración y descubrimiento autónomo, destacando para el segundo ciclo de la Educación Infantil el juego simbólico así como el valor educativo de los juegos populares y de cooperación.

A través del Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria, y en la misma línea, se resalta que:

“El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social.” (p. 11548).

“Hay que tener en cuenta que el juego es una actividad natural en el niño y tiene una enorme importancia en su desarrollo, por lo que debe ser estimulado y garantizado. La Educación Infantil debe favorecer que haya cabida en tiempos, espacios y materiales para distintos tipos de juegos (sensoriales, motores, simbólicos, verbales, dramáticos, de reglas y azar, constructivos, etc.) (p.11557)

Al tiempo se destaca que el juego debe tratarse como una actividad propia y no como una recompensa que obtienen los niños al terminar de hacer el trabajo de papel y lápiz pues el juego es una actividad lúdica que ayuda a los niños a llevar a cabo el descubrimiento y el aprendizaje. Esta actividad les ayuda en la interacción y la relación con sus iguales así como con el entorno. El juego ayuda a los niños a anticiparse a lo que va a suceder, a planificar, fomenta en ellos un pensamiento estratégico... En definitiva, el juego tiene numerosos beneficios cognitivos, sociales y emocionales.

Del mismo modo, se hace referencia a la necesidad de diseñar todos los espacios de forma cuidadosa y con intencionalidad educativa, ya que, la manera en la que lo organizamos puede ser un reflejo de nuestras intenciones educativas. Por tanto, es importante que los espacios queden distribuidos de forma estable y variada, permitiendo atender satisfactoriamente las diferentes necesidades de los niños y favoreciendo que estos desarrollen distintos tipos de actividades. En cuanto a la organización que debe darse del espacio en el segundo ciclo de Educación Infantil, se recomienda dividir el aula en diferentes áreas de actividad (por ejemplo a través de rincones) que estén orientados a desarrollar diversos aprendizajes.

Un hecho que considero importante a tener en cuenta es el que aparece recogido de esta forma en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil: “Especial importancia debería otorgarse al espacio exterior ya que los juegos y actividades realizadas al aire libre deben tener intencionalidad formativa, constituyendo una prolongación de lo que sucede en el aula”. (p. 1034)

Volviendo a hacer referencia al Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad

Autónoma de Cantabria podemos observar a través de uno de sus párrafos que en estos documentos se afirma que:

“Es tarea docente alentar a los niños en sus decisiones e intentos, mostrándoles el error como una parte del logro, ofreciéndoles un ámbito apropiado y oportunidades para desplegar sus propuestas en las diferentes actividades y juegos. Es necesario potenciar su participación e iniciativa, brindando variadas posibilidades para que ejerzan su capacidad de elección y potenciando actividades y experiencias con sentido que contengan elementos que motiven el deseo de realizarlas.” (p. 11558).

Y, hablan así del papel del profesorado frente al juego:

“Por una parte, es responsabilidad del docente proporcionar la seguridad afectiva necesaria para que los niños puedan aprender, explorar, jugar y relacionarse con sus iguales. Por otra, deben ofrecer las condiciones apropiadas, la ayuda necesaria y suficiente, y plantear los retos que guíen el aprendizaje y la socialización”. (p. 11558)

Por su lado, en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, se hace referencia a que no solamente los docentes deben estar implicados en ello, sino que es importante que el centro en general lo tenga en cuenta, así afirman que:

“Los centros fomentarán el uso no estereotipado de juguetes, enseres y recursos didácticos propios del contexto escolar. Se seleccionarán, así mismo, materiales didácticos que presenten modelos de personas y comportamientos no estereotipados o sexistas, que mantengan entre sí relaciones equilibradas, respetuosas e igualitarias, así como que fomenten la convivencia entre niños y niñas de diferentes culturas.” (p.1019)

Al mismo tiempo se destaca en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil que:

“Los materiales deben ser, asimismo, atractivos, sólidos, variados y seguros...”. “...Los materiales seleccionados deberían favorecer los aspectos afectivos relacionales que se desencadenan en situaciones de juego, despertar la curiosidad de los niños, el deseo

de manipularlos, la iniciativa por la exploración y la búsqueda de respuestas sobre su funcionamiento” (p. 1035).

Esto es debido a que como aquí se afirma “la selección de los materiales determina en gran medida la actividad de los niños, los juegos y sus aprendizajes”. (p. 1035)

Asimismo, a lo largo de los tres documentos que aquí tratamos se hace referencia a la actividad lúdica en diferentes áreas, en concreto resalta en dos que son: el área del lenguaje: comunicación y representación y el área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

En cuanto al área del lenguaje: comunicación y representación, se destaca sobre todo las ventajas que el juego puede aportar para acercar a los niños a la literatura infantil, de manera que estos aprendan a disfrutar con ella. Al mismo tiempo, como todos sabemos, el lenguaje se complementa con el lenguaje corporal y por tanto con la utilización del cuerpo, el cual movemos con una intención comunicativa. Por tanto, se habla del juego simbólico y de la expresión dramática como buenos métodos para mejorar la expresión de los niños. Se propone además, que lleven a cabo una participación creativa tanto en juegos lingüísticos con los que aprenden al tiempo que se divierten, como una escucha atenta que les permita una participación activa de las diferentes actuaciones de las que puedan disfrutar. En definitiva, se promueve el juego como un instrumento de expresión y comunicación con los otros.

