



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

# Estudio sobre la importancia del juego como elemento educativo en las ludotecas y los centros educativos de educación infantil

**Trabajo fin de grado presentado por:** M<sup>a</sup> MONTSERRAT PUBILL AIXUT

**Titulación:** GRADO MAESTRO EDUCACIÓN INFANTIL

**Línea de investigación:** Iniciación a la investigación educativa en sus diferentes modalidades

**Director/a:** DRA. MARÍA ESPADA MATEOS

Lleida, 17 de julio de 2012

Firmado por: M<sup>a</sup> Montserrat Pubill Aixut

CATEGORÍAS TESAURO: Pedagogía comparada y Etapas educativas



## **AGRADECIMIENTOS**

El primer agradecimiento ha de ser forzosamente a la Universidad Internacional de la Rioja como institución. A menudo nos encontramos que la vida de las universidades va por detrás de las demandas de la sociedad, ofreciendo titulaciones obsoletas. En cambio la UNIR se ha sabido adaptar a la situación actual, y nos ha facilitado el que podamos acceder a unos estudios que de otra manera no hubiera sido posible. Los agradecimientos los hago extensivos a la Dra. María Espada, por su profesionalidad y su guía en la realización del trabajo de fin de grado.

No puedo dejar de agradecer a mi familia la paciencia que han tenido durante todo este tiempo, al tenerle que dedicar mucho tiempo a mis estudios, un tiempo que en muchos casos lo he tenido que restar de las relaciones familiares.

Tampoco puedo dejar pasar la oportunidad de mostrar mi agradecimiento a la Escuela Episcopal de Lleida, y en especial a la clase de P5- C, a su tutora y a sus alumnos y a la Ludoteca Aubares del Ayuntamiento de Lleida, por dejarme entrar en su dinámica y poder analizar y observar la conducta de juego de los niños y niñas.



**RESUMEN**

El juego es considerado una herramienta muy útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Por ello, el presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo principal analizar la importancia que se le otorga al juego como elemento educativo en las ludotecas y en los centros educativos.

Para ello, utilizaremos una metodología cualitativa, y a través de la observación analizaremos cómo el niño lleva a término el juego, ya sea en la escuela de educación infantil como en la Ludoteca.

Los resultados obtenidos nos permiten afirmar que la escuela utiliza el juego como recurso didáctico de aprendizaje, pero que el juego está marcado por tiempo, espacio y bajo los cánones de la “obligatoriedad”, en cambio el juego que se lleva a cabo en la ludoteca es en mayor medida libre y voluntario.

**PALABRAS CLAVE:** juego libre, juego dirigido, ludoteca, centro educación infantil.

**ABSTRACT**

The game is considered a very useful tool for the teaching-learning process in the early childhood stage. Therefore, the present graduate project's main objective is to analyze the importance given to the game as an educational element in playgroups and schools.

To do this, I will use qualitative methodology and through observation, I will analyse discuss how the child carries out the game, either on the school or in the playgroup.

The results obtained allow me to state that the school uses the game as an educational resource for learning, but the game is defined by time, space and under compulsory nature; however the game that takes place in the playgroups is to some extent freer and voluntary.

**KEY WORDS:** free play, structured play, playgroup, early childhood education centre.



**ÍNDICE GENERAL**

Introducción.....	Pág. 9
Capítulo I: Planteamiento del Problema.....	Pág. 13
1.1.- Justificación.....	Pág. 15
1.2.- Objetivos.....	Pág. 15
1.2.1.- Objetivos generales.....	Pág. 15
1.2.2.- Objetivos específicos.....	Pág. 15
Capítulo II: Marco teórico.....	Pág. 17
2.1.- Antecedentes.....	Pág. 17
2.2.- Bases teóricas.....	Pág. 18
2.2.1.- Aproximación al concepto de juego.....	Pág. 18
2.2.2.- Teorías del juego.....	Pág. 21
2.2.3.- Características del juego.....	Pág. 25
2.2.4.- El juego libre en la escuela.....	Pág. 26
2.2.5.- El juego libre en las ludotecas.....	Pág. 27
2.3.- Sistema de variables.....	Pág. 27
Capítulo III: Marco metodológico. ....	Pág. 29
3.1.- Objetivos.....	Pág. 30
3.1.1.- Objetivo general.....	Pág. 30
3.1.2.- Objetivos específicos.....	Pág. 30
3.2. Hipótesis.....	Pág. 30
3.3.- Diseño y tipo de investigación.....	Pág. 30
3.4.- Población y muestra.....	Pág. 31
3.5.- Técnicas y instrumentos de recolección de datos.....	Pág. 33
3.6.- Procedimientos.....	Pág. 35
3.6.1.- Procedimiento de recogida de la información.....	Pág. 35
3.6.2.- Procedimiento de proceso, tratamiento y análisis de datos obtenidos.....	Pág. 35
3.7.- Cronograma.....	Pág. 35
Capítulo IV: Marco empírico.....	Pág. 37
4.1.- Recogida y análisis de datos.....	Pág. 37
4.2.- Discusión de los resultados.....	Pág. 39
Capítulo V: Conclusiones y prospectiva.....	Pág. 43

5.1.- Conclusiones.....	Pág. 43
5.2.- Prospectiva.....	Pág. 44
Capítulo VI: Referencias bibliográficas.....	Pág. 47

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Distribución de la muestra .....	Pág. 33
Gráfico 1. Distribución de los rincones.....	Pág. 37
Gráfico 2. Elección del rincón de juego libremente. ....	Pág. 38
Gráfico 3. Distribución de los niño en el momento de juego.....	Pág. 38
Gráfico 4. Intervención rincón de juegos de mesa en la escuela vs la Ludoteca. ....	Pág. 39
Gráfico 5. Actividades estáticas vs actividades dinámicas.....	Pág. 40
Tabla 2. Usos de los espacios. ....	Pág. 40

## INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) de Maestra Educación infantil abordaremos como se trabaja desde la escuela y desde la ludoteca, un mismo concepto como es el juego. En la formación de las personas, especialmente en la primera etapa de la vida, el juego tiene un lugar importante tal y como expone Froebel (1826 citado en Vial 1988). Jugar es una de las necesidades vitales para los niños, no únicamente por la diversión que proporciona, sino porque es la principal manera de aprender y desarrollar las capacidades intelectuales, sociales, motrices, comunicativas, afectivas y emocionales (Bassedas, Huguet y Comelles, 1998). El juego es la actividad más característica de los niños y por lo tanto lo hemos de permitir, fomentar así como impulsarlo y favorecerlo. Como afirma la psicóloga y asesora escolar y familiar Thió (2003) “un niño que no juega no puede crecer y madurar de manera sana y equilibrada”.

Este trabajo, que analiza el significado de la actividad lúdica infantil desde la escuela y desde la ludoteca, se esboza en 5 capítulos:

1. El primero describe el planteamiento del problema, a partir del cual marcaremos los objetivos de trabajo.
2. Un segundo capítulo de marco teórico, donde desde una posición descriptiva se habla del juego, sus características, el concepto de juego referenciado por diversos autores y del juego en la escuela y la ludoteca.
3. En el tercer capítulo sentaremos las bases metodológicas del estudio, desarrollando la naturaleza de la investigación, haciendo referencia a conceptos metodológicos y descripción de la ficha de observación a través de la cual recogeremos los datos a analizar.
4. En el cuarto capítulo analizaremos los resultados de forma clara y objetiva de la investigación de acuerdo a los objetivos e hipótesis de trabajo y describiremos el significado de los resultados obtenidos.
5. Para terminar, en el último capítulo sacaremos las conclusiones que nos permitirán conocer de manera sintética las aportaciones del trabajo y ofrecer una visión global sobre los aspectos trabajados.

Con la realización del TFG queremos demostrar que el juego que se realiza en las aulas de educación infantil está dirigido y condicionado por los espacios y materiales que hay en el aula, así como por el currículum a trabajar. Una de las funciones importantes del educador es proporcionar a los niños contextos y experiencias de juego diversificado y enriquecedor.

Una adecuada organización del ambiente, incluye espacios, recursos materiales y distribución del tiempo, y por lo tanto serán fundamentales para la consecución de los objetivos educativos (Roig y Viu, 2006). Por lo tanto el espacio educativo no es sólo la sala o el rincón donde se desarrollan óptimamente las actividades lúdicas, sino todo el conjunto de posibilidades espaciales de que podemos disponer, tanto exteriores como interiores, así como su distribución por zonas (García y Lull, 2009). El jugar, precisamente por que en estas edades es una necesidad, es una actividad espontánea, innata, que surge de dentro hacia fuera, no hace falta enseñarles a jugar (Thió, 2003). En cambio en las escuelas esta concepción se esta perdiendo y se dirige a los niños a que han de jugar, eliminado la espontaneidad del juego y la libertad de poder escoger a qué jugar. El jugar no es una actividad orientada a una meta, se juega por el simple hecho de jugar (Trilla, 1993). En los centros educativos de educación infantil se utiliza el juego dirigido como recurso didáctico en mayor medida que otras instituciones como por ejemplo las ludotecas.

Teniendo en cuenta la flexibilidad de horarios en educación infantil, pero a la vez la necesidad de cierta regularidad, así como de programación en las actividades que se desarrollan en estas edades, parece que los niños estén continuamente inmersos en el mundo del juego, pero lo que realmente se esta llevando a cabo es el trabajo de conceptos didácticos de manera lúdica (Muñoz, Crespi y Angrehs, 2011).

