

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El Juego Simbólico como recurso didáctico en la Educación Infantil

Trabajo fin de grado presentado por:

Rocío Marín Lozano

Titulación:

Grado de Magisterio Educación Infantil

Línea de investigación:

Iniciación a la Investigación

Director/a:

Fabio Etcheverría Arroyo

Barcelona 20 de junio 2014
Firmado por Rocío Marín Lozano

CATEGORÍA TESAURUO: 1.7 Recursos educativos
1.7.1 Recursos didácticos convencionales

RESUMEN:

En el presente trabajo se realiza una investigación para analizar el pensamiento docente ante el Juego como instrumento de aprendizaje. Analiza con más concreción las actitudes y creencias de los maestros sobre el Juego Simbólico con el fin de observar de qué manera lo llevan a cabo en las aulas de 2 a 3 años y si lo utilizan como recurso metodológico. Los instrumentos utilizados han sido la entrevista y la plantilla de análisis de las programaciones didácticas.

Finalmente el trabajo se complementa con una propuesta de intervención a modo de orientación para los docentes en la cual se detallan actividades y modos de organizar el material y espacio para ponerlo en práctica, favoreciendo un aprendizaje funcional y significativo para los alumnos.

PALABRAS CLAVE: Juego Simbólico, recurso didáctico, Educación Infantil, pensamiento docente, práctica educativa.

"Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad"

Kay Redfield Jamison

INDICE:

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	1
1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2 JUSTIFICACIÓN	5
1.3 OBJETIVOS	6
2. DESARROLLO	6
2.1 MARCO TEÓRICO	6
Capítulo I: El Juego	6
Capítulo II: El Juego en el proceso educativo	8
Capítulo III: El Juego Simbólico: Su valor educativo	11
Capítulo IV: Actitud del docente ante el Juego	16
2.2 APUNTES DE REFLEXIÓN SOBRE EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL	19
2.2.1 Análisis de la información recogida en las entrevistas	24
2.2.2 La programación didáctica	30
2.2.3 Análisis de la información recogida en las programaciones	32
2.3 PROPUESTA PARA LA INNOVACIÓN Y LA MEJORA	35
Actividad 1: Primeros Conceptos matemáticos en la tienda	37
Actividad 2: Trabajar las partes del cuerpo en el hospital	38
Actividad 3: Educación Sensorial en la cocinita	39
Actividad 4: Lenguaje verbal en el taller	40
3. CONCLUSIONES	41
3.1 CONCLUSIÓN GENERAL	41
3.2 LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	43
4. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44

5. ANEXO	48
----------	----

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS:

- Tabla 1: Ventajas e inconvenientes del aprendizaje basado en el Juego	24
- Figura 1: Aspectos conceptuales de análisis de las entrevistas	23
- Figura 2: Niños en movimiento	25
- Figura 3: Niños saltando	25
- Figura 4: Puzzles	26
- Figura 5: Juegos de encajar	26
- Figura 6: Juegos de memoria	26
- Figura 7: Rincón de los puzzles	27
- Figura 8: Rincón de las muñecas	27
- Figura 9: Rincón de la peluquería	27
- Figura 10: Psicomotricidad	28
- Figura 11: Juego Simbólico	28
- Figura 12: Material reciclado en la Peluquería	29
- Figura 13: Material reciclado en la cocina	29
- Figura 14: Aspectos conceptuales de análisis de las programaciones	32
- Figura 15: Material de la tienda	37
- Figura 16: Manzanas y monedas	37
- Figura 17: Niños curando brazos y manos	38
- Figura 18: Niños curando pies y piernas	38
- Figura 19: Niños curando espalda	39
- Figura 20: Niños curando dedos	39
- Figura 21: Alimentos reales en la cocinita 1	39
- Figura 22: Alimentos reales en la cocinita 2	39
- Figura 23: El taller	40
- Figura 24: Herramientas 1	40
- Figura 25: Herramientas 2	40

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Juego se considera fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la etapa de Educación Infantil. Está demostrado que los niños de edades tempranas aprenden con más facilidad cuando se sienten motivados, a través de acciones y experiencias que les proporcionan placer y bienestar. Por esa razón es importante reflexionar sobre la importancia que se le da a este aspecto en los centros educativos y cuáles son los fundamentos argumentados por los docentes con respecto al Juego como recurso didáctico.

El siguiente trabajo tiene como objetivo principal fundamentar la importancia del Juego Simbólico en los niños de 2 a 3 años, desde las perspectivas teóricas de algunos maestros frente a este juego y haciendo especial hincapié en el sentido que adquiere en la labor docente.

Tras el análisis y reflexión de las metodologías utilizadas en las escuelas en base este tipo de juego, se proponen una serie de actividades y un enfoque relacionado a la organización del espacio y material, como contribución a la orientación didáctica.

Se pretende aportar una solución al problema que puede surgir cuando los docentes no tienen del todo en cuenta el Juego en su labor educativa y se centran demasiado en otros aspectos. En muchas ocasiones pueden caer en el hábito de impartir los contenidos de una forma más mecánica y poco motivadora, olvidando que los niños a estas edades aprenden a partir de experiencias y acciones basadas en la motivación y la diversión. En los alumnos de Educación Infantil es importante tener presente algunos factores determinantes como son la flexibilidad, la espontaneidad y la libertad de aprender disfrutando.

1.2. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema surge a raíz de mi experiencia vivida en la escuela donde actualmente trabajo. Mis ganas de aprender e innovar hicieron cuestionarme varios aspectos sobre las metodologías que se imparten actualmente en las aulas de Educación Infantil. Se despertó un interés en mí y una necesidad de reflexionar sobre los factores más importantes que inciden en la educación de los más pequeños. A lo largo de estos años he observado que el Juego es un recurso educativo por excelencia y que los maestros deberían tener presente en todo momento. No obstante, es importante saber que también tiene un fundamento muy importante en cuanto a la vida del niño ya que contribuye a su desarrollo integral y a la evolución de todas sus capacidades: físicas, sensoriales, afectivas, motrices...

El Juego Simbólico es uno de los juegos más representativos en la etapa infantil que surge alrededor de los 2 o 3 años. A través de él los niños aprenden mediante la representación de la realidad y del mundo que les rodea, desarrollando todas sus capacidades y adquiriendo varios conceptos imprescindibles en su proceso de evolución. Durante mis años en la escuela he observado que este tipo de juego puede resultar muy efectivo como técnica educativa para potenciar algunos aspectos como por ejemplo la creatividad, imaginación, habilidades sociales o inclusive los contenidos que vienen reflejados en el Currículum, además de proporcionarles placer y diversión.

Para ello el docente debe proporcionar el material, el ambiente y la metodología necesaria, contribuyendo a que el alumno sea sujeto activo y protagonista de su propio aprendizaje.

Por mi experiencia personal he observado que es esencial que el docente adopte una visión metodológica de este tipo de juego, planificando actividades orientadas a desarrollar ciertos aspectos importantes en el alumno y que forman parte de su aprendizaje.

1.3. OBJETIVOS

Generales:

- Analizar el sentido metodológico del Juego Simbólico en la etapa de Educación Infantil, desde la perspectiva del pensamiento docente.
- Aportar al docente orientaciones metodológicas que potencien el Juego Simbólico como herramienta didáctica.

Específicos:

- Investigar el pensamiento y las creencias del docente sobre la importancia del Juego Simbólico en la Educación Infantil. Para ello es necesario:
 - Obtener información sobre el desempeño del maestro frente a las actividades o rincones de Juego Simbólico.
 - Analizar programaciones didácticas (definición de contenidos, organización del material y espacio).
- Fundamentar las relaciones que se pueden establecer entre el Juego Simbólico y el aprendizaje de los contenidos curriculares.

2. DESARROLLO

2.1. MARCO TEÓRICO

Capítulo I: El Juego.

El Juego se define como una actividad innata cuya función principal es proporcionar placer, entretenimiento y diversión. Es uno de los principales medios que el ser humano adquiere desde el nacimiento para establecer un primer contacto con el entorno e iniciar una exploración del mundo exterior. Es a raíz del Juego cuando los niños empiezan a relacionar conceptos y a entender la realidad de una forma natural y espontánea, adquiriendo aprendizajes y conocimientos óptimos e imprescindibles para su futuro.

(...) jugar es una fuente inagotable de placer y alegría, que permite el crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad. Ahora y siempre el juego es y ha sido un elemento fundamental en el desarrollo de las personas. Imprescindible para su crecimiento. Y es que un niño que juega, es un niño sano. (Marín, Peñón, Martínez, 2008, p. 21)

El Juego ha pertenecido siempre a la humanidad y ha trascendido durante muchos años en todos los grupos sociales. Desde el momento en que el bebé nace, pone en marcha su cuerpo y actúa en el medio mostrando curiosidad por todo lo que le rodea y manifestando de forma continua su necesidad de jugar. Es por ello que se considera un factor imprescindible para la mejor comprensión de la realidad, ya que los niños crecen jugando pero a la vez experimentando, observando y descubriendo de una forma particular todos los objetos que tiene a su alcance.

En este sentido para las teorías cognitivas “(...) el Juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción” (Delgado Linares, 2009, p. 12).

La actividad lúdica juega un papel muy importante en la vida del niño y en su desarrollo integral por una serie de ventajas que le aporta:

1. Favorece al **desarrollo físico y motor**: A través de la acción y el movimiento desarrollan aspectos psicomotrices (corren, saltan, coordinan las partes de su cuerpo, fortalecen los músculos...).
2. Juega un papel importante en la **evolución sensorial y cognitiva**: Aprenden a descubrir los objetos y sus posibilidades de juego a través de sus sentidos; experimentando y observando distintas texturas, formas, colores...
3. Desarrolla la **creatividad**: Inventan situaciones que se alejan de la realidad y dejan volar su imaginación, ingenierando sus propios juegos de un modo ilimitado.
4. Desarrolla las **capacidades afectivas y sociales**: Se enfrenta a situaciones de su vida cotidiana y aprende valores de convivencia, como son la comunicación, la integración, la cohesión grupal, la sociabilización...

5. Genera **placer**: Es una actividad libre, espontánea y gratificante para el niño en la que se desinhibe y expresa sus emociones sin tener en cuenta lo que piensan los demás
6. Es un **recurso educativo**: Sirve como vía para facilitar los aprendizajes de una forma significativa y funcional. Es el medio más acertado para captar la atención y motivar a los alumnos.