Podemos resumir lo que en estos artículos tratan acerca del conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, con el siguiente párrafo que nos encontramos en el Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

“Para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, facilita las relaciones, la comunicación, el respeto entre los compañeros y el conocimiento de las pautas y reglas, favoreciendo el desarrollo afectivo, físico, cognitivo y social”. (p. 11548)

Uno de los juegos que se destaca en este punto son los juegos de imitación de las situaciones de la vida cotidiana. A través de este tipo de juegos los niños representan diferentes oficios o roles de la vida cotidiana y de este modo comprenden el mundo que les rodea.

En cuanto al desarrollo de la autonomía de los más pequeños, se pretende que esta vaya alcanzándose a través de diferentes actividades, entre las que podemos destacar, sin lugar a dudas la importancia que se le da al juego para que estos vayan poco a poco alcanzando sus logros.

Al mismo tiempo, se considera que el juego es un buen instrumento para evaluar los conocimientos obtenidos por los niños en las diferentes áreas, pues cuando los niños participan en los juegos nos muestran destrezas motoras, habilidades manipulativas, regulan su expresión, sentimientos y emociones, se muestran actitudes de colaboración y ayuda mutua entre los compañeros y los diferentes juegos, se puede valorar su participación y utilización de las normas que rigen los propios juegos... Además, a través de la observación del juego del propio niño, podemos darnos cuenta de los conocimientos que estos han adquirido ya que si los niños introducen estos conceptos en el juego de manera cotidiana, es un buen indicador de que han interiorizado estos contenidos.

Podemos concluir con los siguientes párrafos extraídos de la propia ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil:

“En las programaciones de aula, el juego debe ser tratado como objetivo educativo porque ha de enseñarse a jugar; como contenido, ya que son muchos los aprendizajes vinculados a los juegos que los niños pueden construir; y como recurso metodológico porque a través del juego se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia (...) En definitiva, el juego debería ser una actividad central en esta etapa educativa porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como se ha indicado, no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje” (p. 1033).

4.4.3. LA REALIDAD DEL JUEGO EN EL AULA

Como vemos, en el marco curricular se considera el juego como “un instrumento privilegiado de aprendizaje”, pero ¿el profesorado lo tiene en cuenta al plantear la actividad cotidiana? Estas dudas o diferencias las encontramos también entre los autores, pues por un lado están los autores que como Garaigordobil (2003) consideran que el juego es una actividad indispensable para el desarrollo integral del niño debido a que a través de este es como los niños aprenden a desenvolverse en la vida adulta. Sin embargo, otros autores como Huguet y Bassedas (1992) comentan que existe también el polo opuesto, afirmando que nos encontramos con los que plantean que “el niño recurre al juego para escapar precisamente de este mundo poco gratificante y estrecho que sus mayores les ofrecen” (p. 1).

En este sentido, nos parece interesante la aportación de Cheng y Stimpson (2004) quienes consideran que aunque la importancia del juego está altamente reconocida, la forma en la que los niños participan en el juego o no se entiende bien o, no se utiliza como un método de aprendizaje. Por otra parte, estos autores consideran que son muchos los profesores que no son conscientes de que hay una discordancia entre aquello que ellos creen en relación con la actividad lúdica y lo que realmente llevan a la práctica en el aula. Para descubrir si sus ideas son o no ciertas, Cheng y Stimpson realizaron un estudio con seis profesores del Kindergarten en el que examinaron cuáles son las teorías acerca del juego de estos profesionales y como estos mismos llevan a la práctica el aprendizaje basado en el juego.

Se encontraron que en estas aulas había un conflicto entre las ideas teóricas de estos maestros y la realidad en el aula, es decir, a todos les parecía interesante el juego en el aula pero realmente no lo llevaban a la práctica. Además, separaban los momentos de juego y los momentos de trabajo, de forma que el juego lo veían como un momento para relajarse o como un premio por la tarea realizada y, por último, se observó cómo los maestros acaban convirtiendo su práctica en una rutina que les resulta difícil de cambiar.

Estos resultados los sintetizan Cheng y Stimpson en tres orientaciones profesionales: una orientación técnica, una orientación inestable y una orientación investigadora.

- **Orientación técnica:** Dentro de esta orientación se encuentran aquellos maestros que consideran el juego como una estrategia para captar el interés y la atención de los niños de forma simplemente inicial del aprendizaje. Por lo general bajo esta orientación se encuentran profesoras que trabajan aquel contenido que ha sido previamente planificado, no aceptan bien las críticas y tampoco los cambios. Estos docentes no suelen reflexionar sobre su práctica en el aula y para ellos los niños quedan en un segundo plano.