Son diversos los autores que hablan sobre la importancia del juego en la escuela como recurso educativo pero pocos los estudios que demuestren lo que Chateau (1958) expreso diciendo “el niño no juega para aprender, aprende porque juega”. Una metodología basada en lo lúdico no es sólo introducir juego en la escuela sino lograr que todo el aprendizaje escolar adquiriera un carácter lúdico (Garaigordobil, 2005).

Instituciones educativas no formales como la ludoteca han recuperado su carácter de lugar de juego para los niños y niñas en sustitución de la calle, que con la ocupación de ésta de coches, perdida de espacios, han hecho que se vacíen las calles de niños jugando y por lo tanto que se prive a los niños de tener un grupo con el cual compartir juegos (Borja, 2000).

Las ludotecas por lo tanto constituyen un recurso complementario a la escuela donde el juego es libre y espontáneo en detrimento del juego educativo de la escuela que está dirigido a promover la asimilación de nuevos conceptos y conocimientos (Borja, 2000). En la ludoteca los niños hacen amigos, se divierten, aprenden, utilizan, respetan y comparten actividades, juguetes y juegos, de tal manera como dice Bruner (1989), el juego libre le ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, hablar y quizás incluso a ser el mismo.



## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1.- Justificación**

La infancia no es un estado efímero y de preparación, sino una etapa de la vida que tiene su propia funcionalidad y se encuentra sometida a unas necesidades particulares como así afirma Montessori (citado en Palacios 1979). Desde esta perspectiva se ha de tomar el desarrollo armónico de los niños, no desde una perspectiva orientada a trabajar hacia un adulto futuro, sino sobretudo hacia el niño presente, garantizando la posibilidad de vivir la infancia y vivirla felizmente. El juego es una actividad que proporciona placer y diversión. Es también una actividad por si misma y por este motivo constituye el medio idóneo para la exploración, la iniciativa y la libertad de los participantes (Linaza y Maldonado, 2000).

“Un niño sin juguetes juega con lo que sea. Un niño sin tiempo, sin espacio, sin personas con las que jugar, no juega” tal y como dice Marín (2011). Jugar es una actividad universal, que forma parte de todas las culturas, una actividad que el ser humano practica a lo largo de su vida. Por lo tanto, una actividad trascendental para el hombre, ya que de su expresión dependerá su evolución, desarrollo y maduración.

Tal y como afirma los autores Ruíz, García, Hidalgo, Marqués, Román, y Sámper (2003) “Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Posteriormente diferentes autores han postulado la importancia del juego en la educación, Dewey, Montessori, Decroly desarrollan posturas que integran el juego dentro del campo educativo”.

A pesar de ello, podemos encontrar posturas opuestas a las anteriores, autores como Lichtenberg (2001) que habla sobre la importancia de acostumarlos temprano al trabajo, el niño ha de jugar y ha de tener sus horas de recreo, pero también ha de aprender a trabajar, ya que el hombre es más propenso a la ociosidad y cuanto más ha holgazaneado más difícil le es dedicarse a trabajar, considerando el juego una actividad de distracción en oposición al de actividad propiamente de aprendizaje escolar.

Actualmente, sobresaturamos a los niños con gran cantidad de actividades y le damos poca importancia a que puedan jugar libremente. Un estudio encargado por la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ) (2011) apunta que los niños cada vez tienen menos tiempo para jugar, olvidando lo que decía Montaigne, ya en el siglo XVI (citado en Delgado, 2011) “Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios”.

Jugar por jugar puede considerarse una pérdida de tiempo (Reina (2009)). Según un estudio realizado por la Fundación Jaume Bofill y llevado a cabo por Marín (2010): “Los patios de la escuela son espacios de oportunidades educativas, los niños cada vez entran más temprano a la escuela y se les ocupa con muchas horas de aprendizajes de aula, limitando el tiempo de juego a la hora del patio y a momentos puntuales de la dinámica diaria. Se deja jugar al niño a cambio de que antes haya hecho alguna actividad, es decir se considera el juego como un premio. Y no hemos de considerarlo como tal sino como una actividad fundamental para los niños y su desarrollo.”

Por lo tanto durante la etapa de educación infantil el juego ha de conjugar tanto la vertiente lúdica y de placer con la concepción instrumental que favorece los aprendizajes necesarios para los niños. Esto se ha debatido en el ciclo organizado desde la Fundación Jaume Bofill y La Federació de Moviments de Renovació Pedagògica (2011), donde se aborda el juego entendido como medio de aprendizaje, es decir, utilizar el juego constantemente en la tarea diaria del maestro como instrumento para el aprendizaje. El juego es una actividad fundamental durante la infancia y forma parte de sus vidas, es la forma de actividad infantil tal y como afirma Garaigordogil (1988ar) “El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto”.

Desde la escuela de padres impulsada por el Ministerio de Educación y Ciencia (2006) se considera que el juego espontáneo está lleno de significado porque surge con motivo de procesos internos-su mundo consciente e inconsciente- y por ello es importante comprender sus juegos ya que observándolos descubrimos sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no puede expresar con palabras y por lo tanto encuentran salida a través del juego.

Por ello es importante que la actividad lúdica, espontánea y natural en el niño, se pueda organizar en contextos institucionales, tanto en el ámbito formal –escuela- como no formal –ludotecas- para que podamos comprender y ayudar a los niños y niñas en su desarrollo equilibrado y armónico.

Cortiella, Fernández y Sánchez (2010) exponen la importancia que tiene el juego en la vida de los niños y la repercusión en su correcto desarrollo psicológico. Teniendo en cuenta la bibliografía sobre el tema, consideramos importante llevar a cabo un estudio sobre la incidencia del valor educativo del juego desde la perspectiva de la escuela y desde la perspectiva de la ludoteca. Ya que dependiendo de la institución donde nos encontremos estaremos delante de dos tipos de intervención metodológica diferenciada pero a la vez basada en el juego. Es decir, tendremos en cuenta dos factores diferentes en el momento de la planificación didáctica: juego dirigido versus juego libre. La actividad lúdica espontánea y natural en el niño, es necesario organizarla cuando se realiza en contextos institucionales, sean del ámbito no formal de la educación (ludoteca) o del ámbito formal (escuela, parvulario, etc.) por ello es importante que los profesionales de la educación infantil conozcan y sepan aplicar la metodología del juego en sus propuestas de intervención con los niños.

## **1.2.- Objetivos**

### **1.2.1.- Objetivo general**

Analizar la importancia que se le otorga al juego como elemento educativo en las ludotecas y en los centros educativos.

### **1.2.2.- Objetivos específicos**

1. Describir el valor del juego en la escuela de educación infantil.
2. Conocer el valor del juego en las ludotecas.
3. Determinar qué tipo de juego se lleva a cabo desde la escuela.
4. Clasificar el tipo de juego que se lleva en la ludoteca.



## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

Consideremos que el presente trabajo puede ayudar a tener una visión sobre como la escuela y la ludoteca abordan el juego teniendo en cuenta la perspectiva de libertad en cuanto a la elección del propio niño del juego a realizar. Sully (1902) y Millar (1968) citados por Paredes (2003) consideran que el elemento específico y característico del juego es la libertad. El juego se ha de iniciar de manera voluntaria, sin la búsqueda de ninguna finalidad, sino teniendo en cuenta que el juego es un fin en sí mismo.

La sociedad actual ha ido reduciendo las posibilidades de juego del niño. Elkind (2007) escribe “La eliminación de los juegos es tan perjudicial para el desarrollo saludable de los niños, si no más, que la prisa por que crezcan demasiado pronto. Por ello es importante que las instituciones educativas permitan llevar a cabo el juego como una actividad que se inicia libre y voluntariamente, y por lo tanto no coaccionar al niño para que lleve a término el juego.” Por ello, es importante dotar de seriedad al juego y pensar en qué medida podemos propiciar o interferir en que los niños puedan jugar en libertad (Borja, 2000).

La legislación educativa actual identifica el juego como una necesidad básica de la infancia y, concretamente, en la etapa de la educación infantil el juego es considerado un recurso apropiado para ser utilizado en la institución educativa, atendiendo su carácter motivador, globalizador de contenidos y como mediador de aprendizajes significativos. La actividad lúdica fomenta la interacción entre los niños y las niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como un recurso metodológico (Delgado, 2011)

### **2.1.- Antecedentes**

La Ley Orgánica de Educación (LOE) (2006) vuelve a los planteamientos de la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo de España (LOGSE) 1990) y recupera el carácter educativo de la primera etapa. Esto se contempla en dos artículos de la LOE: “El carácter educativo de uno y otro ciclo será recogido por los centros educativos en una propuesta pedagógica” (Art. 14.2). En cuanto a la metodología de intervención, se expone que: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social” (Art. 14.6).

Por lo tanto no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias para el niño se ha de considerar como una nueva oportunidad de aprendizaje, es más, a través del juego aprendemos con más facilidad ya que estamos especialmente predispuestos a recibir aquello que nos ofrece la actividad lúdica a la cual nos dedicamos por placer (Pisano, 1997).

Hirsh-Pasek, Michnick, Berk y Singer (2009) estudiaron que las habilidades de niños que iban a escuelas infantiles de orientación académica y los que iban a escuelas infantiles orientadas al juego, obteniendo como resultado que los niños que asistían a las de corte académico no adquirirían más habilidades matemáticas o de lectura, y en cambio sí muestran mayores niveles de ansiedad, son menos creativos y tienen actitudes más negativas hacia la escuela que los niños que van a escuelas infantiles orientadas al juego, demostrando mayor creatividad, inteligencia y expresión oral.

## **2.2.- Bases teóricas**

### **2.2.1.-Aproximación al concepto de juego**

Para Cortiella et al. (2007) el juego es una actividad universal, una constante antropológica que encontramos en todas las culturas, una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida. Por lo tanto, es una actividad trascendental, fundamental para el hombre, hasta el punto de que su manifestación y posibilidad de expresión puede depender de factores como la evolución, el desarrollo y la maduración (Toro, 1979).