Por tanto, se parte de la base de que el Juego es una acción que forma parte de la vida de todas las personas. Aunque la infancia es la etapa donde más tiempo se dedica en la edad adulta también perdura, no sólo para la adquisición de ciertas capacidades (de atención, agilidad mental, destrezas motoras, de coordinación, etc.) sino también para potenciar estados de ánimo y búsqueda de bienestar.

Capítulo II: El Juego en el proceso educativo.

Es importante tener en cuenta que el Juego, además de proporcionar placer y diversión, posee una gran finalidad educativa ya que favorece el desarrollo integral y evolutivo de las capacidades intelectuales, como bien se ha dicho en el apartado anterior.

"La actividad lúdica es tan importante en el niño pequeño que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación en suma" (Decroly, 1986, p. 10).

En la actualidad juega un papel relevante en la educación y es considerado uno de los elementos básicos para llevar a cabo diversas propuestas educativas dentro de un clima agradable y lúdico para los alumnos. Debemos tener presente que el sentido de la Educación ha ido evolucionando y nos enfrentamos a una sociedad de cambio en la que es necesario una reflexión profunda y continua sobre la labor educativa. Las metodologías tradicionales van quedando atrás y es necesario disuadir el uso de métodos que se basan únicamente en la transmisión de conocimientos de forma mecánica y repetitiva.

Pestalozzi (1746-1827) afirma que el proceso educativo conlleva no sólo una acumulación de conocimientos, sino también el desarrollo cognitivo del niño para conseguir una autonomía física e intelectual (Moll, 1989, p. 33).

Varios autores defienden la relación que se establece entre el juego y el aprendizaje:

Por un lado Fröbel (1906) se ha considerado uno de los pioneros y primer descubridor de la importancia pedagógica del juego en la etapa preescolar:

(...) el juego es el indicio del más alto grado del desarrollo del niño, ya que, si el juego es la libre expresión de sus instintos, éstos son las raíces de todo el desarrollo futuro, nada más importante para el educador que prestar atención y cuidados al juego, dirigiéndolo y organizándolo de tal forma que éste tenga un papel importante dentro del proceso educativo.

(Moll, 1989, p. 36)

Por otro lado la pedagoga italiana Montessori (1870-1952) sostuvo que el juego es "el trabajo del niño" y defiende la importancia y la necesidad de movimiento durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otros autores como Dewey (1859-1952) apoyaron la idea de que el juego es una actividad fundamental tanto para el desarrollo psíquico como social y que es un factor clave en el aprendizaje del niño.

A continuación se citan algunas de las teorías más conocidas que afirman que el Juego es un elemento educativo por excelencia:

Teoría del ejercicio preoperatorio de Groos (1901): Basada en los estudios de Darwin, considera que el Juego es el adiestramiento previo para el niño encaminado a su futuro y le sirve como preparatorio para la vida adulta y para la supervivencia. Es decir, lo que hace el niño con una muñeca lo hará con un bebé cuando sea grande.

Teoría como estimulante del crecimiento de Carr (s/d): Afirma que el Juego ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, contribuyendo principalmente al desarrollo del Sistema Nervioso Central.

Teorías psicoanalistas de Sigmund Freud (1896): Estudian el gran deseo que los niños reflejan en sus juegos, reproduciendo en ellos actividades de la realidad que les han resultado más placenteras o traumáticas.

Teoría del desarrollo de la personalidad de Claparède (1935): Defiende la capacidad de superación ante problemas presentados en la realidad a través del Juego.

Estudios sobre la inteligencia de Jean Piaget (1956): Se reconoce el juego infantil como detonante en el desarrollo de los factores mentales a través de la asimilación funcional y reproductiva de la realidad. Según Piaget, a través del Juego el niño aprende a relacionarse con su entorno conociéndolo, reconstruyéndolo, transformándolo y estableciendo comunicación con los demás.

Teorías culturalistas de Huizinga (1954) y Caillois (1967). Se basan en la transmisión de valores y tradiciones. Entienden el juego como un medio para la transmisión cultural en el que los niños interiorizan costumbres, patrones culturales, tradiciones, normas sociales, y otras representaciones del mundo que les rodea. Es por esa razón que los juegos van cambiando según culturas y civilizaciones, ya que dependen del entorno en que se llevan a cabo.

Teoría constructivista de Lev Semyónovich Vigotsky (1924): Afirma que el Juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños logran adquirir roles que son complementarios al suyo propio.

Estos autores corroboran la implicación entre el juego y aprendizaje, dificultando en ocasiones los límites y objetivos de uno y otro; pero que en conjunto conllevan el sentido de la Educación Infantil. Por ello, los maestros deben estar capacitados para aplicar metodologías activas en sus aulas basándose en recursos motivadores, estructuradores de nuevos esquemas del conocimiento y fomentando el ambiente lúdico en el aula.

A través de esta fundamentación general se ha podido contrastar las declaraciones teóricas con la realidad de las prácticas (al menos a nivel de experiencia laboral) y a partir de aquí reflexionar si en las escuelas se sigue esta misma línea o si de lo contrario consideran el Juego como algo que únicamente crea entretenimiento y diversión. En el presente trabajo se investigan todas estas cuestiones, indagando las concepciones del docente e interpretando cuál es la visión acerca del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo III: Juego Simbólico: su valor educativo.

El Juego Simbólico es un juego común en niños de 2 a 6 años y se caracteriza principalmente por la aparición de unas funciones mentales como son la representación de la vida real, el lenguaje, la creatividad y la imitación diferida. Al final del periodo sensorio motor (en el que el niño juega a descubrir las propiedades de objetos) el adulto pasa a ser el mayor centro de atención, el cual observará e imitará sus acciones hasta el punto de “convertirse en”.

Antes de empezar a profundizar sobre el Juego Simbólico, veamos de forma global los tipos de juegos, establecidos por el famoso autor y pedagogo Jean Piaget. El autor los asocia a unos estadios evolutivos:

- **Estadio sensoriomotor (0-2 años):** predomina el *juego funcional* o de ejercicio. El niño experimenta con su propio cuerpo y comienza a descubrir las características de los objetos que le rodean.
- **Estadio preoperacional (2-6 años):** predomina el *juego simbólico*. El niño simboliza objetos y juega a imitar a los adultos.
- **Estadio de las operaciones concretas (6-12 años):** predomina el *juego de reglas*. En las que el niño desarrolla un pensamiento más abstracto.
- Y como juego simultaneo el *juego de construcción*, que aparece paralelamente a los anteriores, a partir del **primer año de vida** aproximadamente.

Como se ha mencionado anteriormente el presente trabajo se centra más en el Juego Simbólico así que a continuación se realizará una fundamentación teórica de la importancia que posee este tipo juego en la etapa infantil.

Con la aparición del Juego Simbólico los niños aprenden a imitar su entorno más cercano: la familia, la escuela, dibujos animados, cuentos... comprendiendo de una forma más profunda la realidad que les rodea a través de la interpretación de situaciones. De este modo van desarrollando cada vez más su creatividad e imaginación y van empleando un gran esfuerzo mental para representar lo que ven, adquiriendo conceptos y habilidades nuevas.

Este tipo de Juego es fundamental en el desarrollo del niño, puesto que va progresando cada vez más en su comprensión y adaptación al medio. A través de él también va aprendiendo a sociabilizarse, favoreciendo la interacción y la comunicación con los demás. Pero lo más importante y significativo es que el niño comienza a ser capaz de representar un objeto o acontecimiento que no tiene presente suponiendo la aparición de cinco conductas elementales y simultáneas que son: la imitación diferida, el juego simbólico, el lenguaje y la imagen mental.

(...)El acceso a la función simbólica ha ayudado a evolucionar de una manera espectacular al niño, no solo en relación con la adquisición del lenguaje, también posibilita el acceso a la representación constante de un mundo que es complejo y que poco a poco podrá ir comprendiendo.

(Bassedas, Huguet, Solé, 1996, p.40)

Además de jugar a imitar a los adultos el niño deja volar su creatividad e imaginación, simbolizando los objetos que le rodean y estableciendo relaciones entre ellos. Por ejemplo, del palo de una fregona hace un caballo y juega con él como si de un animal real se tratase. *"Vigotsky dice que para el niño que juega todo puede ser todo, porque el significado radica en el gesto y no en el objeto"* (Abad Molina, J., Ruiz de Velasco Gálvez, A., 2011, p. 40).

Así pues, se considera que el Juego Simbólico aporta una serie de beneficios en el desarrollo de los niños puesto que:

- Comprenden y asimilan de una forma directa el entorno que les rodea.
- Aprenden roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollan el lenguaje a través de las verbalizaciones que establecen continuamente (tanto si juegan solos como acompañados).
- Desarrollan su creatividad e imaginación.

Es importante saber que el Juego Simbólico sigue un proceso evolutivo, experimentando continuamente cambios sucesivos en su práctica. Es por ello que podemos decir que pasa por las siguientes etapas:

(Etapa 1: Juego presimbólico)

Nivel I. Categorías presimbólicas (12-17 meses): El niño comienza a identificar el uso funcional de los objetos que están en su entorno. Realiza acciones asociadas fuera del contexto en el que normalmente son usados. Por ejemplo beber de un vaso vacío.

Nivel II. Acciones simbólicas sobre su cuerpo (16-19 meses): El niño realiza las mismas acciones que en la etapa anterior pero esta vez las acciones están más centradas en su cuerpo. Empieza a usar de forma adecuada los objetos y juguetes.

(Etapa 2: Juego simbólico):

Nivel I: Integración y descentración (18-19 meses): El juego pasa de ser más simple a más complejo. El niño representa escenas vividas en su cotidaneidad. Aplica sus acciones a un sujeto pasivo (objetos, otras personas). Por ejemplo: dar de comer a las muñecas. Empieza a emplear acciones conocidas que ve en otras personas: hablar por teléfono, ir a comprar, cocinar...

Nivel II: Combinación de actores y juguetes (20-22 meses): Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, combinando los juguetes y estableciendo relaciones entre ellos. Por ejemplo: biberón con la muñeca, cazuela en la cocina, etc.

Nivel III: Inicio en la secuenciación de acciones o esquemas de acción (22-24 meses): Comienza a representar roles como por ejemplo jugar a ser mamá o papá. Realiza secuencias ilógicas, como por ejemplo, peinar a la muñeca, ponerla a dormir, volver a peinarla... Sigue usando objetos de forma real y empieza a atribuir sentimientos a los objetos, por ejemplo a los muñecos. Su juego se va haciendo más real.

Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (30-36 meses): Se incluyen nuevos personajes de ficción en sus roles y van desapareciendo las acciones cotidianas más conocidas. Los niños empiezan a representar acciones secuenciadas en un orden lógico, por ejemplo; dan el desayuno a la muñeca, la pasean con el carrito, van a comprar... A los tres años el juego tiene más argumento y se mejoran las negociaciones con iguales reafirmándose la socialización y cooperación. Mejoran las habilidades de comunicación y se entienden mejor entre ellos.

Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (4 años): Los temas se vuelven mucho más complejos y se afianzan las relaciones entre iguales. Los niños planifican mejor el juego e improvisan soluciones. Aparecen roles diferenciados entre niños y niñas y escenarios más complejos que se definen mediante el lenguaje. El juego es mucho más cooperativo.

A través de esta evolución se observa que el Juego Simbólico también juega un papel importante para la sociabilización. Al principio el niño juega solo sin tener demasiado en cuenta a los demás (esta actitud de egocentrismo es muy común en niños de 0 a 2 años), pero posteriormente ya empiezan a observar a los otros y establecer relaciones sociales hasta que se da lugar al juego compartido.

El Juego Simbólico es sin duda el apogeo de la etapa educativa del niño. Como se ha especificado en el capítulo anterior ofrece una serie de ventajas y beneficios que ayudan a estimular diversas capacidades: sociales, afectivas, intelectuales...

Los docentes deben actuar de forma adecuada y adoptar una visión educativa del Juego Simbólico y no sólo basarse en que sus alumnos se diviertan y pasen sus ratos libres. Deben procurar no emplear metodologías inadecuadas en las aulas de infantil. A veces por el hecho de seguir ordenadamente el Currículum establecido e impartir en un determinado tiempo todos los contenidos programados, se olvida el Juego como recurso educativo y se hace una transmisión de conocimientos poco enriquecedora y práctica para los niños.

(...) Nuevas ocasiones demandan nuevas obligaciones. En ningún otro lugar es más exacto que en la profesión de la educación infantil. A medida que cambia el campo también lo hace nuestro papel como profesional de la infancia. Estas rápidas transformaciones requieren un estudio constante y una preparación por nuestra parte para mantenernos actualizados.

(Morrison, 2005, p. 23)

Basándonos en la teoría de Ausubel (1970), los aprendizajes que se imparten en las escuelas deben tener un sentido para los alumnos y no deben estar vinculados únicamente en la memorización o repetición. Este autor desarrolla investigaciones en las que se observa la relación que se establece entre la organización del material y el aprendizaje de los alumnos y se llega a la conclusión de que la transmisión de

conocimientos más eficaz para los estudiantes es la que se da a través de la acción y la experiencia, en la que el alumno es protagonista de su propio aprendizaje.

"El aprendizaje significativo se recuerda por mucho más tiempo que el aprendizaje memorístico, de ahí la necesidad de que el educador lo tome en cuenta al planificar sus lecciones" (Méndez, 2004, p. 92).

Algunas de las teorías que fundamentan el valor educativo del Juego Simbólico en la etapa Infantil son:

La perspectiva de Piaget (1961): Considerada la más relevante. Según el autor, el niño desarrolla este tipo de juego porque es la forma más natural de establecer interacción con la realidad física y social que le rodea. Piaget descubre dos esquemas de comportamiento en el niño; uno es el de "asimilación", en el que se incorporan los aprendizajes nuevos que se van adquiriendo en el medio y el otro es el de "acomodación", en el cual una vez incorporados y acomodados los nuevos aprendizajes, se modifican los esquemas de pensamiento y conducta. Según el autor, durante la etapa del Juego simbólico se producen una serie de cambios importantes en la mentalidad del niño, que le conducirán a un pensamiento más inteligente. Por tanto, la función simbólica es primordial para posteriores aprendizajes más complejos.

Otra de teoría a destacar es la **perspectiva socio-cultural de Vygotsky (1933)**. El autor también lo denomina como juego socio-dramático o protagonizado y afirma que es una de las necesidades más importantes en la psicología del niño en estas edades, ya que por primera vez es capaz de establecer relaciones con los objetos y crear situaciones imaginarias. El autor crea una "zona de desarrollo próximo" en el niño en la que este es capaz de realizar conductas que van más allá de lo que corresponde a su propia edad, adelantándose a su desarrollo evolutivo. Para Vygotsky el Juego Simbólico no es simplemente una actuación arbitraria, sino que la adquisición de roles tienen un significado ya que están ligados a unas normas internas de acción y conocimiento. Igual que afirma Piaget la imaginación que desarrolla el niño en este juego será el camino al pensamiento abstracto y formal.

(...) Para Vygotsky, el juego estimula el desarrollo de las funciones psicológicas superiores y está en el origen de la imaginación y la

creatividad. En el juego el niño aprende a actuar en una situación mental y no en una situación visible. (Abad Molina, Ruiz de Velasco Gálvez, 2011, p. 40)

La teoría de Bruner (1983): Para este autor el Juego Simbólico es una manera de sociabilizarse y de ejercer valores de cultura y roles de los adultos. Este juego ayuda al niño a situarse más fácilmente en la sociedad a la vez que mejora su capacidad para resolver problemas de su vida diaria. Además lo considera una vía elemental para la adquisición del lenguaje a través de los ensayos y experiencias que vive con el resto de los niños.

Capítulo IV: Actitud del docente ante el Juego.

Anteriormente se han expuesto las características que se le pueden atribuir al Juego en la etapa Infantil y de qué manera incide en el aprendizaje de los alumnos, pero como esta investigación está centrada en el pensamiento docente es necesario fundamentar la importancia que tiene la actitud del maestro frente al Juego en su trabajo diario.

Para empezar es importante situarse en la Formación Inicial como proceso clave para el desarrollo de la profesión docente. En la Reforma Educativa (1990) se proponen renovaciones didácticas en la formación del profesor y se potencia su capacidad innovadora, renovadora y reflexiva frente a su labor educativa. Cuando el maestro ha superado esta Formación Inicial se enfrenta a una Formación Continua, que deberá ir realizando a lo largo de su carrera profesional.

"La profesionalización del educador de Infantil es tanto una línea profunda de formación y realización humana, cuanto una opción personal y colaborativa para afianzar el conocimiento de su práctica" (Medina, 1992, p. 153).

Como se ha mencionado en el capítulo anterior, nos enfrentamos a una época de evolución y cambio educativo y es por ello que la necesidad del pensamiento reflexivo se convierte en un requisito imprescindible en la docencia, siendo necesaria la evaluación

continua de la práctica diaria y la formación de profesionales críticos, capaces de cuestionar su trabajo y de reforzar sus contenidos teóricos de una forma permanente.

(...) Según Rudduck, el desarrollo profesional del profesor es "la capacidad de un profesor para mantener la curiosidad acerca de la clase; identificar intereses significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje; valorar y buscar el diálogo con colegas expertos como apoyo en el análisis de datos. (García y Vaillant, 2009, p. 42)

Por otro lado, la puesta en práctica de lo aprendido también se considera algo muy importante en la formación docente, ya que tienen la posibilidad de experimentar con la realidad y de poner en marcha sus procesos de investigación-acción con el fin de mejorar todas sus habilidades profesionales y de reflexionar sobre sus propias actuaciones.

"Zeichner afirma que las experiencias prácticas en colegios contribuyen necesariamente a formar mejores profesores y que cuánto más tiempo se dedique a estas experiencias prácticas, mejor será" (García y Vaillant, 2009, p. 61).

Por tanto, se vuelve a recalcar que el pensamiento reflexivo y la indagación de varios factores incidentes en la educación de los alumnos es primordial; entre ellos cómo considerar el Juego como recurso didáctico.

Tal como indica el Real Decreto 1630/2006, del 29 de diciembre, en el cual se exponen las enseñanzas mínimas para el Segundo Ciclo de Educación Infantil, cualquier desarrollo o aprendizaje para que sea eficaz será realizado activamente, de ahí que el juego sea tomado por los educadores como una herramienta en el aula. Por otro lado, en la Declaración de los Derechos del Niño del 20 de noviembre de 1959, está reconocido en el artículo 7 y se considera tan fundamental como el derecho a la salud, la seguridad o la educación. Se dice que: "*(...) el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover este derecho*".

Como hemos mencionado anteriormente la actividad lúdica es sin duda un medio efectivo para la cumplimentación de los objetivos y contenidos que abarca la etapa de Educación

infantil, pero la opinión del maestro ante ello es sin duda un aspecto muy importante. Dependiendo de cómo el maestro contemple el Juego, en la práctica real se verán unos resultados u otros. Los maestros deben reflexionar constantemente sobre su práctica para no utilizar el juego de forma errónea y éste es el aspecto principal que quiero abordar en mi trabajo.

En este marco conceptual, cabe indicar que se han realizado numerosos estudios sobre el pensamiento del maestro de educación infantil entorno al Juego como recurso educativo. Por ejemplo:

- La **investigación de Minerva (2007)**, en la que se proponen estrategias donde el juego es un factor principal a tener en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se trata de un trabajo descriptivo realizado en U.E. A través de los resultados de esta investigación se comprueba que el Juego estimula enormemente a la concentración, la reflexión, la curiosidad y la imaginación de los alumnos. No obstante, también se refleja la importancia poseen los conocimientos y creencias del docente entorno a este factor.
- También resulta interesante el estudio realizado por **Arévalo, Hernández, Tafur y Bolsegui (2006)** en el que por lo contrario se observa un uso distinto del Juego en las aulas. En esta investigación los docentes le dan un uso incorrecto al juego y muestran un hábito muy escaso de utilizarlo como recurso metodológico, principalmente por nulo conocimiento de las ventajas educativas que este aporta. Los docentes que participaron en esta investigación conciben el Juego como elemento curricular, pero muchas veces no lo integran en sus programaciones y planificaciones, puesto que ven el Juego como algo vinculado al recreo y al ocio.

Estos investigadores observaron que puede haber dos concepciones distintas sobre el Juego: una en el que se contempla como herramienta de aprendizaje y otra en el que simplemente se valora como actividad libre y de ocio para los alumnos.

Con estos estudios de referencia consolidamos la idea de que el Juego debe ser un recurso educativo más en las aulas de infantil, y los maestros deben hacer lo posible para promover aprendizajes a través de él y no solo utilizarlo como premio o entretenimiento.

No obstante es importante combinar ambas acciones, respetando el espacio libre y los ratos de recreo que los niños necesitan a estas edades.

Es decir, primero se ha de considerar el juego como algo divertido para los niños y a raíz de ahí planificar actividades de juego con las que se promuevan aprendizajes, porque si de lo contrario los docentes se centran únicamente en lo que deben aprender (olvidando lo que a los alumnos les motiva) también se puede cometer errores en el uso del Juego.