- **Orientación inestable:** Esta orientación se denomina así debido a que los docentes tienen una opinión inestable acerca del juego. Por un lado reconocen que es bueno el aprendizaje a través del juego ya que le aporta interés a los niños pero, por otro lado consideran que el juego es solamente eso, juego. Al no saber enfrentarse ante las dificultades y la complejidad del aprendizaje basado en el juego, los maestros que se encuentran bajo esta denominación llevan a cabo unas prácticas de aula que no se corresponde con sus ideas previas, es decir, a pesar de que consideran el juego como una herramienta importante, no lo reflejan en sus actividades diarias de aula.

- **Orientación investigadora:** Esta última orientación representa a una de las docentes de la investigación. En este caso la maestra no era capaz de definir claramente el concepto de aprendizaje a través del juego, al igual que sucedía en las dos orientaciones anteriores, sin embargo, ésta se compromete a buscar alternativas en los métodos de enseñanza-aprendizaje realizando cambios en el currículo transformando su enseñanza y llegando incluso a desarrollar una teoría del juego en su propio contexto. Para estos docentes, el aprendizaje a través del juego es una forma de vida, va más allá de su motivación y es por ello por lo que le dan importancia.

Relacionado con esto están los tres tipos de juego que Huguet y Bassedas (1992) dicen haber detectado en diferentes escuelas infantiles y guarderías. Estos son: por un lado, las actividades presentadas a modo de juego, como pueden ser los trabalenguas, actividades de motricidad, buscar palabras con determinados sonidos, etc. Por otro lado, se plantean las que denominan “actividades de aprendizaje”, refiriéndose en este

caso a los momentos en los que los niños juegan libremente. Y para finalizar, describen las situaciones de juego planificado como aquellas en las que se utiliza el juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, entre estos destacan, por ejemplo, el juego por rincones cuando este está según ellos afirman: “planificado, se ha reflexionado sobre las habilidades y capacidades que se pueden favorecer, se han escogido determinados materiales y se va contrastando a partir de la observación y seguimiento de juego de los niños”. (p. 4)

A partir de las ideas de estos autores podemos concluir que en las aulas de Educación Infantil hay diferentes maneras de observar el juego. Por un lado están los docentes que lo consideran como una actividad central en esta etapa educativa y por el otro, aquellos que utilizan el juego como un premio, una recompensa o una actividad de descanso, destinando a la actividad lúdica a veces muy poco tiempo y en otros, aunque el tiempo es mayor no se le concede la importancia que debiera. En este sentido, nos encontramos con la idea de juego como recompensa tras el trabajo de papel y lápiz del que hablamos en el apartado sobre el juego en el currículo de Educación Infantil. Esta forma de utilizar el juego, es a nuestro juicio muy peligrosa, puesto que como venimos comentando, el juego es un instrumento de aprendizaje muy importante y, al jugar los niños una vez terminada la tarea, lo que se consigue es que aquellos que son más lentos en su elaboración no tengan las mismas oportunidades que los niños que suelen terminar la tarea más rápido. Al mismo tiempo, podríamos destacar que las diferencias no se marcan solamente en este sentido, sino que además, al trabajar de este modo, en ocasiones los niños no realizan la tarea tan cuidadosamente como pudieran y resultase oportuno. Así mismo, esta forma de trabajo hace que en muchas ocasiones los docentes desaprovechen las oportunidades de aprendizaje que ofrece el juego, utilizando este, de forma desacertada, como algo opuesto al trabajo.

De este modo, tal y como vemos a través del currículo de Educación Infantil, a nuestro juicio lo más interesante es utilizar el juego como una actividad central en la dinámica cotidiana, una buena forma de hacerlo es aquello que describen Cheng y Stimpson a través de la orientación investigadora recientemente comentada, en la que se entiende el juego como algo fundamental en los niños, como una forma de vida.

Por otro lado, consideramos que una buena estrategia para conseguir un juego como protagonista de esta etapa educativa es la organización del aula través de diferentes espacios, y con materiales apropiados.

Para distribuir el espacio la división del aula en rincones es una buena opción que además recomienda la legislación. Como afirman Romero y Gómez (2008) los rincones son una forma de organizar el espacio en la que se puede compaginar el juego con la exploración y el aprendizaje por descubrimiento. Por tanto el aprendizaje por rincones les proporciona a los más pequeños muchos beneficios de aprendizaje, siempre y cuando se utilicen para promover la actividad lúdica y no simplemente como diferentes espacios en los que realizar las mismas actividades.

En cuanto a los materiales, estos deben estar también bien pensados y seleccionados para que promuevan las actividades y los objetivos que deseamos que cumplan.

Así mismo, consideramos relevante comentar el tiempo que se dedica al juego en el aula, pues este debe ser a mi juicio el máximo tiempo posible, ya que como hemos dicho en numerosas ocasiones, el juego es para los más pequeños una forma de vida, una forma de descubrir el mundo que les rodea.

Por último, nos gustaría comentar que, como hemos observado, el papel que adquiere el profesor es algo muy importante. Principalmente porque depende de la idea de este, de la capacidad, de los conocimientos y de las ganas de implicarse que el docente tiene para las oportunidades de juego que se darán en el aula. Y por otro lado, porque es fundamental que el docente sepa adquirir el rol que le corresponde en cada momento para de este modo sacar el mayor provecho, en cuanto a aprendizajes se refiere, a los diferentes juegos que se proponen en el aula.