La heterogeneidad del comportamiento lúdico hace que no haya una definición unitaria del concepto de juego. Diferentes autores han definido el juego, pero la mayoría se han centrado en aspectos concretos del comportamiento lúdico, hay pocas definiciones que engloban todo lo que concierne el campo lúdico.

Huizinga (1995), en su libro *Homo Ludens* afirma que el juego ha estado presente durante toda la historia de la humanidad, los niños de todas las culturas y de todas las épocas (incluso las más primitivas) han jugado. Sin embargo, este autor señala que desde el punto de vista de la antropología cultural, se ha comprobado que el juego infantil, aunque tiene un carácter universal y presenta una evolución según la edad, manifiesta unas características diferentes en función de su contexto cultural. La causa de ello es que la

cultura tiene unos elementos que la caracterizan, los cuales afectan la experiencia lúdica de los niños. Aspectos como: la consideración de la infancia y el papel que tiene dentro de la sociedad, el orden social establecido, el medio donde se encuentra esta cultura, etc. repercuten directamente en la consideración social del juego. Como diría Huizinga (1995) "Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego".

Rusel (1958) define el juego desde una perspectiva psicológica y identificando al juego infantil: "El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por ella misma".

Así, Elkonin (1985) da una versión más social: "El juego es una actividad en que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales".

Por su parte, Navarro, De La Rica, Gil y Estapé (1993) considera el juego "una actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural". En su análisis se pueden observar los siguientes aspectos característicos:

- Actividad: el juego implica la realización de una acción motriz.
- Recreación: la prioridad del juego se encuentra en el entretenimiento, es un pasatiempo.
- Natural: el juego es una actividad que surge libremente y es espontánea.
- Incertidumbre: La incertidumbre es la situación que se genera en la evolución del juego, en el que se juega para saber qué pasará, exponiéndose a situaciones ficticias. Navarro et. al (1993) defienden esta incertidumbre en todos los tipos de juego (juego funcional, por las situaciones imprevistas; juegos de fantasía, por la irrealidad a la que se somete, juego de reglas, por la duda en el resultado final).
- Contexto sociocultural: el ámbito y ambiente en que se desarrolla influye directamente sobre el juego que se realiza. Las acciones que se realizan en el juego mantienen una estrecha relación con el ambiente, ideas sociales, formas de organización de grupo sociales, etc., reproduciendo la situación y contexto sociocultural donde se realizan los juegos.

En definitiva, tal y como apunta Tonucci (2003) el juego ha existido siempre formando parte de los eventos y actividades de toda la vida diaria, una vez cubiertas las necesidades más elementales. Es más, este autor determina que "jugar a ser grande" o "jugar a padres y madres" se reproducen en la mayoría de sociedades y culturas.

Según Corominas (1984), el sustantivo castellano «juego» procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo, recreo. En latín existe también *ludus*, que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. El acto de jugar, *lusi lusum*, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio. Si bien la búsqueda de placer ha sido y es uno de los motores de la actividad humana, restringir el juego, especialmente el juego infantil, exclusivamente a este objetivo, podría llevar a plantear una visión distorsionada y empobrecedora de su función en el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño (Borja, 2000).

Para la asociación Gatzara (2010), asociación de educación libre y pedagogía respetuosa, el juego es una actividad que surge naturalmente en los niños y constituye una forma peculiar de relacionarse con el entorno. Es mediante el juego que los niños (Asociación Gatzara, 2010):

- descubren las posibilidades.
- aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad.
- ensayan conductas sociales y asumen roles.
- aprenden reglas y regulan el comportamiento.
- exteriorizan pensamientos.
- descargan impulsos y emociones.
- satisfacen sus fantasías.

Estas afirmaciones nos llevan a considerar el juego como una de las actividades básicas de la infancia, indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social de los niños.

### **2.2.2.- Teorías del juego**

Desde las diferentes disciplinas como la psicología, la pedagogía, la sociología o la antropología, entre otros, se ha intentado realizar una definición completa de juego, pero no se ha llegado a ningún acuerdo unánime. Dado que las variables que intervienen en el juego son múltiples (variedad de actividades, destrezas, situaciones y protagonistas implicados). Cada disciplina, corriente o autor prioriza las características que tienen que ver con su propuesta, por lo que es prácticamente imposible llegar a un consenso. Cortiella et al. (2007) realiza la siguiente clasificación:

#### A) Teorías clásicas:

Las teorías clásicas se sitúan desde mediados del siglo XIX hasta el primer tercio del siglo XX y destacan por su énfasis evolucionista. Estos pensadores se centran en el estudio de la naturaleza humana y sólo tratan el tema del juego incidentalmente.

1) Teoría del exceso de energía: Según Spencer (1855), si se consideran las diferentes especies, se observa que cuanto más desarrolladas están, más juegan, ya que deben destinar menos tiempo a satisfacer sus necesidades básicas. Esto se explica si se tiene en cuenta que las actividades serias están destinadas a la conservación de la especie. Spencer considera que el juego es el resultado de un exceso de energía acumulada. El juego infantil se justificaría como una manera de canalizar la energía que no se gasta, al no tener que realizar actividades serias, ya que las necesidades son satisfechas por otros. Esta interpretación no tiene en cuenta el hecho de que el niño juega aunque previamente haya estado haciendo una tarea que le haya supuesto mucho desgaste de energía.

2) Teoría del descanso: En contraposición a la teoría anterior, Lazarus (1883) ve el juego como una actividad liberadora de los problemas, de las inquietudes y que favorece el descanso. Considerando el juego como un descanso para después del trabajo.

3) Teoría de la recapitulación: Hall (1904) aborda el juego desde una perspectiva evolucionista y ve la confirmación de la hipótesis según la cual el desarrollo ontogenético es una recapitulación de la evolución filogenética. Ve que hay una analogía entre los

diferentes estadios del desarrollo embrionario y los grandes periodos de la evolución de las especies. En este sentido, Hall (1904) hace una clasificación los juegos infantiles por orden de aparición, donde se refleja en cada individuo la lógica de la evolución de la especie.

4) Teoría del ejercicio preparatorio: Gross (1901) considera el juego un modo de practicar o ejercitar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Se inspira en la obra de Darwin y piensa que si los organismos juegan es porque el hecho de jugar supone una ventaja para la supervivencia de la especie.

b) Teorías modernas:

Las teorías modernas se desarrollan a lo largo del siglo XX hasta la actualidad. En estas, el juego durante la infancia pasa a ser un elemento de estudio relevante en tanto que contribuye al desarrollo humano.

1) Teoría de la autoexpresión de Freud: Freud (1905) establece una analogía entre los sueños y el juego simbólico, ya que ambos permiten la proyección del inconsciente, la realización de deseos insatisfechos. Vincula el juego al instinto de placer. El juego es una vía que permite al niño expresar sus necesidades y satisfacerlas. Si bien en un principio Freud sólo vinculaba el juego al principio de placer, después se dio cuenta que en el juego infantil actúan también las experiencias de la vida real del niño. El juego pasará a ser también una vía a través de la que el niño expresará de manera inconsciente situaciones conflictivas que le angustian. Con la ventaja de que ahora, en el juego, los acontecimientos traumáticos no dominan el sujeto sino que es él que los domina.

2) Teoría de Buytendijk (1933): Según este autor, los niños tienen unas características y componentes claramente diferenciados respecto de los sujetos adultos, por lo tanto, sus comportamientos también serán diferentes. La timidez, la impulsividad, la ambigüedad, la facilidad para distraerse son condiciones de la infancia que posibilitan el juego infantil, es decir, entre las características de la infancia se podría situar el juego. Según Buytendijk (1933), la infancia explica el juego: el ser vivo juega porque aún es joven.

3) Teoría de la ficción de Claparède (1934), el juego es una actitud del jugador ante la realidad. El juego es una manera de interactuar con la realidad que es determinada por

factores internos de quién juega y no por las condiciones y circunstancias de la realidad externa. La clave del juego es su componente de ficción. En el juego se pueden satisfacer los deseos, superar lo que está prohibido o que no se tiene acceso. Claparède (1934) cree que el niño, jugando, puede ser protagonista de las situaciones creadas, lo que la sociedad le impide, por lo que el juego permite compensar las privaciones del mundo que le rodea.

4) Teoría de Piaget (1932), el juego es un reflejo de las estructuras cognitivas y, además, contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia de las transformaciones que experimentan las estructuras cognitivas. El niño debe adaptarse constantemente a un mundo físico y social que no comprende mucho (debe adaptarse a un mundo de adultos que tiene unos intereses y unas normas que aún le resultan externas). Como adaptarse le resulta difícil y poco satisfactorio, buscará la manera de asimilar este mundo dentro de sus posibilidades, y lo hará a través del juego.

El niño, para adaptarse de manera inteligente a la realidad, dispone de dos mecanismos: el de asimilación y el de acomodación. Piaget (1932) ve en el juego el paradigma de la acomodación, ya que permite al niño transformar la realidad según sus necesidades y así facilitar su comprensión. Antes de adaptarse al medio, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo exterior. En cambio, en la asimilación, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. Cuando el niño asimila, somete objetos diferentes a un mismo patrón de comportamiento.

5) Teoría sociohistórica de Vigotsky (1933), el juego es una cosa que se ha de incorporar entre las necesidades del niño. El juego es el motor central del niño y el incentivo de toda maduración es el interés y la motivación. El origen de toda actividad lúdica es la acción. Critica las teorías que consideran el juego como una diversión y un placer, sencillamente porque como él afirma, el juego nos reporta diversión si el resultado es positivo para el niño, y no siempre pasa.