2.2. APUNTES DE REFLEXIÓN SOBRE EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.

A continuación se describe el diseño del trabajo realizado y la metodología llevada a cabo para el desarrollo, al que denominamos reflexión sobre el Juego Simbólico desde un encuadre cualitativo.

Entendemos que se trata de una investigación cualitativa porque la finalidad es comprender el pensamiento de los docentes de un mismo centro entorno al Juego Simbólico como recurso educativo.

(...) Con el término "investigación cualitativa" entendemos cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción de las naciones. (Strauss y Corbin, 1998, p. 11)

También se han considerado los aportes de **Sandin Esteban (2003)** quien define la investigación cualitativa como una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también al descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos citado en *La Investigación Cualitativa* de Garibay, A (2009). Y la de, **Miles y Huberman (1994)** que determinan las siguientes características, citado en *Metodología de la investigación* de Romero, R. (s/d):

1. Se realiza a través de un contacto de situaciones que son reflejos de la vida diaria de los individuos, grupos, sociedades y organizaciones.
2. El papel de investigador es alcanzar una visión holística del objeto de estudio: su lógica, sus ordenaciones, sus normas explícitas e implícitas.
3. El investigador intenta capturar datos extraídos de las percepciones de los actores desde dentro, a través de un proceso de comprensión.
4. Leyendo a través de estos materiales, el investigador puede aislar ciertos temas y expresiones que pueden revisarse con los informantes, pero que deberían mantenerse en su formato original a través del estudio.
5. Una tarea fundamental es la de explicar las forma en que las personas en situaciones particulares comprenden, narran, actúan y manejan sus situaciones cotidianas.

A partir de aquí se procura orientar el trabajo desde el encuadre de la investigación-acción, en el sentido de recuperar la autorreflexión sobre la práctica educativa a fin de mejorarla y modificarla si se considera necesario.

Son posibles muchas interpretaciones de estos materiales, pero algunas son convincentes por razones teóricas o consistencias interna.

Desde el uso de técnicas para aproximarnos a la realidad del aula, se ha optado por la entrevista ya que permite establecer una comunicación fluida con los docentes y obtener la información de una forma más directa, teniendo en cuenta en todo momento los objetivos e interrogantes planteados. Por otro lado también se ha realizado un análisis de las programaciones didácticas de las aulas de 2-3 años para ver si tienen en cuenta el Juego Simbólico como recurso didáctico y si tienen actividades planificadas para potenciar este tipo de juego.

- **Población y muestra:**

La investigación se realiza en una escuela pública que acoge a niños del primer ciclo de Educación Infantil (de 0 a 3 años), situada en un pueblo de unos 5000 habitantes aproximadamente, en el municipio de l'Arboç (Tarragona). Cuenta con cuatro clases, dos

clases con 18 alumnos de 2 a 3 años, una con 13 alumnos de 1 a 2 años y una con 8 bebés. Suman un total de 57 alumnos. En este caso la muestra que se ha utilizado para realizar esta investigación está centrada en las dos clases de 2 a 3 años, ya que es en estas edades cuando los niños empiezan a desarrollar el Juego Simbólico.

Se realizan entrevistas abiertas a cuatro maestras y educadoras con perfiles diferentes (en cuanto a experiencia de aula y años de formación), todas ellas son actualmente tutoras de las clases de 2-3 años, menos una que este año es tutora de la clase de 1-2 años. También la hemos tenido en cuenta para las entrevistas, porque anteriormente había ejercido de tutora en las otras clases, entre ellas las de 2-3 años.

A continuación presentamos el perfil de las docentes:

- Docente 1:

Ocupación actual: Tutora del aula de 2-3 años "El Romero".

Antigüedad en la escuela: 3 años.

Años de experiencia en el aula de 2-3 años: 2 años.

Titulación: Técnica en Educación Infantil (Ciclo formativo de grado superior).

Edad: 25 años.

- Docente 2:

Ocupación actual: Tutora del aula de 2-3 años "El tomillo".

Antigüedad en la escuela: 8 años.

Años de experiencia en el aula de 2-3 años: 5 años.

Titulación: Maestra en Educación Infantil (Grado).

Edad: 31 años.

- Docente 3:

Ocupación actual: Directora y tutora del aula de 1-2 años "La menta".

Antigüedad en la escuela: 15 años

Años de experiencia en el aula de 2-3 años: 10 años.

Titulación: Maestra en Educación Infantil (Licenciatura).

Edad: 38 años.

- Docente 4:

Ocupación actual: Refuerzo en el aula de 2-3 años "El laurel"

Antigüedad en la escuela: 9 años.

Años de experiencia en el aula de 2-3 años: 7 años

Titulación: Técnica en Educación Infantil (Ciclo formativo de grado superior).

Edad: 30 años.

A través de la entrevista se obtiene una perspectiva más global sobre la actitud y pensamiento docente frente al Juego en la etapa de Educación Infantil, concretamente en esta escuela. Las entrevistas son grabadas con carácter anónimo y las preguntas que se formulan se encuentran detalladas en el ANEXO 1.

Precisamente a través de la entrevista se pretende indagar sobre la fundamentación que las docentes le dan al Juego (y al Juego Simbólico en concreto) como recurso educativo. Una vez grabadas, se transcriben las respuestas y se estudian las diferentes perspectivas.

(...) La entrevista es un intercambio verbal que nos ayuda a reunir datos durante un encuentro, de carácter privado y cordial, donde una persona se dirige a otra y cuenta su historia, da su versión de los hechos y responde a preguntas relacionadas con un tema específico. (Acebedo Ibáñez, Florencia López, 1988, p.10)

Se ha considerado oportuno realizar una entrevista abierta para que las docentes puedan explicar de una forma más amplia sus experiencias y así argumentar mejor sus respuestas, partiendo de que cada caso es único y particular. Mi tarea ha sido la de descubrir las cualidades que distinguen a una docente de la otra, dejando que expresen sus opiniones sobre el tema de una forma abierta y flexible. He procurado intervenir lo menos posible, pero aun así ha habido momentos en los que he intentado establecer una comunicación mutua a fin de proporcionar un ambiente más natural y relajado.

(...) Cuando lo que se pretende no es tanto obtener información sobre realidades cristalizadas como indagar sobre las percepciones y valoraciones de las personas entrevistadas en tanto que pertenecen a distintas realidades grupales, la entrevista abierta es de gran utilidad. Es una conversación simulada en la que todas las preguntas, ni el orden en las que han de ser formuladas se encuentra previamente fijado. (Montañés, 2009, p. 138)

Para analizar las respuestas se ha realizado previamente un esquema con las distintas categorías conceptuales que se van estudiar (extraídas de las preguntas). Esto permite clasificar la información que queremos hallar por temáticas.



Figura 1: Aspectos conceptuales de análisis de las entrevistas

A través de estas categorías se interpretan las respuestas y se analizan los datos obtenidos para extraer las conclusiones. Finalmente se sintetiza la información para tomar una perspectiva más global sobre la información que se ha obtenido.

2.2.1 Análisis e la información recogida en la entrevista:

Por una parte todas las docentes coinciden en la idea de que el Juego posee un gran **valor pedagógico** en la etapa de Educación Infantil y en que es la base principal para el aprendizaje de los niños, ya que se adquieren conceptos de una forma más natural y amena. Como afirma la docente 2: "*El juego lo es todo. La metodología lúdica es lo más adaptado para esta etapa. A raíz del juego podemos introducir todos los contenidos propuestos*". Por tanto, se puede decir que apoyan las teorías mencionadas en el Marco Teórico dónde se habla del Juego como recurso didáctico y de la importancia de crear un ambiente lúdico en las escuelas.

En cuanto a las **ventajas e inconvenientes**, en la siguiente tabla se ven los contrastes de opiniones. Todas coinciden en que el Juego y la motivación van íntimamente ligados y creen que es una vía muy efectiva para el aprendizaje, ya que a través de la actividad lúdica los niños depositan más interés. La docente 3 afirma que: "*Con el Juego tienes asegurado el interés del niño*". No obstante se observa que ven algún inconveniente en el aprendizaje basado en el Juego:

Tabla 1:

Ventajas e Inconvenientes del aprendizaje basado en el Juego

Docente	Ventajas	Inconvenientes
1	Les divierte y les motiva. Actúan de forma espontánea expresando sus emociones. Se pueden enseñar contenidos de una forma más natural y amena.	Que no se marquen unos límites y se convierta en demasiado libre. Es necesario seguir unos hábitos.
2	Aprenden más motivados. Ponen más interés. Se pueden introducir muchos contenidos.	A veces el docente puede cometer el error de intervenir demasiado. El juego debería ser más libre que guiado. Es importante potenciar la autonomía del niño y dejarles hacer.

3	Ponen más interés en los aprendizajes. El Juego motiva a aprender.	Que los niños tomen un abuso excesivo del Juego libre. Esto puede ocasionar dificultades en los momentos en que se quiera impartir contenidos de una forma más dirigida y guiada.
4	Aportan descanso de otras actividades no lúdicas. Provoca movilidad, que en esta edad lo necesitan. Favorece la creatividad y la expresión de sentimientos. Despierta los sentidos. Ayuda a resolver conflictos entre ellos. Favorece la imaginación, la memoria el vocabulario... Están más motivados e interesados a aprender.	Según qué actividad lúdica puede implicar un gran esfuerzo y pueden acabar muy cansados. Y según qué tipo de juegos, podemos encontrarnos con una falta de espacio en el aula.

Elaboración propia

Por otro lado se comprueba que el Juego Simbólico está muy presente en la rutina diaria de los alumnos de estas edades. Esto hace ver con más claridad la relación que hay entre el juego y la evolución del niño. Como se menciona en el Marco Teórico, según Jean Piaget es en la etapa preoperacional (2 a 6 años) cuando los niños comienzan a dar uso a este tipo de juego imitando a los adultos y dando una simbolización real a los objetos que le rodean. Aun así tres de las docentes coinciden en que los juegos de gran movimiento como correr, saltar, tirarse al suelo... también son muy comunes en esta edad.



Figura 2: Niños en movimiento



Figura 3: Niños saltando

Se observan otros juegos característicos como son los juegos de construcción o los juegos de pensar como puzzles, juegos de encajar, de memoria y relación, etc. La docente 3 expone una opinión muy interesante a destacar: *"En esta edad varían mucho de juego. También depende del niño: los hay más activos y los hay menos activos. Unos necesitan juegos más movidos y otros más relajados"*.