5. ESTUDIO EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

5.1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Para realizar este estudio, nos centramos en un Colegio Público situado en la Comunidad Autónoma de Cantabria. En concreto, en un centro que cuenta con alumnos del primer ciclo de Educación Infantil (aula de 2 años) y el segundo ciclo de esta misma etapa. Este centro cuenta con una sola línea de trabajo.

El estudio se lleva a cabo concretamente en el único aula de cinco años que hay, en el que nos encontramos con 25 alumnos y una docente. Considero relevante destacar que he podido estar inmersa en el mismo durante cuatro meses aproximadamente. A mi juicio esto es muy positivo, porque al estar inmersa en el aula este tiempo, se facilita que tanto la docente como los alumnos no se encuentren condicionados por mi estancia en el aula y actúen tal y como lo hacen normalmente, por lo tanto, las observaciones serán mucho más reales y naturales.

Durante este tiempo he podido observar diferentes momentos del curso en los que la metodología de trabajo de la maestra ha sido modificada pues he visto como esta terminaba un proyecto de trabajo, como ha trabajado únicamente fuera de este y también la he visto combinar un nuevo proyecto de trabajo con tareas que no pertenecen al proyecto. Aunque esto pueda parecer insignificante considero, que es oportuno destacarlo debido a que a mi juicio las tareas son bastante diferentes dependiendo de si estas son o no del proyecto. Cuando la docente trabaja inmersa en el segundo proyecto (que es el que más he podido observar) realiza actividades más lúdicas y experimentales entre las que podemos destacar: experimentos para conocer las propiedades o estados del agua, el ciclo del agua, experimentos acerca de la capilaridad del agua, etc. Cuando esta lleva a cabo las actividades que no son del proyecto, trabaja sobre todo actividades tanto de matemáticas como de lectoescritura,

las cuales son mucho más aburridas, monótonas y tradicionales y nada tienen que ver con el aprendizaje a través del juego.

Por último me gustaría añadir que el día a día de este aula, está marcado tanto por las rutinas generales de un aula de Educación Infantil como por la realización de al menos una ficha de trabajo que harán los niños de forma diaria. Así como me parece importante destacar que la clase está dividida en diferentes rincones. En concreto en la clase hay siete rincones. Estos rincones son: el rincón del juego simbólico, el rincón de los puzzles, el rincón del proyecto, el rincón de plástica, el rincón de la biblioteca, el rincón de la experimentación y el rincón de la alfombra y, todos ellos están preparados con diferentes materiales para potenciar en cada uno de los rincones el juego de una u otra forma.

5.2. INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA LA RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Por lo que respecta a los instrumentos utilizados para la recogida de información cabe destacar que estos son: la observación participante y una entrevista en profundidad a la docente que está a cargo del aula.

Como recogen Campo Aranda y Gomes Araújo (2009) “se entiende por observación participante aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando” (p. 275). Estos además señalan una definición de Goetz y Lecompte quienes definen la observación participante como “una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción con ellos en la vida diaria” (p. 275).

Teniendo en cuenta estas definiciones y el hecho de que tuvimos la gran oportunidad de estar inmersos en este aula durante aproximadamente cuatro meses, consideramos que no cabe duda, que la observación que se lleva a cabo para este estudio, es una observación participante. Este instrumento de recogida de datos brinda a nuestro juicio muchas oportunidades para conseguir los objetivos que perseguimos con esta

investigación pues a través de diferentes anotaciones que parten de la observación directa, podemos detectar la importancia que le da esta docente a la actividad lúdica, el tiempo que destina a la misma, etc.

De todos modos, y aunque a través de la observación he podido recoger una gran cantidad de datos e información, (por ser este el instrumento utilizado por excelencia durante este estudio), considero oportuno realizar una entrevista a la maestra pues, de este modo pudimos conocer su opinión acerca de la actividad lúdica y de la forma de introducirla en el aula, así como aclarar y ampliar algunas ideas acerca de su opinión, ya que conocer su punto de vista nos puede ayudar a comprender algunas de las cosas que pasan en el aula.

Vargas (2012), haciendo referencia a Alonso, indica que:

“La entrevista de investigación es por lo tanto una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental, no fragmentada, segmentada, precodificada y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de la investigación” (p. 124).

Este mismo autor afirma que “El propósito principal de la entrevista es obtener información de los participantes fundamentada en las percepciones, las creencias, las opiniones, los significados y las actitudes” (p.120).

En este caso en concreto, y teniendo en cuenta que partimos de datos observados previamente en el aula a través de la observación que realizo durante los tres primeros meses que me encuentro inmersa en él, elaboro una entrevista, (ver anexo 1).