6) Teoría de Wallon (1944) considera que "el juego se confunde bastante bien con la actividad eterna del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas". Desde otro punto de vista, la cita anterior marca también para nosotros, la limitación que imponemos a la actividad espontánea del niño cuando

tratamos de enfocar el juego dentro de los parámetros de lo pedagógico. Wallon (1944) realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas:

- Juegos funcionales.
- Juegos de ficción.
- Juegos de adquisición.
- Juegos de fabricación.

7) Teoría ecológica de Brofenbrenne (1987): El juego, desde este planteamiento, refleja el entorno tal como lo percibe el niño y evoluciona a medida que se va haciendo capaz de relacionarse y modificarlo según sus necesidades y deseos.

Para Brofenbrenne (1987), el juego está formado por una serie de conductas básicas que aparecen en actividades de juego y en otras actividades no lúdicas, pero a partir del momento en que se habla de juego es porque estas actividades se viven de una forma especial y, por tanto, hay que ser cautelosos al querer interpretarlas. Desde este planteamiento se insiste mucho en la importancia que tiene para él autor el correcto desarrollo del niño y la existencia de criterios educativos comunes entre los padres y los educadores responsables de otros contextos como la escuela, la ludoteca, el esparcimiento, etc.

### **2.2.3.- Características del juego**

Para poder hablar de juego, antes nos hemos de poner de acuerdo para establecer cuando consideramos que un niño está jugando y cuando no, y en qué nos basamos para hacer esta afirmación. A veces resulta discutible y difícil afirmarlo con seguridad. Para facilitar la conceptualización del juego, nos será útil conocer sus características, los rasgos que se observan en la conducta de los niños y niñas y conocer qué aspectos nos llevan a pensar que está jugando.

Para ello nos apoyaremos en Cortiella et al. (2007) que define como las características del juego infantil las siguientes afirmaciones:

- El juego proporciona placer: el juego es la actividad fundamental del niño, le proporciona placer y diversión. Esto no debe excluir necesariamente el esfuerzo, ya que también la satisfacción se puede producir por el grado de dificultad del juego. La muestra de alegría y disfrute son los mejores indicadores de la actividad.
- La actividad lúdica durante la infancia tiene una finalidad en sí misma, se juega por el placer que produce. No responde a un fin externo. Como situación ficticia que es, el resultado es consecuencia de la propia actividad y no va más allá. Además, la ausencia de exigencias externas libera al niño del miedo a equivocarse y no cumplir con las expectativas, potenciando de esta manera la iniciativa y la creación.
- El niño juega aquí y ahora: lo que le interesa es la propia conducta y no tanto el resultado o producto de la misma. Es decir, se da más importancia a los medios que a los fines, lo cual no quiere decir que no se tengan presentes, sino que éstos pueden ir variando a lo largo del juego, para que encajen con los medios que se van descubriendo a medida que transcurre el juego.
- El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o imposiciones externas. El niño no debe sentirse obligado a jugar. El juego permite la libertad y la iniciativa de los participantes.
- El juego es ficción, simulación: es el desarrollo de una situación inexistente y carente de trascendencia. Es "hacer como si...", hacer posible un mundo de fantasía donde los deseos pueden hacerse realidad gracias a la simulación y la fantasía. Con el juego, el niño, transforma el mundo exterior adaptándolo a sus necesidades.

### **2.2.4.- El juego libre en la escuela**

El tipo de juego que se puede hacer en la escuela infantil, lo podríamos clasificar en dos grandes bloques, el juego libre y el juego organizado (Bassedes , Huguet y Sole , 1998):

1) Juego libre: constituye la forma de jugar más genuina del niño, conlleva libertad de elección y libertad de uso de objetos, materiales o ideas. Es un juego que no tiene una finalidad en sí mismo, y que produce placer.

2) Juego organizado: en la escuela, el juego conserva un cierto grado de elección, pero de hecho, está en función del propósito del educador / a, que es quien pone al alcance del niño un determinado material y organiza un tiempo y un espacio para esta actividad, persiguiendo una finalidad didáctica.

Para que el juego esté en el lugar que le corresponde en la vida de los niños, hay que habilitar estructuras que le inviten a jugar. La escuela infantil debe proveer espacios adecuadamente organizados para crear un ambiente lúdico que rodee las vivencias de los pequeños. Esto será una de las tareas primordiales del educador y la educadora infantil.

Las principales funciones del maestro en torno el juego, según Goldschmied y Jackson (2007), serían las siguientes:

- Organizar las actividades cotidianas, el ambiente interior y exterior de la escuela para que sea adecuado a las actividades infantiles; organizar el material de juego.
- Facilitar y orientar el juego de los niños en los diferentes contextos en los que se lleve a cabo, creando un ambiente que les permita funcionar con autonomía.
- Velar para que haya un clima positivo y de seguridad que favorezca la actividad los niños, garantizando su presencia y ofreciendo material apropiado.
- Otra función importante es la de observar el juego, lo que le proporcionará una información privilegiada del niño, de sus características y de su desarrollo.

El maestro, en cualquier caso, motivará al niño de manera que éste sienta deseo de participar en la actividad lúdica y lo haga libremente. Igualmente, fomentará la interacción entre los niños de modo que el juego suponga un elemento integrador y que permita facilitar las relaciones.

### **2.2.5.- El juego libre en las ludotecas**

Tal y como afirma Cortiella et al. (2010) la palabra ludoteca viene del latín ludus, que significa 'juego, juguete', y del griego théke, que significa 'Caja o local para guardar alguna cosa.

El objetivo general de una ludoteca consiste en desarrollar la personalidad del niño mediante el juego. Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, centros de esparcimiento, centros cívicos o en otras instituciones socioculturales. Habitualmente, las ludotecas tienen una estructura administrativa y unos métodos de trabajo precisos que llevan a cabo sus especialistas y su responsable, los cuales consideran que el juguete no es sólo un objeto de diversión, sino un instrumento muy útil para hacer un uso constructivo del ocio. En la ludoteca, los niños encontrarán el espacio de juego que muchas veces falta en sus hogares, compañeros de juego de la misma edad y adultos (también los propios padres) con los que pueden jugar (Cortiella et al., 2007).

La ludoteca es un recurso que posibilita, favorece y estimula el juego y para conseguirlo ofrece los materiales adecuados-material lúdico, juguetes y juegos-, espacios cerrados y abiertos, y las orientaciones, acompañamiento y apoyo de profesionales responsables de la dinámica de la ludoteca, como educadores / as y animadores / as infantiles (Cortiella et al., 2007).

### **2.3.- Sistema de variables**

La Red Escolar Nacional (2008) afirma que la capacidad de poder medir, controlar o estudiar una variable viene dado por el hecho de que ella varía, y esa variación se puede observar, medir y estudiar.

Este trabajo se fundamenta en la utilización del juego en la práctica educativa diaria. Es muy importante tener un conocimiento profundo del juego para poder utilizarlo en la tarea docente. Si no tenemos una formación al respecto, el juego va a ocupar el tiempo pero no va a tener ninguna expectativa educativa. Por ello analizaremos la intervención que realiza el maestro en la escuela y el educador en la ludoteca cuando el niño lleva a cabo juego libre.

Durante el tiempo de juego libre el niño es quien controla su propia actividad, sin embargo a pesar de dar la libertad al niño para realizar su juego podemos encontrar en que este juego se puede convertir en dirigido, ya que el educador o maestro quiere reforzarlo con diferentes aspectos de aprendizaje. Por ello queremos estudiar como se lleva a cabo el juego libre desde la perspectiva de las dos instituciones.

El juego es una actividad libre, no se puede obligar a un “jugador” a que participe del juego.

Por ello en nuestro TFG tendremos en cuenta las siguientes variables:

- Juego libre: Se entiende por juego libre el juego que realiza cualquier niño de forma espontánea solo o con otros compañeros, evidentemente aquí el adulto no tiene una intervención. Aunque no se produce esta intervención eso no quiere decir que no aporte nada al niño. Todo lo contrario ya que tiene un gran valor que permite para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo (Muñoz et. al., 2011).

- Juego dirigido: El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil. Pero también se puede destacar que a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes (Muñoz et. al., 2011).

- Rincón de juego: Los rincones de actividad son una propuesta pedagógica fundamentada en el constructivismo social y basada en el principio del aprendizaje a través de la propia actividad física y mental (esta actividad es fundamentalmente juego para los niños) en un contexto rico y diverso de interacción (Cortiella et al., 2007).

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

Según Riba (2003) la educación es una actividad social compleja que puede estudiarse desde perspectivas disciplinarias variadas, al ser un hecho cultural, social y personal con manifestaciones e implicaciones muy diversas. Esto lleva a que se ocupe de problemas educativos que puedan abordarse desde diversos campos y que se utilicen varios modelos para abordar temas muy diferentes. Es lo que podríamos llamar la investigación sobre la educación.

La investigación educativa está dirigida a la búsqueda sistemática de nuevos conocimientos, con el fin de que éstos sirvan de base tanto para la comprensión de los procesos educativos como para la mejora de la educación (Biscarri 2004). En el plan de investigación educativa y de formación del profesorado del Ministerio de Educación y Ciencia de 1989 se insiste en la contribución de la investigación a la mejora de la educación se basa en los siguientes supuestos y funciones:

- a. - Contribuye a desarrollar conceptos, enfoques y esquemas que hagan referencia a la percepción e interpretación de los fenómenos educativos. Es decir, la investigación proporciona nuevas categorías y perceptivas, haciendo así una aportación indirecta, pero muy importante, al desarrollo de una enseñanza de mayor calidad.
- b. - La investigación educativa presupone e induce una actitud crítica en relación a los procesos educativos y a la estructura y eficacia del sistema educativo. Esta actitud crítica es un primer paso hacia la innovación de estas actividades y estructuras.