Figura 4: Puzzles



Figura 5: Juegos de encajar

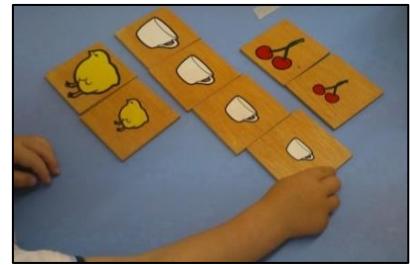


Figura 6: Juegos de memoria

En cuanto al **papel del docente ante el Juego** se observan diferentes perspectivas. Algunas son más partidarias de mantenerse al margen y dejar que el niño juegue de forma libre y espontánea, otras realizan una intervención más permanente, e inclusive encontramos opiniones que apoyan la idea de ir alternando ambas actuaciones. De las cuatro entrevistadas, dos opinan que a estas edades hay que guiarles en el Juego ya que al ser tan pequeños pueden hacer un uso equivocado de él en según qué situaciones.

Consideran importante la intervención adulta en ciertos momentos y piensan que de vez en cuando es positivo ofrecer un modelo que les sirva de referencia y así poner en práctica nuevas alternativas de juego. Otras dos se decantan por adoptar un papel de observadoras, participando lo menos posible y dejando que el niño desarrolle su creatividad y capacidad de invención.

En el Marco Teórico se recalcó la importancia que tiene la actitud del docente frente al Juego y de qué manera incide en el proceso de desarrollo del niño. Según la información recogida en las entrevistas, se puede interpretar que el Juego es considerado como un recurso didáctico, pero entienden y destacan que en muchos momentos también debe ser un entretenimiento libre y espontáneo de los niños.

En relación a la pregunta sobre los **tipos de juegos propuestos durante el día**, se observa que las docentes sugieren una gran variedad de juegos. A analizar la respuesta de la docente 3, se puede ver que sus actuaciones van encaminadas a las necesidades que los niños de estas edades presentan: *"Me gusta ofrecer juegos de gran movimiento porque lo necesitan: saltar, correr... En estas edades no pueden estar sentados"*. Por tanto, al igual que Montessori (1870-2952) esta docente defiende la importancia y la necesidad del movimiento del niño a estas edades durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todos **organizan el espacio** del aula por **rincones** y lo consideran un método fundamental para fomentar el aprendizaje basado en el juego. Según la docente 2: *"Es un método didáctico importante, ya que se trabajan los contenidos de una forma más globalizada"*.



Figura 7: Rincón de los puzzles



Figura 8: Rincón de las muñecas



Figura 9: Rincón de la peluquería

Lo contemplan como una forma de sistematizar y delimitar el espacio para que los niños puedan acceder al juego de una forma más ordenada. También se puede ver que algunos docentes van variando o van dejando más tiempo algunos rincones, según las necesidades o evoluciones de los alumnos o bien según los contenidos que se quieran trabajar.

En relación a los **juegos que potencian más el desarrollo** del niño uno de los docentes menciona el Juego Simbólico y la Psicomotricidad como juegos más importantes en la etapa infantil. No obstante, la mayoría consideran que todos los juegos son imprescindibles en la infancia ya que con cada uno de ellos se desarrollan distintas capacidades: motrices, intelectuales, sensoriales... Como bien se dice en el Marco Teórico

la actividad lúdica es esencial en la vida del niño y contribuye en varios aspectos de su evolución.



Figura 10: Psicomotricidad



Figura 11: Juego Simbólico

Más concretamente en relación al **Juego Simbólico** la importancia que se da en referencia al **desarrollo integral** es significativa. Una de las docentes opina que el Juego Simbólico es esencial en la infancia, ya que a través de él los niños aprenden por imitación y que si, por lo contrario, no lo hicieran así sería un signo de alerta de que algo no está dentro de los patrones de normalización de una conducta evolutiva. Como se mencionó en las teorías que fundamentan el valor educativo del Juego Simbólico esta docente confirma que es una de las necesidades más importantes en estas edades ya que por primera vez es capaz de establecer relaciones con los objetos y crear situaciones imaginarias.

Generalmente casi todas contemplan el Juego Simbólico y sus rincones para los ratos de juego libre, sin embargo hay maestras que de vez en cuando proponen algunas actividades dirigidas. Por ejemplo, la docente 3 nos explica una situación en el aula en la que propone una actividad para trabajar las partes del cuerpo humano a través del rincón de los disfraces. La docente 4 también nos expone otra experiencia en la que realiza una actividad para trabajar conceptos matemáticos en el rincón de la cocina.

Por lo general, se observa que las actividades no están incluidas en las **programaciones diarias** y son más bien improvisadas, pero en sus respuestas todas dicen que creen que sería interesante hacerlo, ya que de este modo se le puede sacar más partido a este tipo de juego y se pueden trabajar muchos conceptos importantes de una forma más natural y divertida.

En cuanto a los **materiales**, la gran mayoría ven necesario ir variándolos en función de las necesidades e intereses del alumnado. Consideran que el cambio y la innovación generan más interés y motivación en los niños de edades tempranas. Algunas utilizan material reciclado para no aferrarse únicamente a los juguetes que ofrece la escuela y así fomentar el contacto con objetos que forman parte de la realidad de los niños.



Figura 12: Material reciclado en la Peluquería



Figura 13: Material reciclado en la cocina

En la forma de **agrupar a los alumnos**, se observa que todas prefieren trabajar en pequeños grupos para así ofrecer un trato más individualizado y observar mejor las particularidades de cada uno.

Analizando las **creencias** que poseen acerca del Juego Simbólico, las docentes coinciden en que es el juego por excelencia en la Educación Infantil y que es fundamental para el desarrollo del niño. La mayoría lo ven como un recurso pedagógico, aunque en esta escuela observamos que los niños lo practican de un modo más libre.

En cuanto al **papel docente en los momentos de Juego Simbólico**, hay una gran variedad de actuaciones. Como se mencionó anteriormente, algunas prefieren mantenerse al margen y observar, interviniendo únicamente en momentos en los que se genera algún conflicto o cuando lo ven necesario. Otras son más partidarias de dirigir el juego y ofrecer ideas y alternativas nuevas.

Finalmente se comprueba que sí ven **relaciones entre el Juego Simbólico** y los contenidos curriculares aunque hay algunos que utilizan más estos rincones como juego libre, sin programar actividades. Únicamente la docente 1 menciona algún inconveniente para trabajar según qué contenidos a través del Juego Simbólico: *"Algunos contenidos no*

se podrán trabajar tan fácilmente en estos rincones, por ejemplo la música, la plástica... Las materias más complejas". Otra información que se destaca en las respuestas es la coincidencia en que el lenguaje verbal, la socialización y el conocimiento del mundo que les rodea, son los contenidos que más se reflejan a través del Juego Simbólico.

2.2.2 La programación didáctica:

La programación es una herramienta fundamental para el profesorado y siempre está presente en todas las escuelas. En ella se reflejan varios aspectos a tener en cuenta para planificar y orientar las acciones a fin de llevar una práctica educativa coherente y eficaz. Se planifican las actividades que se van a realizar a lo largo de todo el curso y se prevé el espacio, material y recursos necesarios. También se detallan todos los objetivos y contenidos correspondientes a cada área curricular.

"La programación en el contexto pedagógico, es el conjunto de acciones mediante las escuelas se transforman las intenciones educativas más generales en propuestas didácticas concretas que permitan alcanzar los objetivos previstos" (López Aceituno, Seco Corral, Pérez Romero, 2006, p. 14).

Desde una base legal, la importancia que posee la programación también aparece en la LOE 2/2006 en el artículo 91, dentro del título III, capítulo I, como una de las funciones principales del profesorado.

Por estas razones, se ha considerado oportuno realizar un análisis de las programaciones llevadas a cabo en las aulas de 2-3 años para comprender de qué modo abordan los docentes este tipo de Juego en su día a día. La tarea principal ha sido identificar la aplicación otorgada al Juego Simbólico como recurso didáctico para el desarrollo de ciertos contenidos curriculares o si es contemplado como juego libre.

Previamente se ha elaborado una plantilla de observación sistemática (ANEXO 2) en la cual se describen una serie de cuestiones a analizar. A través de la información obtenida he ido completando cada punto de una forma objetiva, estableciendo una visión realista y con la menor implicación personal posible.

(...) Como en toda empresa científica, en la Investigación pedagógica la objetividad, la validez y la fiabilidad son condiciones necesarias, y sus planteamientos deben ser compatibles con las exigencias y criterios establecidos para una investigación que avance en las líneas de investigación, Desarrollo e innovación, hacia una mejora de procesos y resultados en educación. (Méndez, 2012, p. 118)

Partimos de la base de que las dos aulas de 2-3 años (El Romero y El Tomillo) siguen una misma programación. Las dos tutoras trabajan de una forma bastante coordinada, aunque en la entrevista descubrimos que en la práctica real manifiestan actuaciones diferentes ante el Juego. Siguen las mismas directrices y se rigen por lo que queda plasmado de forma escrita, pero luego cada una tiene su forma de enfocar el Juego Simbólico con su propio grupo de alumnos.

La programación ha sido elaborada por las dos tutoras de las clases de 2-3 años, las cuales se reúnen una vez por semana para acordar los objetivos, contenidos y actividades que quieren trabajar durante el trimestre. Para elaborar la Programación Anual de Aula, toman como referencia una guía didáctica llamada "L'Abella trapella" Por otro lado las tutoras también disponen de una libreta personal, dónde se describen las actividades diarias junto con el material necesario y algún apunte de interés. Para evaluar, utilizan registros de observación extraídos de la guía didáctica.

"Las programaciones de aula constituyen el último nivel de concreción curricular. Será pues, el espacio donde la individualidad y la experiencia personal incidirán directamente en el diseño del currículo" (Fuente: foro online)

Igual que en las entrevistas, para analizar los diferentes puntos de la programación se ha realizado previamente un esquema con las distintas categorías conceptuales que se van estudiar (extraídas de la plantilla). Esto nos permite clasificar la información que queremos hallar por temáticas:



Figura 14: Aspectos conceptuales de análisis de las programaciones didácticas

2.2.3 Análisis de la información recogida en las programaciones didácticas:

Temas: La programación está dividida por Unidades Didácticas que tratan distintas temáticas. Por ejemplo: Unidad 1: El otoño, Unidad 2: El invierno... En cada trimestre se trabajan dos o tres Unidades. Se observa que en esta escuela trabajan los contenidos de una forma globalizada, interrelacionando todas las áreas curriculares y siguiendo la teoría de Ausubel (1970) que afirma que es importante impartir los aprendizajes con un cierto sentido para el alumno, ya que de este modo se interiorizan los contenidos con más éxito a través de la acción y la experiencia.