Como observamos con Peláez y otros (2009) existen tres tipos de entrevistas: las entrevistas estructuradas que son aquellas en las que previamente el investigador ha planificado sus preguntas dejando poca o ninguna posibilidad al entrevistado para hablar de otros temas. Las entrevistas semiestructuradas, en las que se determina previamente la información que se pretende conseguir para, obtener información a través de preguntas abiertas dando en este caso la oportunidad de que los

entrevistados hagan ciertos matices e incluso entrelacen temas. Y, por último las entrevistas no estructuradas para las que no se elabora previamente ningún guion, en este caso, la entrevista se va construyendo durante la propia conversación que mantienen el entrevistado y el entrevistador.

Para realizar este estudio se lleva a cabo una entrevista semiestructurada en la que se permite que la docente aporte en todo momento su opinión así como que se traten temas que no estaban pensados tratar en un principio en estas.

A nuestro juicio, la observación participante y la entrevista son dos instrumentos de recogida de información que se complementan muy bien para este tipo de trabajo ya que nos han permitido recoger una gran cantidad de información con la que cubrir los objetivos previamente planteados.

5.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación y, una vez recogidos todos los datos a través de la observación participante y de la entrevista a la docente responsable del aula, podemos comenzar a realizar un análisis de los mismos.

Podría decirse, que de manera teórica la docente considera que el juego es una estrategia de aprendizaje muy importante para los niños, afirmando que “todo lo que se propone a través del juego les resulta más fácil de aprender porque este tiene un carácter motivador”. Además, esta afirma que los niños mediante el juego conocen muchas otras cosas como por ejemplo a relacionarse con los compañeros, a tener más autonomía... pero, la propia maestra reconoce que no le da tanta importancia al juego como debería.

Esta maestra considera además, que los niños deben dedicarle el máximo tiempo posible al juego tanto en el aula como en cualquier espacio del centro afirmando que “realmente ellos aprenden más mediante una actividad que les resulte atractiva”. Pero esta reconoce que aunque es interesante dedicar mucho tiempo al juego en el aula, le dedica bastante menos tiempo del debido ya que afirma que “aunque estés en Educación Infantil siempre acabas cayendo en la “obligación” de decir es que tienen

que ver esto, o lo otro, es decir, que salgan de la Educación Infantil con ciertos conocimientos”.

En general, la actividad lúdica no está muy presente en el aula, a nuestro juicio, no se utiliza como un instrumento o una estrategia de aprendizaje sino que por el contrario, en la mayoría de los casos, se utiliza como una recompensa para aquellos niños que han terminado el trabajo, es decir, los niños por lo general después de las rutinas tienen que hacer un trabajo de papel y lápiz, al terminar este van yendo a jugar por rincones, por lo que hemos observado que aquellos niños que tienen un ritmo de trabajo más lento juegan muy poco.

Al preguntarla a la maestra sobre la división de los momentos de juego y los momentos de trabajo ella dice que a través de los proyectos se intenta plantear la educación desde un punto de vista más lúdico, pero de todas formas considera que hay grandes diferencias entre estos momentos, sobre todo en cuanto al nivel de ruido que hay en el aula y la excitación de los propios niños.

Sin embargo, y aunque como hemos dicho, a nuestro juicio, no predomina el juego como herramienta de trabajo, sí que es cierto que en algunas ocasiones la maestra ha utilizado el juego como una herramienta educativa, observándolo por ejemplo con la realización de un bingo por parejas, comprobando de este modo que los niños sepan los números, o los momentos en los que la docente utiliza algunas horas solamente para que los niños jueguen con diferentes materiales de construcción o manipulativos en las mesas de trabajo, en estos momentos los cinco equipos van rotando por las cinco mesas para utilizar este material.

Su opinión con respecto a si considera que la forma de trabajar de los niños se ve afectada por el hecho de dejarles jugar únicamente al terminar de trabajar es clara. Esta considera que en algunos casos sí, pero destaca como los momentos en los que esto sucede aquellos en los que los niños tienen que terminar el trabajo en otro momento que no es el propio tiempo de la actividad, es decir, si por ejemplo después del recreo se dedica tiempo para terminar la tarea presentada con anterioridad. Sin embargo, dice que a primera hora de la mañana como los niños tienen interiorizada la

rutina de trabajo, cada uno trabaja a su ritmo sin ser algo importante. Pero, nosotros consideramos por lo que hemos observado, que aunque es cierto que afecta más en estos casos, sí que afecta en todos los momentos pues, mientras unos niños dan por sentado que no van a tener tiempo de juego y por tanto sí que juegan en el mesa con sus compañeros y se entretienen haciendo que su trabajo sea aún más lento, por otro lado, otros niños realizan en ocasiones el trabajo peor de lo que podrían hacerlo por hacerlo con prisa para irse a jugar cuanto antes.

Bajo nuestro punto de vista, es posible que la docente dé esta respuesta debido a que cuando la preguntamos si considera que existe una posibilidad factible para cambiar esto, tras un rato pensándolo, dice que no se la ocurre otra forma de organizar el aula dado que hay que respetar los diferentes ritmos de trabajo de los niños.

Por lo que respecta a la división del aula en diferentes rincones de trabajo la docente tiene claro que es una cuestión importante, una buena medida de organización que ayuda además a que los niños sean más autónomos.