Basándonos en estas ideas, en el momento de definir nuestra metodología de estudio hemos de tener en cuenta que en cada contexto donde el niño se desarrolla, el juego está presente. Por ello, el juego se convierte en un recurso metodológico privilegiado para los educadores/profesores y se convierte en un instrumento ideal para que el niño aprenda, adquiera autonomía personal y avance en el desarrollo integral de su personalidad. Por ello la importancia de que podamos llevar a cabo su estudio, teniendo en cuenta que la base empírica del trabajo se basará en la observación de la actividad espontánea de los niños cuando juegan, y por lo tanto diseñaremos un marco metodológico teniendo en cuenta esta situación.

### **3.1.- Objetivos**

#### **3.1.1.- Objetivo general**

Analizar la importancia que se le da al juego como elemento educativo en las ludotecas y en los centros educativos.

#### **3.1.2.- Objetivos específicos**

1. Describir el valor del juego en la escuela de educación infantil.
2. Conocer el valor del juego en las ludotecas.
3. Determinar qué tipo de juego se lleva a cabo desde la escuela.
4. Clasificar el tipo de juego que se desarrolla en la ludoteca.

### **3.2.- Hipótesis**

En los centros educativos de Educación Infantil se utiliza el juego dirigido como recurso didáctico en mayor medida que en las ludotecas.

### **3.3.- Diseño y tipo de investigación**

La base empírica del trabajo está basada en la actividad espontánea del niño, como es el juego libre y por ello utilizaremos la observación para realizar la recogida de datos.

Querer entender y saber el por qué y el cómo del comportamiento de los niños en relación al juego y por ello hemos de realizar el estudio en su medio habitual, como puede ser la escuela o la ludoteca. Esto nos lleva a actuar como dice Guerrero (1991) como “voyeur” sumergido en el contexto.

El tipo de investigación que llevaremos a cabo será cualitativa, de tipo descriptivo y transversal.

- Es cualitativa porque, tal y como expone Riba (2003) la metodología cualitativa es aquella que tiende hacia la orientación ideográfica, busca validez ecológica, utiliza alguna forma de observación participante, apuesta por la intersubjetividad, todo ello en orden a la interpretación del comportamiento humano como fenómeno sociocultural revestido de significado, respecto al cual interesa más la comprensión global y empática que no la explicación.

- De tipo descriptivo porque este método para Riba (2003) tiene como objetivo llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. Asimismo, tal y como expone tiene Biscarri (1989) el método descriptivo, tiene por objetivo la descripción de los fenómenos. Además, este autor expone que en este tipo de investigación no se manipula ninguna variable, se limita a observar y describir los fenómenos.
- Por último, Riba (2003) es transversal porque este autor define el método transversal como un tipo de estudio observacional y descriptivo, que mide a la vez la prevalencia de la exposición y del efecto en una muestra poblacional en un solo momento temporal; es decir, permite estimar la magnitud y distribución de condición en un momento dado.

### **3.4.- Población y muestra**

El plantear un estudio de las características sobre la muestra nos lleva a definir los siguientes puntos:

- Los casos estudiados no los podemos considerar representativos de la población de los niños de 5 años y por lo tanto generalizar los resultados obtenidos, sólo se podrían aplicar a casos similares tal y como afirma Anguera (1983).
- Los casos estudiados han sido seleccionados por los siguientes criterios:
  - Posibilidad de acceso a la escuela y la ludoteca.
  - Se observará los niños de 5-6 años ya que por su edad también son capaces de poder explicar el tipo de juego llevan a cabo y por lo tanto se puede hacer una mayor profundización sobre el tema.

Podemos definir la población según Biscarri (1989), como conjunto de todos los individuos en los que se desea estudiar el fenómeno.

La población objeto de estudio será:

- Niños y niñas del último curso de segundo ciclo de Educación Infantil de la escuela Episcopal de Lleida.

- Niños de la ludoteca de Aubares de Lleida del último curso de segundo ciclo de Educación Infantil

Según Biscarri (1989) podemos definir la muestra como subconjunto de la población, seleccionado por algún método de muestreo, sobre el cual se realizan las observaciones y se recogen los datos. El método de muestreo en este caso ha sido aleatorio, es decir ha sido un procedimiento de selección basado en la libre actuación del azar (Vivanco, 2005).

La muestra objeto de estudio será:

- Los niños y niñas de P5- C de la escuela Episcopal de Lleida y que tienen entre 5 y 6 años
- Los niños y niñas que asisten los sábados a la Ludoteca municipal Aubares de Lleida y que tiene entre 5 y 6 años.
- Los niños y niñas observados serán 10 niños (5 en la escuela y 5 en la ludoteca) y 10 niñas (5 en la escuela y 5 en la ludoteca) tanto en la escuela como en la Ludoteca, de un total de 24 niños y niñas de la escuela y de un total de 30 niños y niñas que pueden entrar en la ludotecas. Por tanto, la muestra final de este estudio es de un total de 20 niños y niñas de 5 y 6 años.

	Población objeto de estudio	Muestra	Porcentaje
Escuela Episcopal de Lleida	24	10	41,66%
Ludoteca municipal Aubares de Lleida	30	10	33,33%
Total	54	20	100%/ 37%

Tabla 1. Distribución de la muestra

### 3.5.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Desde el punto de vista de la metodología de investigación, una observación científica debe cumplir las condiciones de ser sistemática y replicable (Riba, 2003).

La observación es sistemática ya que se hacen explícitos cada uno de los pasos del proceso. Cuando esto es así, se está facilitando que también sea replicable, es decir, que pueda ser reproducida y por tanto contrastada de manera independiente en todos sus elementos (Biscarri, 1989).

En el momento de observar el juego tendremos en cuenta aspectos, que como remarca Cortiella et al. (2010), son relevantes y por lo tanto nos permitirán estudiar como se concibe el aprendizaje mediante el juego dependiendo en la institución que se lleve a cabo.

1. El comportamiento del niño en el juego (atento y concentrado, dependiente de otros niños, termina lo que empieza, la relación con los compañeros de juego...)
2. Si hace un uso correcto del material (utiliza los materiales para actividades adecuadas, lo recoge después en su sitio...)
3. El tipo de acciones que realiza el niño en el juego (correr, saltar, observar, hacer como sí...)
4. Si el espacio es suficiente para el número de niños que deben utilizarlo para el juego, si es seguro y si ofrece posibilidades para jugar.

5. El material que utilizan; si es adecuado a la edad, si es variado para diferentes tipos de juego, si hay cantidad suficiente para todos los niños.
6. Si el tiempo que hemos previsto para un determinado tipo de juego ha sido suficiente o bien ha sobrado o faltado. El tiempo que el niño está centrado en un determinado juego.

Para realizar la observación utilizaremos un modelo de registro de observación de juego individual, donde observaremos tres variables:

- Juego que realiza.
- Material que utiliza
- Actitud del niño delante del juego.

La ficha de observación ha sido extraída de los materiales realizados por El Ministerio de Educación, cultura y deporte para el ciclo formativo de grado superior. Formación Profesional a distancia de Educación Infantil (Requena, 2000).

#### Observación del juego individual.

Día y hora de la observación:

Educador observador:

Rincón observado:

Nombre de cada niño	Juego que realiza	Material utilizado	Quien escoge el juego	Actitud ( concentrado, disperso. . . )

Conclusiones posibles:

### 3.6.- Procedimientos

Para realizar la recogida de datos, denominada también trabajo de campo Biscarri (1989) realizaré la observación con la ficha presentada a las personas que forman parte de la muestra.

#### 3.6.1. Procedimiento de recogida de la información.

La observación se llevará a cabo en dos días distintos en cada una de las instituciones y se realizará durante 1 hora.

#### 3.6.2. Procesamiento de procesamiento, tratamiento y análisis de datos obtenidos.

La información obtenida se ha tratado a través del programa informático Microsoft Office Excel 2003. Posteriormente una vez metidos los datos se ha realizado el tratamiento estadístico y la representación de los datos obtenidos.

### 3.7.- Cronograma

#### ABRIL

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

#### MAYO

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



Observación escuela



Observación Ludoteca



## CAPÍTULO IV: MARCO EMPÍRICO

### 4.1.- Recogida y análisis de datos

Tal y como podemos observar en el gráfico 1 al analizar los diferentes espacios observamos que los rincones de juego de la escuela están en mayor medida orientados a aprendizajes didácticos (rincón del proyecto, ordenador, recortar, dibujo libre, plastilina, biblioteca, artes plásticas) representando un 70 % de los mismos y los rincones de juego propiamente dichos (juegos de mesa, muñecas, coches) representan el 30%. En cambio los rincones de la ludoteca están orientados en mayor medida a rincones de juegos lúdicos (patio, juego simbólico, coches, juegos de mesa, títeres, primera infancia, juegos de construcción, puzzles, disfraces, playmobil, y muñecas) esto supone un 85% de los rincones y el rincón didáctico (biblioteca y taller) supone un 15%.