Propósito: En la guía didáctica que toman como referencia se detalla lo que se va a trabajar en cada tema. En la Programación Anual de Aula también se ven reflejados todos los objetivos y contenidos que se van a llevar a cabo en esa Unidad en concreto. Por un lado, se observa un cuadro descriptivo con los contenidos procedimentales y actitudinales en correspondencia con las tres áreas curriculares. En forma de listado todos los objetivos específicos que se pretenden alcanzar con los alumnos. Seguidamente, todas las actividades planificadas y ordenadas por áreas curriculares.

Anteriormente se recalcó la importancia que tiene la formación docente en el proceso educativo y saber planificar es uno de los aspectos que deben estar presentes en la

formación del profesorado. Por lo que se ve, en esta escuela este aspecto lo tienen presente y se basan en los puntos que el Currículum establece.

Objetivos de aprendizaje: Especifica el logro en el desarrollo de habilidades y conocimientos que se espera que alcancen los alumnos al trabajar con determinados contenidos. Por lo general vemos que los objetivos no se refieren al Juego en sí, aunque en algunas Unidades se indican:

- Aceptar normas tanto en los juegos como en otras actividades.
- Promover la participación individual y colectiva en los juegos y las actividades.
- Disfrutar de la propia acción y de las actividades.
- Jugar con linternas en la oscuridad y mirara nuestras partes de la cara.
- Participar y disfrutar de las fiestas.
- Disfrutar escuchando cuentos, aprendiendo canciones, etc.

Contenidos de aprendizaje: Por lo que se indagó en las entrevistas, las docentes abordan las actividades de una forma lúdica, espontánea y flexible, dejando que el niño experimente y aprenda por sí solo, pero aun así en esta programación no se especifican con detalle temas abordados y desarrollados a través del Juego.

En el Marco teórico, se explica que el Juego está considerado un elemento principal en el aprendizaje, ya que favorece al desarrollo de las capacidades intelectuales de una forma natural y espontánea. Por esa razón, sería interesante especificarlo más y dejarlo plasmado de forma escrita en las programaciones.

Material: En la Programación Anual de Aula no se especifica puntualmente el material considerado para abordar los contenidos. No obstante, las docentes disponen de una libreta propia donde anotan las actividades que se realizan cada día, y ahí apuntan el material necesario.

Organización de espacios. Se prevé de forma clara la organización del espacio. En el inicio de cada unidad, se explicitan los rincones que se van a utilizar en cada trimestre. Por ejemplo:

- Primer trimestre: Música, el escondite, la Natura, los coches, la cocinita, las muñecas, la Navidad, las fotos familiares, los cuentos, el pequeño artista, los juegos de mesa...
- Segundo trimestre: Música, los cuentos, la Natura, los disfraces, las muñecas, el pequeño artista, la tienda, las herramientas, juegos de mesa, manipulación, pascua, peluquería...
- Tercer trimestre: La cocinita, los cuentos, el pequeño artista, la música, las muñecas, juegos de mesa, los médicos, la granja, "Sant Jordi", el mar...

Como se observa, hay algunos que son fijos y permanecen todo el curso (generalmente los de Juego Simbólico) y otros que son variables.

Instrumentación didáctica: Se plantean actividades para alcanzar los objetivos de aprendizaje pero no se observan actividades planificadas mediante el Juego Simbólico en concreto. A través de la información recogida en las entrevistas, se comprueba que las docentes tienden a asociar este tipo de Juego al tiempo libre de los niños. Si se contrasta esta información con las teorías mencionadas anteriormente, vemos que les falta adoptar una visión más didáctica de este tipo de juego y que deben considerar las posibilidades de aprendizaje que puede aportar, sin basarse únicamente en que sus alumnos lo pongan en práctica en sus ratos libres.

Organización de tiempo: Se observa una temporalización clara mediante un cronograma de tiempo. Como se ha mencionado anteriormente, no se observa un tiempo claro para el Juego, pero por lo que los docentes expresaron en las entrevistas las actividades están enfocadas a realizarse de una forma natural, espontánea y adaptada a los ritmos e intereses del niño.

Criterios de Evaluación: El elemento principal que utilizan las docentes para realizar las evaluaciones es la observación. En su libreta personal anotan los resultados de una actividad. También disponen de registros de observación extraídos de la guía didáctica, donde se anotan los progresos y cambios de los alumnos. Se tienen en cuenta criterios importantes como por ejemplo el logro y la participación individual y grupal pero no se menciona nada referente al Juego Simbólico

En las entrevistas algunas comentaron que en su día a día improvisan actividades en los rincones de Juego Simbólico, aunque no las tengan incluidas en sus programaciones. Esto significa que muchas contemplan este juego como un recurso didáctico, por tanto se observa una diferencia entre la teoría y la práctica que habría que revisar y mejorar. Sería interesante dejar plasmado de forma escrita en las programaciones el pensamiento de estas docentes y así dar más significado al Juego Simbólico, planificando más actividades y dándole más sentido e importancia en la Educación de los pequeños. En general, la programación debería especificar más el Juego para que coincidiera con la información que dieron las docentes en las entrevistas.

2.3 PROPUESTA PARA LA INNOVACIÓN Y LA MEJORA

Se ha realizado una propuesta didáctica a fin de mejorar estos aspectos que no se explicitan en las programaciones analizadas, dando ejemplo de algunas actividades que pueden ser útiles para incluirlas en las programaciones, pues puede ser una manera de ofrecer una alternativa a la realidad que hemos abordado.

Alumnos a los que va dirigida: Niños de 2 a 3 años (1er ciclo de Educación Infantil).

Metodología: Se delimitan espacios dentro del aula y se establecen rincones de Juego Simbólico para que los alumnos jueguen, a ratos de forma libre para que desarrollen su imaginación, creatividad, autonomía... En otros momentos se utilizan estos rincones para llevar a cabo las actividades que más adelante se explican con más detalle. Cada rincón incluye materiales y juguetes que favorecen la adquisición y el aprendizaje de los contenidos propuestos.

La propuesta se basa principalmente en la planificación actividades que se realizan tanto de forma colectiva, como en pequeños grupos (dependiendo del tipo de actividad). En la realización de estas, el maestro debe observar a sus alumnos y hacer un seguimiento de cada uno para ver los avances y logros, manteniéndose al margen para así valorar las capacidades de autonomía que tienen los niños. Su actitud debe ser de guía de sus aprendizajes, motivándolos y animándolos en todo momento.

Es importante tener en cuenta las necesidades del grupo y tener ciertos criterios presentes como son la flexibilidad y la variabilidad, cambiando sus actuaciones en el momento que se crea necesario. También se debe prestar atención al funcionamiento de las actividades y ver si estas resultan efectivas y si se están obteniendo los resultados previstos, con lo cual es imprescindible disponer de una gran variedad de recursos.

Los conceptos se trabajan de una forma natural y globalizada, procurando siempre integrar e interrelacionar todas las áreas del Currículum.

Contexto: Esta propuesta se puede poner en práctica en cualquier escuela infantil y va dirigida a alumnos con edades comprendidas entre 2 y 3 años, ya que es en este momento cuando empiezan a introducirse en el Juego Simbólico.

Al diseñar las actividades se han tenido en cuenta varios factores importantes como son los niveles de Juego Simbólico por edades, teniendo en cuenta que se encuentran en el Nivel III (Iniciación en la secuenciación de acciones o esquemas de acción) y el Nivel IV (Secuenciación de acción y objetos sustitutos). Los alumnos ya empiezan a representar varios roles conocidos para ellos como son papá, mamá, la profesora... y realizan secuencias en el Juego, siguiendo una lógica temporal y muy cerca de lo que es su realidad diaria.

Además empiezan a desarrollar su creatividad e imaginación, representando otros personajes de ficción que no forman parte de su vida cotidiana. Empiezan a negociar, cooperar y a sociabilizarse con los demás y mejoran sus habilidades comunicativas.

Temporalización: Es aconsejable que estos rincones permanezcan todo el año para que los alumnos puedan ir accediendo libremente durante la mañana. Las actividades dirigidas se pueden realizar en momentos más puntuales, y repetirlas más de un día durante todo el curso. Las actividades duran alrededor de treinta minutos cada una.

Actividades propuestas: Enfocadas al aprendizaje de algunos contenidos curriculares que se imparten en la etapa de Educación Infantil. También se tiene en cuenta el proceso evolutivo y los distintos niveles de Juego Presimbólico y Simbólico. Estas actividades irán incluidas dentro de la programación de aula y se realizarán de forma dirigida, algunas en gran grupo y otras en grupos más pequeños.

Estas actividades no pretenden substituir el juego libre, simplemente se proponen como complemento metodológico para que el docente imparta ciertos contenidos de una forma más lúdica, considerando el Juego Simbólico como recurso educativo. Es importante tener en cuenta que el Juego no debe perder su esencia principal que es la espontaneidad y la libertad.

- **Actividad 1: Primeros conceptos matemáticos en la tienda.**

Objetivos:

- Trabajar primeras nociones matemáticas: muchos/pocos y los números del 1 al 3.
- Relacionar cantidad de frutas con monedas.
- Desarrollar el vocabulario sobre las frutas y la tienda

Contenidos curriculares: Nombre de frutas y objetos de la tienda, números del 1 al 3, concepto muchos/pocos, relaciones entre objetos.

Número de alumnos: 6 alumnos.

Material: Cajas, frutas reales (manzanas, plátanos y naranjas), monedas de plástico, cestas, mueble que simule la tienda para colocar las cajas de frutas.



Figura 15: Material de la tienda



Figura 16: Manzanas y monedas

Descripción: El docente prepara el rincón de la tienda con tres cajas de frutas: manzanas, naranjas y plátanos. Tres de los alumnos son los compradores y otros tres los dueños. Los tres compradores llevan monedas en un monedero y una cesta. Primero empezamos con

los conceptos muchos/pocos. Se trata de ofrecer una cantidad de frutas y que los compradores sean capaces de relacionarlo y dar más o menos la misma cantidad de monedas. Por ejemplo: muchas naranjas, a cambio de muchas monedas, pocos plátanos, a cambio de pocas monedas. Después se hace lo mismo pero con números del 1 al 3: una manzana, una moneda.