Estos momentos en los que los niños juegan por rincones, son momentos de juego libre. En ellos los niños juegan a lo que quieren, no son momentos dirigidos ni muy observados, sino que la profesora mientras estos niños juegan suele estar ayudando a los niños que aún no han terminado el trabajo, preparando material... sin embargo, nos parece destacable el hecho de que los niños no puedan elegir el rincón al que les apetece ir a jugar en cada momento, sino que por el contrario los niños casi siempre juegan con sus compañeros de equipo (la clase está dividida en cinco equipos de trabajo previamente organizados por la maestra) y el rincón al que van está determinado por un cartel en el que está señalado el rincón al que pueden ir los diferentes equipos. Sólo algunas veces los niños pueden elegir rincón libremente y esto suele hacerlo en los momentos en los que hay desdoble en el aula (encontrándose en el aula solamente la mitad del alumnado) porque en algunos equipos de trabajo quedan pocos niños. La docente nos explica que la decisión de que los niños jueguen por rincones respetando los equipos de trabajo se debe a un intento de separación de los grupos de amigos que se habían creado en el aula, intentando de este modo que

los niños se relacionen con otros niños diferentes y amplíen así su grupo de amistades aprendiendo a convivir con otros niños.

Por lo que respecta al papel que adopta la docente cuando los niños están jugando, no hay mucha diferencia entre lo que ella nos cuenta a través de la entrevista y aquello que nosotros mismos habíamos observado. La docente actúa como observadora en algunas ocasiones y sino, prestando ayuda en el sentido de alcanzar el material o resolviendo conflictos que los alumnos por sí solos no han sido capaces de solucionar. Por lo tanto, podría decirse que el rol docente es pasivo y que simplemente se muestra como apoyo o ayuda para los niños cuando estos no alcanzan algún juguete o cuando surge un conflicto que ellos mismos no son capaces de resolver.

En cuanto a los materiales de juego, ella considera que es importante seleccionarlos teniendo en cuenta que cumplan unos requisitos de seguridad y variedad sobre todo, así como afirma que el centro no tiene nada que ver en la elección que unos u otros materiales sino que la elección del material es cuestión simplemente de la tutora, y como mucho podría ampliarse a una coordinación de esta con sus compañeras de ciclo. Sin embargo, los materiales no se cambian muy a menudo, habiendo incluso algunos rincones en los que directamente no se cambian. Resalta como rincones en los que sí se cambia bastante el material el rincón de los puzles y el de plástica y achaca el poco cambio de material a la falta de recursos.

Cuando hablamos de evaluación a través del juego, la maestra en un primer momento dice que no utiliza el juego como evaluación, sino simplemente como observación, haciendo referencia a que el único momento en el que se utiliza el juego como evaluación es en la clase de psicomotricidad. A continuación destaca que quizás podría decirse que evalúa algunos juegos como el bingo (de letras y números) pero que no lo hace en el juego por rincones, en este caso lo que hace es observar el comportamiento de los niños.

Una vez observado esto, considero importante comentar que a lo largo de la entrevista he podido detectar una contradicción entre algunas de las respuestas de la maestra, lo cual se debe, a nuestro juicio, a su forma de responder. Es decir, creemos que la

profesora contesta de forma diferente porque existe cierta contradicción entre lo que ella piensa y aquello que en realidad se lleva a cabo en el aula.

De este modo, durante la entrevista, esta afirma que para ella el juego debe de ser una de las estrategias metodológicas básicas y que realiza juego como forma de aprendizaje. Así como alega que “todo lo que se propone a través del juego les resulta más fácil de aprender porque este tiene un carácter motivador”. Además, afirma que los niños mediante el juego conocen muchas otras cosas como por ejemplo a relacionarse con los compañeros, a tener más autonomía... pero, sin embargo en la observación que se ha hecho a lo largo del proceso en este aula no se destaca el juego como una pieza fundamental del aprendizaje de los niños y, además, en aquellas preguntas en las que se le pregunta a la docente por el juego de forma un poco más implícita, aquellas preguntas, en las que a nuestro juicio, la docente piensa en la forma en la que ella lleva el juego en el aula, ella misma reconoce que no le da tanta importancia al juego como debería.

Esto mismo sucede cuando la preguntamos si considera más enriquecedor los momentos de juego o los de trabajo. Ella afirma que ambos son igual de importantes, porque en ambos los niños aprenden aunque, diferentes conceptos, aportando información de diferentes tipos. Sin embargo cuando la preguntamos a través de su práctica, a nuestro juicio ella deja ver que realmente los momentos de juego y de trabajo no se sitúan en un mismo nivel, siendo los momentos de trabajo los que para ella revelan el aprendizaje de los niños y el momento de juego el que refleja más la socialización de los pequeños.

De este modo, podemos observar como la docente, en contra de lo que anteriormente veíamos que defendía Chacón (2008), realmente no considera el juego como una actividad seria, como una herramienta más de aprendizaje, sino que en este caso en concreto hemos observado como en realidad no le da tanta importancia al juego, sino que, aunque considera que el juego es importante lo hace en la línea de lo que este mismo autor defiende, que es, como un apoyo para su socialización y su comunicación pero no lo integra como una herramienta más del aprendizaje.