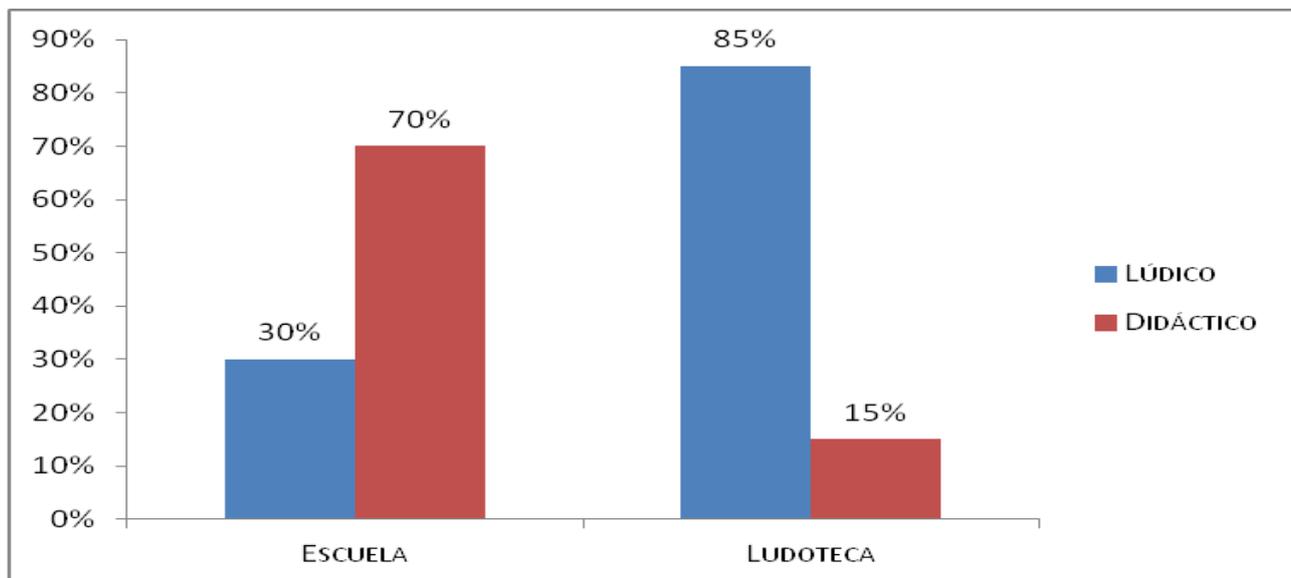


Gráfico 1. Distribución de los rincones.

En el gráfico 2, se observa como en la escuela cada rincón está limitado por un número determinado de participantes que viene definido por el número de medallas disponibles para que los niños se puedan identificar en cada momento en que rincón se encuentran. En un 25% los niños han de cambiar de elección de juego en primera opción en relación al 75% de veces que si que pueden escoger en primera opción, pero a la vez estén pendientes de si algún compañero deje la medalla que les interesa para poder jugar al rincón deseado (6 niños y 10 niñas), en cambio en la Ludoteca los niños pueden decidir a que rincón juegan (100%).

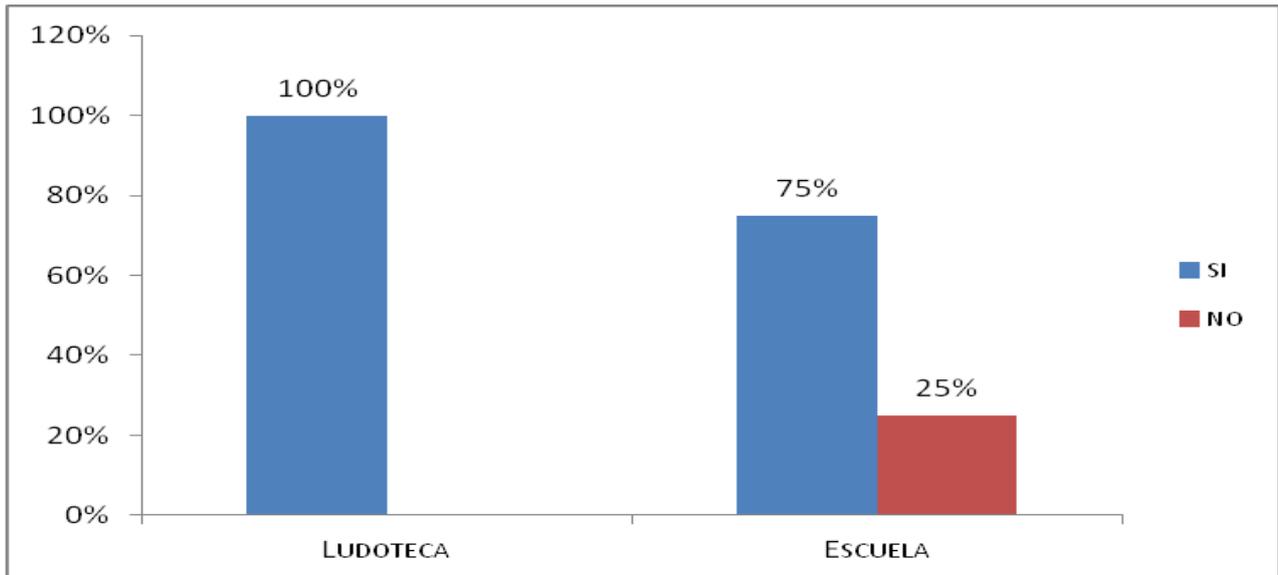


Gráfico 2. Elección del rincón de juego libremente.

En el gráfico 3, se puede apreciar como en el juego que se lleva a cabo en la escuela es en mayor medida es individual (60%) seguido de parejas (30%) y en menor medida el juego por subgrupos (10%) ya que el número de niños por rincón es muy limitado. En cambio en la ludoteca el juego en subgrupos (50%) precede al de parejas (30%) y al individual (20%). Esto viene definido por la capacidad de cada espacio en el momento de dar cabida a los participantes en cada rincón de juego.

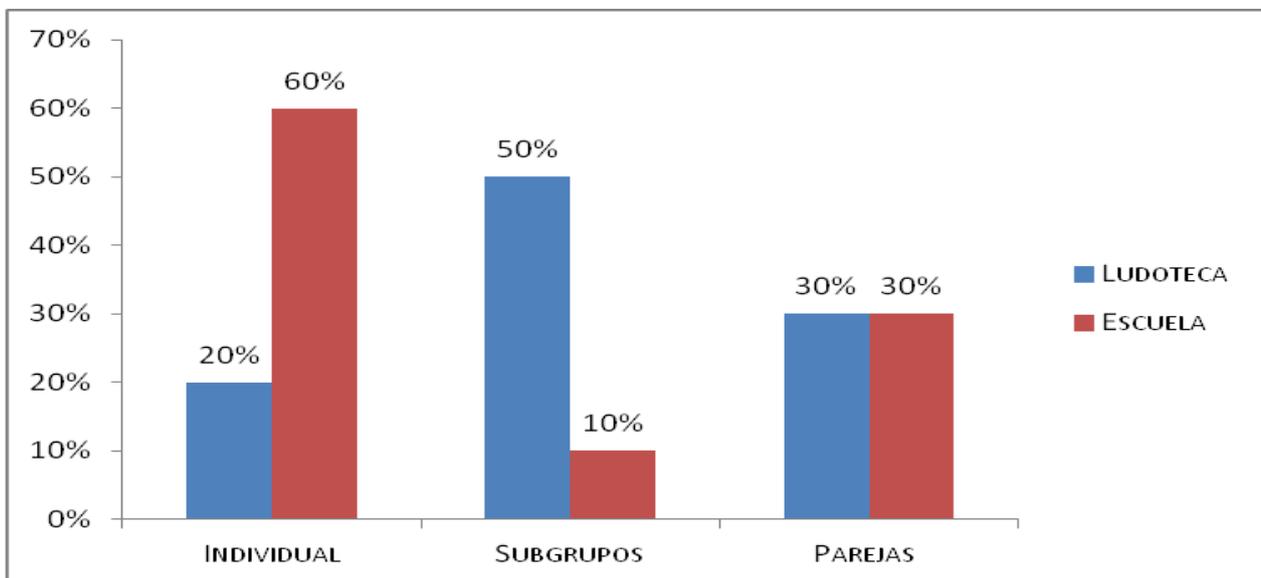


Gráfico 3. Distribución de los niños en el momento de juego

En el gráfico 4, se puede apreciar como en la escuela se da una intervención directa de la maestra en el rincón de juego sin que el niño le pidiera su intervención (60%), en cambio en la ludoteca la intervención del educador se daba cuando el niño lo demandaba explícitamente pidiéndole que juegue con él (30%). Para poder comparar la situación en las dos instituciones educativas observamos la intervención en el rincón de juegos de mesa tanto en la escuela como en la ludoteca.

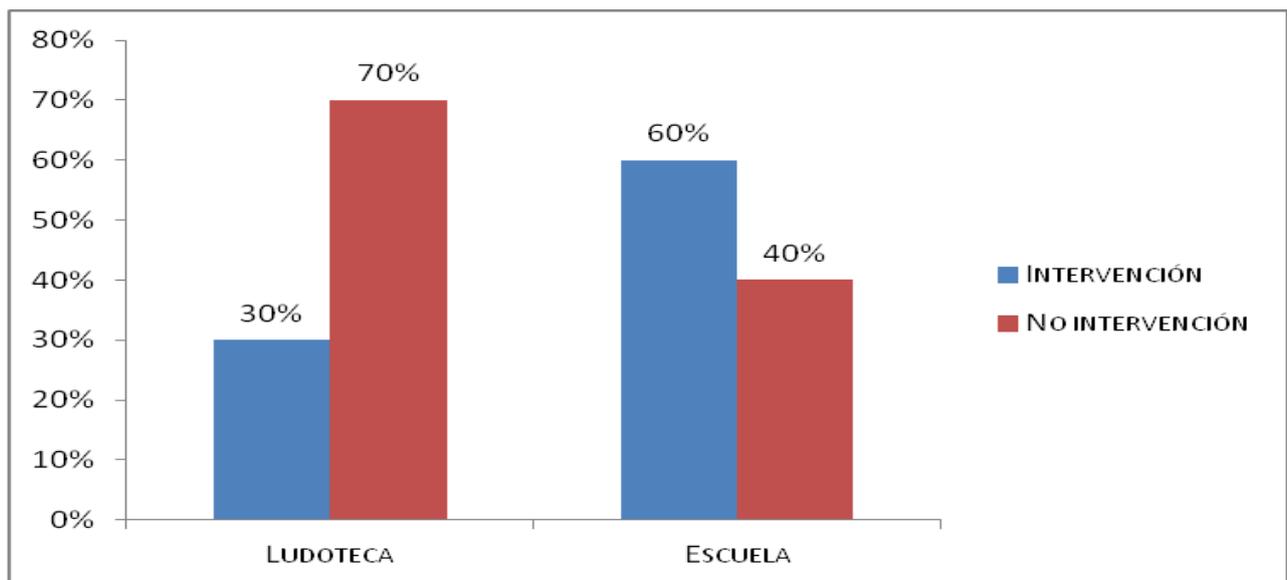


Gráfico 4. Intervención rincón de juegos de mesa en la escuela vs la Ludoteca.