- **Actividad 2: Trabajar las partes del cuerpo en el hospital.**

Objetivos:

- Reconocer e identificar partes del cuerpo.
- Desarrollar vocabulario relacionado con el cuerpo y el hospital (objetos, utensilios, medicinas...).

Contenidos: Esquema corporal, nombres de objetos del hospital.

Grupo: Entre 8 y 10 alumnos.

Material: Utensilios reales del hospital: vendas, esparadrapos, tiritas, jeringas de plástico, botes de jarabe vacíos, gasas, esponjas, estetoscopios, palos de madera, etc.

Descripción: Unos alumnos son los enfermos y otros los médicos. El docente le va diciendo a cada alumno médico una parte del cuerpo y este tendrá que identificarla y curarla con vendas, jeringas, gasas... Por ejemplo: A Juan le duele la pierna. De este modo los niños aprenden a identificar las partes del cuerpo de una forma divertida y natural. Después se intercambiarán los roles, y los que eran médicos serán enfermeros y viceversa.



Figura 17: Niños curando brazos y manos



Figura 18: Niños curando pies y piernas



Figura 19: Niños curando espalda



Figura 20: Niños curando dedos.

- **Actividad 3: Educación sensorial en la cocinita.**

Objetivos específicos:

- Descubrir distintas texturas: blando, duro, frío, caliente...
- Clasificar los elementos según sus cualidades.
- Desarrollar vocabulario sobre los alimentos.

Contenidos: Los sentidos: gusto, tacto, olfato, nombres de alimentos, manipulación y experimentación de elementos naturales, apreciación de distintas cualidades.

Grupo: 8 alumnos.

Material: Elementos naturales como: arroz hervido, garbanzos, lentejas, pan, lechuga, tomates... y recipientes de plástico como ollas, sartenes, platos, vasos, cestas...



Figura 21: Material natural para la cocinita 1



Figura 22: Material natural para la cocinita 2

Descripción: Los alumnos experimentan libremente con alimentos naturales como si estuvieran cocinando, tocando, manipulando... Se trata de apreciar las cualidades de los objetos a través de los sentidos: tacto, gusto, olfato. También podemos hacer que clasifiquen los elementos en recipientes. Por ejemplo: en la olla la comida caliente, en los platos la comida fría... o en el vaso la comida más blanda, en las cestas la más dura...

- **Actividad 4: Lenguaje verbal en el taller**

Objetivos:

- Desarrollar vocabulario sobre las herramientas.
- Conocer las utilidades de las herramientas.
- Trabajar los oficios.

Contenidos: Nombres de herramientas, funciones, oficios y profesiones.

Grupo: 10 alumnos.

Material: Herramientas de juguete: martillos, tornavías, alicates, tornillos, taladros, sierras, gafas, pulidoras, bancos y maletas para colocar las herramientas...



Figura 23: El taller



Figura 24: Herramientas 1



Figura 25: Herramientas 2

Descripción: Los niños se sientan en círculo alrededor del rincón y el docente explica lo que es el taller, para que sirve, quien trabaja... A la vez va mostrando cada herramienta y va diciendo el nombre, la función... En este momento los alumnos aprovechan para hablar sobre los oficios de sus padres y de este modo iniciamos un debate sobre las diferentes

profesiones que pueden haber. Posteriormente, irán saliendo niños de dos en dos e irán repitiendo lo que el docente ha explicado. Después jugarán de forma libre e independiente, dejando que desarrolleen su imaginación y creatividad.

3. CONCLUSIONES

3.1 CONCLUSIÓN GENERAL

Tras indagar sobre la importancia del Juego Simbólico en Educación Infantil y del pensamiento docente se recuperan las cuestiones iniciales de reflexión: ¿Por qué en muchas escuelas infantiles no se aborda el Juego Simbólico como un recurso didáctico? ¿Por qué muchos maestros tienden a vincular este tipo de juego como actividad de ocio, más que como una actividad educativa? ¿Con qué propósito se montan estos rincones en el aula? ¿Se tienen en cuenta los aprendizajes que se pueden obtener? ¿Se planifican actividades relacionadas con este juego?

Recordando el primer objetivo general planteado: **analizar el sentido metodológico del Juego Simbólico en la Etapa de Educación Infantil, desde la perspectiva del pensamiento docente**, puedo concluir que he logrado cuestionar y conocer el pensamiento de los maestros acerca del Juego Simbólico en Educación Infantil. A través de las entrevistas he recogido la información necesaria para interpretar las creencias de los maestros, de qué forma lo ponen en práctica en las aulas y si lo consideran un recurso educativo. El análisis de las programaciones didácticas me ha servido para comprobar si en la escuela se planifican actividades relacionadas con este tipo de juego. Con todo este proceso de investigación he podido contrastar la realidad y las teorías que fundamentan la importancia del Juego en la etapa de Educación Infantil.

Vamos con el segundo objetivo general planteado: **aportar al docente orientaciones metodológicas que potencien el Juego Simbólico como herramienta didáctica**. He diseñado cuatro actividades de ejemplo para guiar al docente sobre cómo utilizar el Juego Simbólico en su labor educativa. Las actividades describen los objetivos y los contenidos curriculares que se pueden trabajar, el material necesario, el número de alumnos y la puesta en práctica.

Por otro lado, en el inicio también se plantearon una serie de objetivos específicos, como por ejemplo: **obtener información sobre el desempeño del maestro frente a las actividades o rincones del Juego Simbólico**. He podido comprobar que adoptan una visión metodológica sobre este tipo de juego y que lo contemplan como uno de los más representativos en la etapa infantil, teniendo en cuenta que favorece al desarrollo y al aprendizaje de los niños pero aun así he observado que la mayoría de los docentes lo relacionan más como una actividad libre y espontánea para los niños, que una situación dirigida al aprendizaje.

En cuanto al segundo objetivo específico: **analizar programaciones didácticas (definición de contenidos, organización del material y espacio)** se puede decir que este análisis ha servido para comprobar si en las programaciones se tiene en cuenta el Juego Simbólico. Es aquí cuando he podido concluir que no lo utilizan como medio explícito en el diseño de las actividades de aula; aunque en las clases, siempre están presentes los rincones y materiales. Únicamente se usan para jugar de forma libre y en algunos momentos puntuales del día, como por ejemplo en horas de recreo, a primera hora de la mañana, etc.

Por último, como bien se propuso en el último objetivo, a través del Marco Teórico y la propuesta para la innovación y la mejora, he podido **fundamentar las relaciones que se pueden establecer entre el Juego Simbólico y el aprendizaje de los contenidos curriculares**. A mi modo de ver se pueden aprender muchos conceptos importantes a través de este juego. Las creencias y las actuaciones de los maestros influyen y por esa razón quise recalcar la importancia de la formación profesional y el pensamiento reflexivo. Es evidente que nos enfrentamos a una época de cambio y evolución, en la que es necesario plantearse nuevos retos y avanzar con nuevas ideas.

Por último, puedo afirmar que los docentes consideran que el **Juego** es un elemento fundamental en el proceso educativo y que lo utilizan como herramienta didáctica, ya que de este modo los alumnos aprenden de una forma natural y significativa sin estar sujetos a una metodología demasiado repetitiva o mecánica. Aun así, tengo la sensación desde mi punto de vista personal, que no se otorga el sentido educativo en el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales y afectivas requeridas en las aulas de

infantil. A modo de sugerencia, todas las escuelas deberían reflexionar sobre este aspecto a fin de mejorar e innovar en las metodologías que actualmente están centradas en el uso de las nuevas tecnologías y que sin embargo, dejan de lado prácticas sociales fomentadas desde el juego simbólico como recurso potencialmente enriquecedor del aprendizaje. Además, en las entrevistas los docentes opinaron que sería interesante cambiar este aspecto y empezar a profundizar más en el Juego Simbólico, dándole un sentido más didáctico y utilizando los rincones y materiales para desarrollar actividades dirigidas con los alumnos, impartiendo los contenidos curriculares de forma original, divertida y socialmente significativa.

Debo indicar que a partir del presente Trabajo fin de Grado mi interés profesional por integrar el Juego Simbólico en las programaciones didácticas será un punto de desafío y creatividad docente. No es cuestión de que los alumnos únicamente jueguen de vez en cuando en estos rincones de forma independiente, tampoco es cuestión de substituir el juego libre, si no de alternar ambas actuaciones y saber aprovechar las cualidades y posibilidades que ofrece este juego y como docente ser creativo, proponiendo actividades divertidas y motivadoras que guíen al alumno en su proceso de aprendizaje.

3.2 LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

En cuanto a las limitaciones que se han presentado en el presente trabajo destacamos algunas: Por un lado se podría haber obtenido más información si se hubiera realizado una observación durante varios días. De este modo se hubiera e indagado de una forma más real y directa en las actuaciones de los docentes frente al Juego Simbólico. Por otro lado, considero que podría haber sido más enriquecedor haber realizado entrevistas a más docentes de otras escuelas, para así poder contrastar diversas realidades de otros contextos. Cabe decir que todos estos puntos no han podido ser lo suficientemente trabajados debido a la falta de tiempo de la que se ha dispuesto para realizar la investigación. También opino que la programación no refleja la suficiente información sobre el Juego Simbólico, como para realizar un análisis muy profundo de la importancia que se le da y de su puesta en práctica.

Con esta investigación se podrán mejorar muchos aspectos en nuestra tarea docente, tomando las conclusiones extraídas como descripción de la realidad en el aula de Educación Infantil.

Este trabajo nos servirá para reflexionar sobre el valor educativo que posee el juego en el aprendizaje infantil y la importancia que tiene en el enfoque de la enseñanza, para que los docentes valoren su perspectiva didáctica.

En un futuro, las actividades propuestas como mejora e innovación se pondrán en práctica en las aulas para comprobar su validez y valorar su impacto en el aprendizaje de alumnos. Finalmente, también se pueden abrir otras líneas de investigaciones relacionadas con el Juego Simbólico en torno a temas como: Aprendizaje de valores de convivencia, importancia en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, socialización infantil...