Por otro lado, cabe destacar que cómo hemos visto, claramente la maestra utiliza el juego como una actividad posterior al trabajo de papel y lápiz, algo con lo que claramente el marco curricular de Educación Infantil no está de acuerdo, pues en este hemos visto cómo se defiende el uso del juego como una actividad propia y no como una recompensa que obtienen los niños al terminar el trabajo.

Por lo que se refiere a la forma de considerar al juego desde el punto de vista de la evaluación se le da un carácter también diferente, pues, mientras en el marco curricular se considera al juego como un buen instrumento para evaluar los conocimientos obtenidos por los niños en las diferentes áreas, la realidad de este aula en concreto es diferente, en este caso se desaprovecha este como un elemento de la evaluación de los niños, utilizándose únicamente, como afirma la docente en un primer momento, como un método de evaluación para la clase de psicomotricidad.

Sin embargo, también hemos observado como la docente realiza otras actividades tal y como el marco curricular considera que deben hacerse. Este es el caso de la forma en la que la docente organiza el espacio, ya que ella considera igual que se dice en estos documentos que es necesario cuidar los espacios, y esta docente lo lleva a cabo en el aula dividiendo los espacios, como se recomienda en el marco curricular, en diferentes áreas de actividad o rincones de trabajo y, no solamente cuida los espacios del aula sino que tiene en gran consideración el resto de los espacios de los que dispone el centro.

Lo mismo sucede con los materiales, los cuales la docente considera en todo momento, al igual que se considera en el marco curricular, algo indispensable para el juego de los pequeños ya que afirma que es muy importante la selección del material para que estos le aporten a los niños la seguridad y variedad suficiente de forma que se favorezcan diferentes aspectos de la personalidad del niño.

Teniendo en cuenta todo lo comentado hasta el momento podríamos decir que, según las tres orientaciones profesionales comentadas, haciendo referencia a Cheng y Stimpson, podríamos situar a esta docente en una orientación inestable, ya que aunque ella manifiesta que el juego es muy importante, demuestra que para ella el

juego es “simplemente” juego, que a través de él los niños no pueden llevar a cabo los aprendizajes más académicos, que no se pueden evaluar los conocimientos adquiridos por los niños a través del juego y que los beneficios y los conocimientos que se aprenden a través del juego y a través del trabajo son diferentes, relacionando el juego solamente con los beneficios y las ventajas en cuanto a las relaciones sociales, la resolución de conflictos, etc. Incluso esta afirma que no se puede trabajar todo a través del juego y que es necesario que los niños aprendan a realizar un trabajo reglado, aprendiendo a plasmar los conocimientos aprendidos en papel.

6. CONCLUSIÓN

Para finalizar queremos resaltar que quizás el tema elegido para analizar en este trabajo no sea muy novedoso, sin embargo, lo consideramos muy interesante e importante puesto que es una metodología que aunque parece que se utiliza mucho en los diferentes aulas, y sobre todo en los aulas de Educación Infantil, aun no tiene a nuestro juicio y tal y como hemos observado en esta pequeña investigación, la importancia que merece.

Por el contrario, encontramos a muchos docentes que no utilizan prácticamente el juego en el aula, otros que aunque creen que lo utilizan de manera adecuada, no lo hacen, pues lo usan únicamente como algo con lo que poder distraer a los niños, con lo que mantenerles entretenidos, relajados... pero no lo observan como un instrumento metodológico con el que los niños pueden aprender en el aula y, existe otro grupo de docentes, como la docente con la que nos encontramos en la investigación que aunque consideran que para ellos el juego es importante, en realidad no lo ven como un buen instrumento o una metodología de aprendizaje.

Al mismo tiempo, y analizando la importancia de la actividad lúdica en el aula, hemos podido observar otros hechos relevantes que quizás no se pretendían analizar con este trabajo, como por ejemplo el hecho de que la docente no hace caso al marco curricular por el que se rige la Educación en nuestro país, ya que como hemos visto a lo largo del trabajo, en estos documentos se defiende el juego como un elemento imprescindible en esta etapa, un elemento que no solamente debe estar presente en el aula, sino que como venimos defendiendo debe ser el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, cabe resaltar que nos encontramos con una gran limitación en este trabajo que es el hecho de analizar un único aula de Educación Infantil, ya que consideramos que si hubiera sido posible ampliar la mirada nos habríamos encontrado con datos más ricos e interesantes y al mismo tiempo nos podría haber aportado información más rica.

De todos modos, la elaboración de esta investigación ha sido para nosotros muy gratificante porque realmente a través de ella hemos podido reflexionar y analizar la verdadera importancia que tiene el juego y que debería dársele en la Educación Infantil así como hemos visto como realmente se promueve en la etapa.

Estas conclusiones las hemos podido observar a través de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, donde afirmamos que el juego como metodología de trabajo es un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños, tal y como afirmaban desde el principio de nuestro trabajo algunos autores como Ortega Ruiz (1992), López Rodríguez, en Bañeres y otros (2008), Vygotski (1934), o Bruner (1996).

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTÓN, M (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.