En el gráfico 5, analizaremos como el material que se encuentra en cada rincón delimita considerablemente el movimiento de acción, por ejemplo en ciertos rincones que se encuentran en el aula de educación infantil supone para el niño acciones repetitivas (70%) pudiéndose convertir más en una rutina que no en un juego más creativo donde el niño puede utilizar o no presentado en cada rincón de juego (30%). En cambio los rincones que presenta la ludoteca dan más movimiento de acción a los niños (85%) y por lo tanto más libertad, pudiéndose la misma sensación con el rincón donde se realizan más talleres programados (15%).

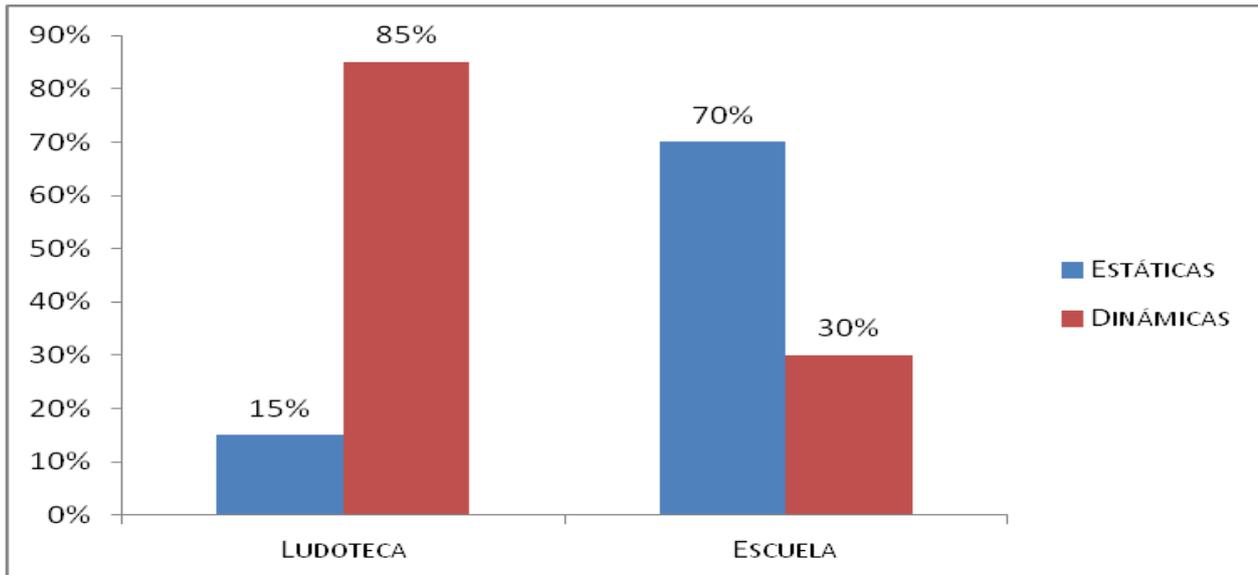


Gráfico 5. Actividades estáticas vs actividades dinámicas

En la tabla 6, podemos ver la limitación de los contextos que se dan en el aula, ya que las normas no permiten desarrollar la actividad en un rincón que no sea el estipulado o utilizar el material de un rincón en otro espacio. En cambio en la ludotecas los usuarios pueden trasladar los materiales siempre que respeten la norma de ordenarlo una vez han terminado el juego. Los espacios de juego se modifican y alternan según las necesidades y las posibilidades.

	Escuela	Ludoteca
Libertad de espacio	no	si
Limitación de espacio	si	no

Tabla 2. Usos de los espacios

#### **4.2.- Discusión de los resultados**

Entre ludoteca y escuela de educación infantil se da una estructuración similar en cuanto a la distribución por rincones de los espacios, sin embargo, el peso didáctico o lúdico es sumamente diferente en cada una de las instituciones educativas, siendo un 70% de la escuela y un 15% en la ludoteca los porcentajes que representan los rincones dedicados a aspectos didácticos, en cambio los rincones lúdicos en la escuela son un 30% y un 85% de la ludoteca. Es decir la ludoteca es una institución donde le da suma importancia al hecho y al momento del juego, cuando llegan a la ludoteca saben a que jugar en cambio en la escuela puede que tengan que esperar la orden o las indicaciones de cómo realizar la actividad de juego, como si fuera un premio por el hecho de haber terminado sus tareas escolares.

El jugar, precisamente por que en estas edades es una necesidad, es una actividad espontánea, innata, que surge de dentro hacia fuera, no hace falta enseñarles a jugar (Thió, 2003). En cambio en las escuelas esta concepción se esta perdiendo y se da más marcado y pautado el tipo de juego que han de realizar, eliminado la espontaneidad del juego y la libertad de poder escoger a qué jugar. El jugar no es una actividad orientada a una meta, se juega por el simple hecho de jugar (Trilla, 1993). Pero en los centros educativos de educación infantil se utiliza el juego dirigido como recurso didáctico en mayor medida que otras instituciones, ya que se considera el juego, como instrumento privilegiado de intervención educativa (Delgado, 2011).

En relación a la libre elección del juego de los niños y niñas en la escuela, los resultados obtenidos demuestran que no siempre existe la libertad para poder escoger el juego que el niño quiere, ya que únicamente en un 25% de las veces el juego es escogido libremente, mientras que en la ludoteca el 100% de las veces el niño escoge libremente. Este aspecto corrobora lo expuesto por Borja (1982) quien determina que las ludotecas constituyen un recurso complementario a la escuela donde el juego es libre y espontáneo en detrimento del juego educativo de la escuela que esta dirigido a promover la asimilación de nuevos conceptos y conocimientos. Este hecho supone que en el caso de que en la escuela cuando el rincón este ocupado por el número máximo de niños, tengan que escoger otra medalla para que puedan jugar y por lo tanto tenga que renunciar a poder jugar al juego que quería escoger en primera opción

En la escuela la distribución de los niños cuando están jugando es de un 10% de juego, sin embargo este porcentaje asciende al un 50 % en la Ludoteca, este aspecto nos lleva a reflexionar sobre la importancia del poder compartir el juego con sus iguales, en este sentido los niños que asisten a la ludoteca realizan más juego en grupo, este hecho coincide con la afirmación que realiza Borja (2000), de que las ludotecas recuperan el juego grupal que se ha perdido por la pérdida de espacio de juego en la calle.

La distribución de los niños en el momento de juego viene marcado por el hecho de que en la escuela, los rincones de juego están limitados por un número de participantes y por lo tanto, primero escoge el que termina la tarea y por lo tanto puede ser que el niño tenga que jugar con personas con las cuales no se tenga tanta afinidad, ya que cuando el niño ya termina la tarea el rincón ya tiene el número máximo de participantes. En la distribución que no encontramos diferencias es el juego por parejas, ya que el jugar con alguien siempre será más divertido que jugar solo, aunque con la persona que se comparta juego no se a su mejor amigos, sino un compañero de la clase.

Tal y como exponen García y Llull (2009) con frecuencia la intromisión de otros niños y de los adultos es vista como una amenaza contra las reglas y el control que ellos mismos imponen sobre sus juegos, en el presente estudio se puede observar que este hecho se da con más frecuencia en la escuela (60%) y con menos frecuencia en la ludotecas (30%) ya que es el propio niño que demanda la intervención del adulto.

En la escuela ciertos rincones se pueden convertir en rutinarios (70%) ya que no permiten realizar más que la acción por la cual ha sido creado y por lo tanto no permite introducir elementos creativos. En cambio en la ludoteca el juego implica cierta acción (85%) tal y como Sully y Millar (1902 1968 citado en Paredes 2003) determinan, la persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones.

En cuanto a los usos de los espacios en la ludoteca y en la escuela, tal como afirma García y Llull (2009) las ludotecas aprovechan la organización de los espacios y la propia sala de juego como espacio educativo y recurso eficaz, aprovechando las posibilidades espaciales, tal y como se ha hecho evidente en nuestras observaciones. En cambio la escuela se limita a llevar cada juego en su rincón, no permitiéndose salir de la norma.

