



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

---

# El juego didáctico como herramienta transversal en el segundo ciclo de Educación Infantil.

---

Trabajo fin de grado presentado por: **MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ GUTIÉRREZ.**

Titulación: Grado en Maestra de Educación Infantil.

Línea de investigación: estado de la cuestión.

Directora: **Dra. CLARA MEGÍAS MARTÍNEZ.**

Madrid  
19 de julio de 2013.  
Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: Educación formal y recursos educativos.

## **RESUMEN.**

El objetivo del presente trabajo de investigación es justificar la importancia del juego didáctico durante la etapa de Educación Infantil. Para ello, esta investigación toma como punto de partida la realidad concreta de un colegio de Educación Infantil del municipio de Calvia.

En primer lugar, se ha realizado una revisión teórica sobre la importancia del juego didáctico en Educación Infantil para contar con una base teórica en la que basar nuestra investigación. En esta parte del trabajo hemos investigado acerca de los autores más relevantes que han estudiado sobre el juego infantil y sus diferentes posicionamientos.

A continuación, hemos procedido a realizar una observación participativa y varias entrevistas a maestras de un centro de educación infantil determinado. Posteriormente, se ha realizado el análisis de todos los datos recogidos durante nuestra estancia en el colegio. Con este análisis y el marco teórico en el que nos sustentamos, hemos llegado a unas conclusiones.

Por último, hemos tenido en cuenta las conclusiones de toda la información extraída tanto en el marco teórico como en el empírico para proceder a crear una guía con recomendaciones para docentes.

Palabras clave: juego didáctico, educación infantil, educación transversal, aprendizaje significativo, recomendaciones docentes.



## ÍNDICE:

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
1. POSICIONAMIENTO.....	6
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
5. DISEÑO GENERAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	10
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
1.1. Introducción del capítulo.....	12
1.2. Bases teóricas.....	12
1.3. Aproximación al concepto de juego en la etapa de Educación Infantil.....	13
1.4. El juego y el desarrollo infantil.....	15
1.4.1.  Ámbito psicomotriz.....	16
1.4.2.  Ámbito cognitivo.....	16
1.4.3.  Ámbito social.....	16
1.4.4.  Ámbito afectivo.....	16
1.5. Tipos de juegos según Piaget y Caillois.....	17
1.6. Rol del maestro ante situaciones de juego.....	20
1.7. Conclusiones del marco teórico.....	21
<b>CAPÍTULO II: MARCO EPISTEMOLÓGICO.....</b>	<b>23</b>
2.1. Introducción del capítulo.....	23
2.2. Diseño y tipo de investigación.....	23
2.3. Población y muestra.....	24
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	24
2.5. Conclusiones del marco metodológico empleado.....	26

---

<b>CAPÍTULO III: MARCO EMPÍRICO.....</b>	<b>28</b>
3.1. Introducción.....	28
3.2. Recogida de datos a través de la observación participante y análisis.....	28
3.3. Proceso utilizado para analizar los datos recogidos mediante las entrevistas.....	37
3.4. Análisis de datos recogidos mediante las entrevistas.....	37
3.5. Conclusiones del capítulo.....	39
<b>CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>40</b>
4.1. Conclusiones generales.....	40
4.2. Recomendaciones para incluir el juego didáctico como eje vertebrador de los aprendizajes.....	44
4.3. Ejemplo resumido de juego didáctico que recoge estas recomendaciones.....	46
4.4. Prospectiva.....	47
<b>RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS: .....</b>	<b>48</b>
Referencias bibliográficas: .....	48
Bibliografía: .....	49
<b>ANEXOS: .....</b>	<b>51</b>
ANEXO 1: Formulario guía para las entrevistas.....	51
ANEXO 2: Recogida de datos a través de las entrevistas realizadas.....	52

## **INTRODUCCIÓN.**

### **1. POSICIONAMIENTO.**

Mi madre siempre dice que yo soy maestra desde que nací y cuenta la siguiente anécdota. Dice que mi juego simbólico favorito era ser profesora. Yo explicaba algo a mis alumnos imaginarios, posteriormente, les mandaba ejercicios que normalmente eran de los cuadernillo rubio, les daba un tiempo para hacerlos (aunque realmente los hacía yo) y al final, corregía los ejercicios. Incluso había veces que hacía algún fallo conscientemente para poder enseñarle a mi alumno imaginario cómo debía hacerlo correctamente. Con esta historia me gustaría hacerles llegar que mi verdadera vocación siempre ha sido ser maestra.

Los años previos a la universidad, cada vez que asistía a clase de un buen profesor, pensaba “yo quiero ser así, mis alumnos estarán contentos de tenerme como profesora”. Cuando llegó el momento de matricularme en la universidad, tenía muy claro que mi vocación era ser docente, lo que no tenía totalmente decidido era si embarcarme en Educación Primaria o Infantil así que al final he acabado cursando las dos carreras.