BAÑERES, D., y otros (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

CAMPO ARANDA, T. J., y GOMES ARAÚJO, E. (2009). *Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación* Madrid: Eos (pp. 277-304). Recuperado de: http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf

CHACÓN, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (32-40).

CHENG, D. y STIMPSON, P. (2004). *Articulating contrast in kindergarten teachers' implicit knowledge on play-based learning*. International Journal of Educational Research, 41, 339-352.

DELGADO, I (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

ESPAÑOLA, R. R. A. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa.

GARAIGORDOBIL, M (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.

GOBIERNO DE CANTABRIA (2008). Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. *Boletín oficial de Cantabria*, 164, 11543-11559.

GOBIERNO DE ESPAÑA (2006). Real decreto 1630/2006, del 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. *Boletín oficial del Estado*, 4, 474 – 482.

HUGUET, T. y BASSEDAS, E. (1992). *Jugar, crecer y aprender en la etapa de la educación infantil*. Aula de innovación educativa, 7, 30-34.

MONTAÑÉS, J., y otros (2000). *El juego en el medio escolar*. Revista ensayos, 15, 241-270.

ORDEN, E. C. I. (2007). 3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 5, 1016-1036

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

PALACINO, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, 6 (2), 275-298.

PELÁEZ, A., y otros (2009). La entrevista. *Universidad autónoma de México*. Recuperado de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Entrevista_trabajo.pdf

ROMERO, V., y GÓMEZ, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Altamar.

THIÓ DE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. *Planificar la etapa 0-6*. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

TORO, V. del (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, 16. 1-13

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

VARGAS, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: Nuevas tendencias y retos. *Calidad en la Educación Superior*. 3 (1), 119-139.

ZABALZA, M. Á. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1. Entrevista

1. ¿Qué tipo de juegos consideras interesantes para llevar a cabo en el aula y por qué?
 - a. ¿Es únicamente este tipo de juego el que propones en el aula? ¿Por qué?
2. ¿Te parece interesante el aprendizaje a través del juego? ¿por qué?
 - a. En caso afirmativo → ¿Qué cosas crees que puede aportarle a los niños?

→ ¿De qué manera lo promueves?
3. ¿Con qué problemas te encuentras para llevar a cabo el aprendizaje a través del juego?
4. ¿Cuánto tiempo crees que los niños deberían jugar en el aula diariamente? ¿Por qué?
 - a. ¿Dedicas ese tiempo en tu aula?

En caso negativo → ¿Por qué?
5. En el día a día se observa una división entre los momentos de trabajo y los momentos de juego, ¿Qué diferencias observas tú entre ambos momentos?
 - a. ¿Qué diferencias crees que observan los niños?
 - b. ¿Cuál de estos momentos consideras más enriquecedor o en cuál de ellos crees que aprenden más los niños? ¿Por qué?
 - c. ¿Cuál de los dos momentos consideras que te aporta más información acerca del aprendizaje de los niños? ¿Por qué?
6. Normalmente, la rutina del aula está planteada de forma que los niños juegan al terminar su trabajo.
 - a. ¿Crees que esto afecta a la forma de trabajar de los niños?

7. Alguna vez hemos comentado que esta forma de trabajar no permite que todos los niños tengan la misma oportunidad de juego ¿Crees que existe o consideras factible llevar a cabo alguna otra forma de trabajo para que los niños que tardan más en hacer la tarea tengan el mismo tiempo de juego que el resto?
8. La clase está dividida en diferentes rincones por lo que, imagino que consideres importante la división de los espacios para el juego, pero:
 - a. ¿Por qué crees que es importante?
 - b. ¿En qué medida lo es?
9. ¿Consideras que los espacios de los que dispones para promover el juego son suficientes?
10. ¿Te gustaría añadir algún nuevo rincón?
 - a. En caso afirmativo → ¿Por qué no lo haces? Es decir, falta de material, de espacio...
11. Cuando los niños juegan por rincones suelen hacerlo con los mismos niños (manteniendo el grupo de trabajo) ¿por qué tomaste la decisión de hacerlo así?
12. ¿cuál suele ser tu rol en el momento de juego de los niños? ¿Es diferente dependiendo de las situaciones?
 - a. En caso afirmativo → ¿Por qué?
 - b. En caso negativo → ¿Consideras que sería importante hacerlo? ¿Por qué?
13. ¿crees que es importante hacer una selección de los juguetes que se eligen para el aula, por qué?
14. ¿Qué criterio utilizas para seleccionar los juguetes de aula?

15. ¿La decisión tanto de los juguetes que hay en el aula como la distribución de los rincones es decisión tuya (propia del docente) o el centro tiene algo que ver en ello?

16. ¿Es habitual que se cambie el material de los rincones?

- a. En caso afirmativo → ¿Con qué frecuencia suele hacerse?
- b. ¿Por qué crees que es importante?

17. ¿Evalúas algunas veces los aprendizajes adquiridos por los niños a través del juego?

- a. En caso afirmativo → ¿De qué forma?
- b. En caso negativo → ¿Consideras que podría ser interesante?
 - i. En caso afirmativo → ¿Por qué no lo haces?