## **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA**

### **5.1.- Conclusiones**

- El tipo de juego en la escuela está mayormente orientado al aprendizaje de conceptos didácticos en relación al juego que desarrollan los niños en la ludoteca. En la ludoteca se prioriza el tiempo de juego en cambio en la escuela se prioriza el tiempo para el aprendizaje.
- La libertad de elección de juego en la escuela se ve limitada por el número de niños y niñas que pueden estar en cada momento en el rincón de juego, hecho que supone una menor posibilidad de ejercer libertad de elección de juego en comparación con la ludoteca, donde el niño puede jugar en cada rincón sin encontrarse con ningún límite.
- El juego individual o por parejas es mayor en la escuela que en las ludotecas donde hay la mayor posibilidad de llevar a cabo juego grupal.
- La intervención del adulto es menor en la ludoteca que en la escuela.
- El juego en la escuela se produce en mayor medida dentro de unos límites espaciales y temporales, en cambio en la ludoteca, siempre que se respeten ciertas normas, hay mayor permisividad espacial y temporal.
- El uso de material lúdico es mayor en la ludoteca que en la escuela, donde el material utilizado va orientado al trabajo didáctico.
- Cualquier actividad cotidiana se puede convertir en juego, este hecho se da en mayor medida en la ludoteca que en la escuela ya que los materiales que hay a disposición en los niños en los rincones de juego limitan el poder improvisar y crear juegos nuevos paralelos a los que marca cada rincón.
- El espacio de la ludoteca gira en torno al juego y por lo tanto todo puede convertirse en juego, rincones, espejos, mobiliarios que pueden tener diversas funciones, en cambio en la escuela está muy delimitado los espacios y materiales dedicados al momento de juego.
- En la ludoteca se da en mayor medida juegos sin que tenga que intervenir el juguete, éste puede resultar útil pero no necesario para jugar y de no haber juguete el niño se lo inventa, en cambio la hora del juego en la escuela el juguete es un recurso más utilizado.

- Otra visión que transmite el momento de juego es el de hábitos, como el orden, limpieza, etc. y valores,... Este aspecto está más vinculado a la ludoteca que en la escuela, colgando incluso carteles recordando las normas de hábitos, valores, etc.
- La escuela plantea el juego como un premio al haber terminado la tarea, en cambio en la ludoteca el juego se lleva a cabo como compensación o premio por realizar anteriormente alguna actividad correctamente.
- El tiempo que el niño dedica al juego en la ludoteca promueve la investigación de juegos y juguetes ya que cada tres meses hay cambio de juguetes y por lo tanto que vayan descubriéndolos poco a poco, en cambio los niños de la escuela de educación infantil siempre se encuentran con los mismos juguetes por lo tanto no tienen la posibilidad de investigación.
- No hay aprendizaje entre iguales en la ludoteca ya que todos tienen la misma edad, lo contrario que en la escuela.
- Los niños en la ludoteca están en actividad constante, cualquier estímulo que tienen a su alcance les sirva de pretexto para la acción. En cambio en la escuela pasan de la acción a una situación más estática que los predisponga para el aprendizaje.

## **5.2.- Prospectiva**

El realizar una prospectiva sobre el trabajo realizado nos permitirá tomar consciencia del conocimiento adquirido y del proceso seguido, así como integrar los conocimientos a nuevas líneas de investigación. De cara a futuros trabajos podemos tener en cuenta las siguientes indicaciones:

- La población objeto de estudio y muestra para la realización del trabajo se ha basado en el estudio de dos instituciones, por ello podría ser interesante poder ampliar la población objeto de estudio y muestra a otras escuelas y ludotecas de la ciudad, para poder determinar si desde la escuela y desde las ludotecas se tiene la misma concepción de juego o bien éste está determinado por la metodología de trabajo de cada institución.
- El rango de edades estudiado son niños y niñas que están cursando P5 y que tienen entre 5 y 6 años niños y niñas de cinco y seis años de la ludoteca, hecho que limita el poder identificar otros tipos de juegos y preferencias de otras edades. Para posteriores estudios se podría realizar una comparación entre niños del primer ciclo de educación infantil con los niños del segundo ciclo de

educación infantil. O ir más allá y poderlo analizar con el primer ciclo de primaria. Esto nos permitiría poder realizar estudios comparativos por edades en relación al concepto de juego.

- La ficha utilizada para la observación del juego, en ciertos momentos ha quedado un poco abierta, por ello sería importante de cara a futuras observaciones poder introducir más ítems de observación y por lo tanto poder agilizar dicha observación.



**CAPÍTULO VI: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Anguera, M.T. (1983). *Manual de prácticas de observación*. México: Trillas.
- Bassedes, E., Huguet, T., y Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en Educación Infantil*. Barcelona: Graó.
- Biscarri, R (1989). *Métodos de investigación educativa. Guía práctica*. Barcelona: CEAC.
- Biscarri, R (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Borja, M (1982). *Les ludoteques: joguiens i societat*. Barcelona: Rosa Sensat.
- Borja, M. (2000). *Las ludotecas: instituciones de juego*. Barcelona: Octaedro
- Bruner, J. (1989). *Juego, pensamiento y lenguaje, conferencia en la Reunión Anual de la Asociación de Grupos de Juegos Preescolares*. Llanduduo (Gales). En Bruner (1989). *Acción, pensamiento y Lenguaje*. Comp. Linaza, pp 211-219.
- Chateau, J (1958). *Psicología de los juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Corominas, J. (1984). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.
- Cortiella, M., Fernández F, y Sánchez, D. (2010). *El joc infantil i la seva metodologia*. Barcelona: Departament d'Ensenyament.
- Delgado, I. (2011) *.El juego y su metodología. Servicios socioculturales y a la comunidad. Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- Elkind, D. (2007). *The Power of Play: How Spontaneous, Imaginative Activities Lead to Happier, Healthier Children*. Cambridge, MA: Da Capo Press. Recuperado el 24 de abril de 2012 <http://www.amazon.com/Power-Play-Spontaneous-Imaginative-Activities/dp/0738210536>
- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor
- Fundación Jaume Bofill y La Federació de Moviments de Renovació Pedagògica (2011). *Compromiso ético del profesorado*. Recuperado el 13 de marzo de 2012 [http://www.mrp.cat/images/stories/codi-etic/Compromis tic del Professorat/compromiso.pdf](http://www.mrp.cat/images/stories/codi-etic/Compromis%20tic%20del%20Professorat/compromiso.pdf)
- Garaigordobil, M. (1988). *Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco Olea.
- Garaigordobil, M. (2005). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gatzara (2012). *El joc*. Recuperado el 25 de abril de 2012. <http://lagatzara.wordpress.com/2012/01/13/el-joc/>

- Goldschmied, E. y Jackson, S. (2007). *La educación infantil de 0 a 3*. Madrid: Morata
- Guerreo, J.F. (1991). *Introducción a la investigación etnográfica en educación especial*. Salamanca: Amarú ediciones
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial
- Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R., Berk, L.E Y Singer, D.S. (2009). *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*. Oxford University Press. Recuperado el día 24 de mayo de 2012. <http://www.mandateforplayfullearning.com>
- Lichtenberg, J.D. (2001). Las Intenciones del (y de este) analista. Recuperado el 3 de mayo de 2012. <http://www.psicoterapiarelacional.es/LinkClick.aspx?fileticket=I78vEzr1V6Y%3D&tabid=553>
- Linaza, J. y Maldonado, A. (2000). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona, Anthropos
- López, M. (1995). *Organización y animación de ludotecas*. Madrid: CCS
- Marín, I. (2010). Jugar, una forma de vivir. Recuperado el 1 de marzo de 2012 [http://www.immamarin.com/?page\\_id=553](http://www.immamarin.com/?page_id=553)
- Marín, I. (2011). Asociación española de fabricante de juguetes. Recuperado el 1 de marzo de 2012. <http://www.aefj.es/noticias/?id=222>
- Ministerio de Educación y Ciencia (1989). Plan de investigación educativa y de profesorado. Madrid: MEC
- Ministerio de Educación y Ciencia (2006). El juego en la infancia. Recuperado el 1 de marzo de 2012. [http://ntic.educacion.es/w3//recursos2/e\\_padres/html/jugar.htm](http://ntic.educacion.es/w3//recursos2/e_padres/html/jugar.htm)
- Muñoz, C., Crepi, P. y Angrehs, R. (2011). *Habilidades sociales. Servicios socioculturales y a la comunidad. Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- Navarro, V., De La Rica, M<sup>a</sup>.J, Gil, F y Estapé, E. (1993). *Fundamentos de Educación Física para enseñanza primaria. Vol. II*. Barcelona: INDE
- Palacios, J (1979). *La cuestión escolar: análisis y perspectiva*. Barcelona: Isla
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Pisano, J. C. (1997). *Juegos para jóvenes y no tan jóvenes*. Buenos Aires, Ed. Bonum.
- Red Escolar Nacional. (2008). Variables. Recuperado el día 17 de mayo e 2012. <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodologia/Tema6c.html>.
- Reina, C (2009) El juego infantil. Innovación y experiencias educativas. Recuperado el 14 de abril de 2012. <http://www.csi->

[csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](http://csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)

- Requena, M.D. (2000). *Ciclo Formativo de Grado Superior Educación Infantil*. Salamanca: Secretaria General técnica. Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.
- Riba, C. (2003). *Metodología i tècniques d'investigació social*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya
- Roig, E. y Viu M. (2006). *Cos de Mestres educació Infantil*. Sevilla: Mad
- Ruíz, F., García, A., Hidalgo, F.G, Marqués, J.C, Román, R. y Sámper, M. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a 6 años*. Barcelona: Inde
- Rusel, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder
- Thió de Pol, C. (2003). *Entre pares i fills*. Barcelona: Barcanova.
- Tonucci, F. (2003). *Cuando los niños dicen basta*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Toro, J. (1979). Juego y aprendizaje. Cuadernos de Pedagogía nº 57, p. 11.
- Trilla, J. (1993). *Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona: Anthropos
- Vial, J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid: Akal
- Vivanco, M. (2005). *Muestreo estadístico: Diseño y aplicaciones*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.