Todos estos temas han ido surgiendo a lo largo de la realización del trabajo, ya que he visto que con este juego se pueden trabajar infinidad de aspectos para potenciar el desarrollo integral de los niños.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas

- Abad Molina, J., Ruiz de Velasco, A. (2011). *El Juego Simbólico*. Ed Graó.
- Acebedo Ibáñez, A., Florencia A., López M. (1988). *El proceso de la entrevista*. Recuperado de: http://books.google.es/books?id=V-Wi4_aHmKAC&printsec=frontcover&dq=Acebedo+Ib%C3%A1ez,+Florencia+L%C3%B3pez,&hl=es&sa=X&ei=QFGGU9CrKail0QXmi4CADw&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q=Acebedo%20Ib%C3%A1ez%20Florencia%20L%C3%B3pez%2C&f=false
- Bassedas, E., Huguet, T., Solé I. (1996). *Aprender y enseñar en Educación Infantil*. Recuperado de: <http://books.google.es/books?id=NnrsAmrUePUC&printsec=frontcover&dq=bassedas>

- +huguet+y+sole&hl=es&sa=X&ei=Y0CGU93xFunesASSioF4&ved=0CDUQ6AEwAA#v=onepage&q=bassedas%20huguet%20y%20sole&f=false
- Bejerano González, F. (2009). El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, Vol. 1, nº 3. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>.
 - Declaración de los Derechos del Niño del 20 de noviembre (1959), Artículo 7. Recuperado de: <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/derhum/cont/4/pr/pr20.pdf>
 - Decroly, E. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Ed. Morata.
 - Delgado Linares, I. (2009) *El Juego Infantil y su Metodología*. Recuperado de: <http://books.google.es/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&dq=El+Juego+Infantil+y+su+Metodolog%C3%ADA&hl=es&sa=X&ei=AHFjU-mzEO2X0AXP34GQAg&ved=0CDQQ6AEwAA#v=onepage&q=El%20Juego%20Infantil%20y%20su%20Metodolog%C3%ADA&f=false>
 - García Tuñón, M.A., Medina Rubio, R. *El juego simbólico, agente de socialización en la Educación Infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Recuperado de: http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medin_a-795.pdf
 - García Velázquez, A., Llull Peñalba, J. (2009) *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex S. A.
 - García, C. y Vaillant, D. (2009). *Desarrollo profesional docente. ¿Cómo se aprende a enseñar?* Madrid. Editorial Narcea.
 - Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE núm 106, de 4 de mayo de 2006. Ministerio de Educación y Ciencia. Recuperado de:

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899&tn=1&p=20131210&vd=#a91>

- López Aceituno, M., Seco Corral, M. (2006). *Cuerpo de maestros. Educación Infantil. Programación didáctica*. Ed. MAD.
- Marín, I., Peñón, S. y Martínez, M. (2008). *El placer de jugar: Aprende y diviértete jugando con tus hijos (0-4 años)*. Barcelona. Ediciones Ceac.
- Medina Rivilla, A. (1992). *Análisis de las exigencias formativas de los profesores/as de Educación Infantil. Un mundo para el niño*. Tomo I. Actas del I Congreso Internacional de Educación infantil. 147-190. Málaga. Diputación Provincial. Recuperado de: https://www.uv.es/aidipe/congresos/XIV_Congreso.pdf
- Méndez Cea, C. (2012). *Convergencia educativa y diversidad cultural en el EESS. Aulas Universitarias Multiculturales de segundas lenguas (E/LE) hacia la competencia intercultural*. Recuperado de: <http://books.google.es/books?id=l14W3y4hjBMC&pg=PA118&dq=importancia+objetividad+en+la+investigacion+educativa&hl=es&sa=X&ei=tzU5jvCqiw0QWZ3oDwBA&ved=0CFgQ6AEwBw#v=onepage&q=importancia%20objetividad%20en%20la%20investigacion%20educativa&f=false>
- Méndez, Z. (2004). *Aprendizaje y Cognición*. Editorial EUNED.
- Minerva Torres, C. y Torres Perdomo M. *El juego como estrategia de aprendizaje*. Tesis de doctorado. Universidad de los Andes. Nucleo Universitario Rafael Rangel. Centro de Investigación para el desarrollo integral sustentable. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/68/1/juego_aprendizaje.pdf.
- Moll Ferré, B. (1989). *La escuela Infantil de 0 a 6 años (Textos Universitarios)*. Madrid. Ed. Anaya.

- Montañés Serrano, M. (2009). Barcelona. *Metodología y técnica participativa. Teoría y práctica de una estrategia de investigación participativa*. Ed. UOC.
- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*. Recuperado de: [http://books.google.es/books?id=BBJWBEQTARAC&printsec=frontcover&dq=%09Morrison,+G.+\(2005\).+Educaci%C3%B3n+Infantil.+9%C2%AA+Edici%C3%B3n+Editorial+Pearson.&hl=es&sa=X&ei=9W1jU6nuGKef0QXk3oDQCw&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?id=BBJWBEQTARAC&printsec=frontcover&dq=%09Morrison,+G.+(2005).+Educaci%C3%B3n+Infantil.+9%C2%AA+Edici%C3%B3n+Editorial+Pearson.&hl=es&sa=X&ei=9W1jU6nuGKef0QXk3oDQCw&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false)
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. BOE núm 4, de 4 de enero de 2007, páginas 474 a 482. Ministerio de Educación y Ciencia. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-185>
- Strauss, A., Corbin J. (1998). *Bases de la Investigación Cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Recuperado de: <http://books.google.es/books?id=TmgvTb4tiR8C&printsec=frontcover&dq=investigaci%C3%B3n+cualitativa&hl=es&sa=X&ei=FGljU9-AKYSG0QW8n4DIDA&ved=0CFMQ6AEwBA#v=onepage&q=investigaci%C3%B3n+cualitativa&f=false>

Bibliografía:

- Crespillo Álvarez, E. El juego como actividad de Enseñanza-Aprendizaje (2010). *Estudios Pedagógicos*, Vol. 14, nº 68. Recuperado de: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Chapouille, M. V. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. *Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación*. Vol. 8, ISSN: 1668-1673. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388&id_libro=10

- Garibay Cervantes, A. (2008) Capítulo V: *La Investigación Cualitativa*. Albert Gámez, M. *La Investigación educativa: claves teóricas*. (p. 139-165). Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/14597676/La-Investigacion-cualitativa>
- *Jugar... ¡Un asunto muy serio! Importancia del Juego en el desarrollo*. Marín, I. (Directora). (2013) [Video] Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UATxQmKSJZE>
- Laguía Pérez M., Vidal Agulló C. (1987) *Rincones de actividad en la escuela infantil y parvulario*. Barcelona. Ed. Grao.
- Muñoz López A. *Trabajo de fin de grado: El Juego Simbólico para el conocimiento de la realidad social*. Material no publicado. Recuperado el 13/03/2014 de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1045/1/TFG-B.12%20.pdf>
- Rodríguez Menéndez, M., Hernández García, J., Peña Calvo, J. (2004). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género. *Revista española de Pedagogía*, Vol 455-466, nº 229. Recuperado de: <http://revistadepedagogia.org/2007060287/vol.-lxii-2004/n%C2%BA-229-septiembre-diciembre-2004/pensamiento-docente-sobre-el-juego-en-educacion-infantil-analisis-desde-una-perspectiva-de-genero.html>.
- Romero Tena, R. (s/d). *CAPÍTULO III: Metodología de la Investigación*. Recuperado de: http://ocwus.us.es/didactica-y-organizacion-escolar/investigacion-en-medios/1/investigacion_medios/recursos/rosalia.pdf
- Vázquez Neira, R. (2007). *El Juego en la Educación Escolar*. Recuperado de: http://books.google.es/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA8&dq=el+juego+en+la+educaci%C3%B3n+escolar+juego+simbolico&hl=es&sa=X&ei=RSCfU-X5NKXG0QXL4IGoDA&ved=0CCgQ6AEwAQ#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20educaci%C3%B3n+escolar%20juego%20simbolico&f=false

5. ANEXO

ANEXO 1: ENTREVISTA

- **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.**

1. ¿Qué VALOR PEDAGÓGICO le da al JUEGO en la Educación Infantil?
2. Ventajas e inconvenientes del Aprendizaje basado en el Juego.
3. Juegos más característicos que observan en la rutina diaria de los alumnos.
4. Cuál es el
5. papel que adopta como docente ante el Juego. (¿Qué hace mientras los niños juegan? Participa, se mantiene al margen...)
6. Tipos de juego que propone a sus alumnos durante el día.
7. ¿Qué juegos considera que potencian más el desarrollo de los niños?
8. Importancia que le dan a la organización por Rincones.
9. Cómo organiza el espacio del aula para fomentar el aprendizaje a través del juego.

- **PUNTUALMENTE EN RELACIÓN AL JUEGO SIMBÓLICO EN EL AULA:**

1. ¿Cuál es la importancia frente al desarrollo del niño?
2. Se planifican actividades relacionadas con el Juego Simbólico? ¿Están incluidas en las programaciones?
3. Cómo organiza el espacio del aula para fomentar el aprendizaje a través del Juego Simbólico.
4. Importancia que le da a los materiales. ¿Cómo los organiza? ¿Son siempre los mismos? ¿Qué tipo de materiales utiliza?
5. Forma de agrupar a los alumnos en estas actividades.
6. Pensamiento y creencias sobre el Juego Simbólico. ¿Lo consideran un recurso educativo? (Lo derivo de las respuestas).
7. Rol del maestro frente a las actividades dirigidas. Relate un momento de Juego Simbólico describiéndome sus actuaciones.
8. Relaciones que considera existentes entre el Juego Simbólico y los contenidos curriculares. (Analizar respuestas de los docentes).

ANEXO 2: PLANTILLA DE OBSERVACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES:

Tema: Unidades o temáticas de las que se compone la programación.

Propósito: ¿Explica lo que se va a trabajar?

Objetivos de aprendizaje: ¿Especifica el logro en el desarrollo de habilidades y conocimientos que se espera que alcancen los alumnos al trabajar con determinados contenidos? ¿Se indican objetivos específicos referidos al Juego?

Contenidos y tiempos estimados: ¿Organiza y presenta un listado de temas que serán abordados y desarrollados a través del juego?

Materiales didácticos: ¿Especifica el material que está considerado para abordar los contenidos?

Organización de espacios. ¿Prevé alguna organización en particular para el desarrollo del juego simbólico durante la jornada?

Instrumentación didáctica: ¿Se desarrollan actividades específicas y detalladas para alcanzar los objetivos de aprendizaje? Las actividades especifican detalladamente los elementos que participan en la relación sujeto-objeto de conocimiento, y la forma en que se llevará a cabo dicha interacción. Estas a su vez son organizadas en un cronograma de tiempo ¿cuánto tiempo llevan en una programación los juegos?

Criterios de Evaluación: Qué elementos tomará en cuenta el docente para realizar la evaluación, si será cualitativa o cuantitativa. Es importante tomar en cuenta los criterios de logro. Participación individual y grupal.