Mi interés por estudiar Educación Infantil surgió cuando nacieron mis sobrinos. Viéndoles crecer comenzaron a asaltarme una serie de dudas en relación a aspectos sobre los que no había estudiado previamente como: el proceso de lectoescritura, la importancia del dibujo y los diferentes juegos que se realizan en las escuelas de Educación Infantil. Cada vez que traían a casa alguna de sus tareas y me contaban lo que habían hecho en clase, yo me preguntaba “¿realmente están aprendiendo cuando realizan esas actividades en las que se tienen que limitar a copiar unos patrones sin dejar volar su imaginación? Cuando juegan a este juego, ¿qué están aprendiendo verdaderamente?” Y así me surgían miles de preguntas.

Siempre que podía, iba a buscar a los niños al colegio y de paso veía las obras que tenían colgadas a modo de decoración, los materiales con los que contaban en clase, etc. Lo que yo pensé a simple vista fue que en este centro de Educación Infantil se realizan actividades o juegos con un único objetivo: cubrir la jornada educativa y tener entretenidos a los alumnos.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

**El objetivo principal de la investigación consiste en comprobar si el juego didáctico posee una importancia relevante como recurso transversal en los procesos de aprendizaje en alumnos de Educación Infantil y en qué medida se utiliza éste en la realidad de un centro educativo concreto en el que decidimos realizar parte de esta investigación.**

Desde nuestro punto de vista, en este centro de Educación Infantil, se podría hacer un uso mayor y más adecuado del juego didáctico, con la intención de que los alumnos desarrollen los contenidos contemplados en el Currículum de nuestra Comunidad Autónoma seccionados en áreas:

- 1) De conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- 2) De conocimiento del entorno.
- 3) De comunicación y representación.

## **3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Durante las experiencias que se pudieron observar en dicho centro, previas a la realización de éste trabajo de investigación, como se comentó anteriormente en el posicionamiento, no se utilizaba el juego didáctico como herramienta transversal. **En nuestra opinión, el juego didáctico en Educación Infantil es el eje vertebrador de todo lo que se quiera trabajar o enseñar.** El juego es una manera de hacer donde los alumnos se sienten cómodos y aprenden de una manera muy motivadora.

Por ejemplo: plantear una actividad sobre la primavera y todos sus elementos con flores, insectos, árboles, paisajes, etc. en la que los niños puedan hacer una dramatización, aunque sea únicamente creando algo característico para su vestimenta. De este modo los niños se sienten parte del proyecto porque es una temática que está relacionada con su entorno cotidiano, dejan volar su imaginación, aportan ideas y, además, trabajan de manera cooperativa. Por el contrario, lo que normalmente se suele hacer es realizar una maqueta o un dibujo totalmente pautado donde todos los alumnos hacen las mismas cosas, con los mismos materiales e incluso del mismo color. En el primer planteamiento los niños piensan, asumen diferentes roles, crean algo que puede ser similar a lo que están

acostumbrados a ver o puede ser totalmente fruto de su imaginación y, por lo tanto, hacen un recorrido mucho más enriquecedor y atractivo. En el segundo planteamiento, los alumnos lo conciben como una tarea propiamente dicha y no disfrutan de ella, simplemente la hacen porque el docente lo ha propuesto pero no desarrollan, entre otras, su autonomía ni su creatividad. Finalmente, no tendría el mismo resultado tener la clase decorada con fotos de ellos mismos representando la primavera, que si ésta está decorada con dibujos.

A partir de este momento, nos planteamos realizar el presente trabajo de investigación para documentarnos sobre la importancia del juego didáctico en Educación Infantil y, por otro lado, comprobar si la manera en la que se utiliza el juego en esta escuela concreta, es la adecuada o si se puede mejorar.

Pensamos que el juego didáctico es una herramienta muy importante durante la etapa de la enseñanza infantil por dos motivos de peso:

1. El juego desinhibe a los niños, los sumerge en una realidad paralela donde sus conductas son espontáneas; investigan, interactúan y aprenden porque el juego les motiva a que lo hagan.
2. El juego es un factor muy importante en el desarrollo de su autoestima, sobretodo el juego simbólico porque ésta es una actividad en la que cada niño/a crea sus propias reglas pero también las puede modificar si es necesario. Por otro lado, éstas reglas son sinónimo de metas, por lo tanto, la superación de las mismas es para ellos/as un logro, un éxito y esto hace que su autoestima se vea reforzada.

Consideramos que es importante, a nivel personal, conducir nuestra investigación hacia este tema porque, posteriormente, nos servirá para mejorar nuestra propia profesión como docentes teniendo en cuenta las conclusiones y recomendaciones finales.



#### **4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

Nuestra principal intención a la hora de realizar este trabajo de investigación es analizar si realmente el juego didáctico y su uso son relevantes en cada una de las actividades que se llevan a cabo en Educación Infantil.

##### **a) Objetivo general.**

Analizar la importancia del juego didáctico como eje transversal en las actividades que se llevan a cabo en el segundo ciclo de Educación Infantil.

##### **b) Objetivos específicos marco teórico.**

1. Conocer las teorías de algunos de los autores que han investigado sobre la importancia del juego en Educación Infantil.
2. Identificar las causas de la importancia del juego en Educación Infantil.
3. Entender la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de los alumnos.
4. Clasificar la tipología de juegos que existen en Educación Infantil.
5. Describir el papel que debería adoptar el docente ante el juego.

##### **c) Objetivos específicos marco empírico.**

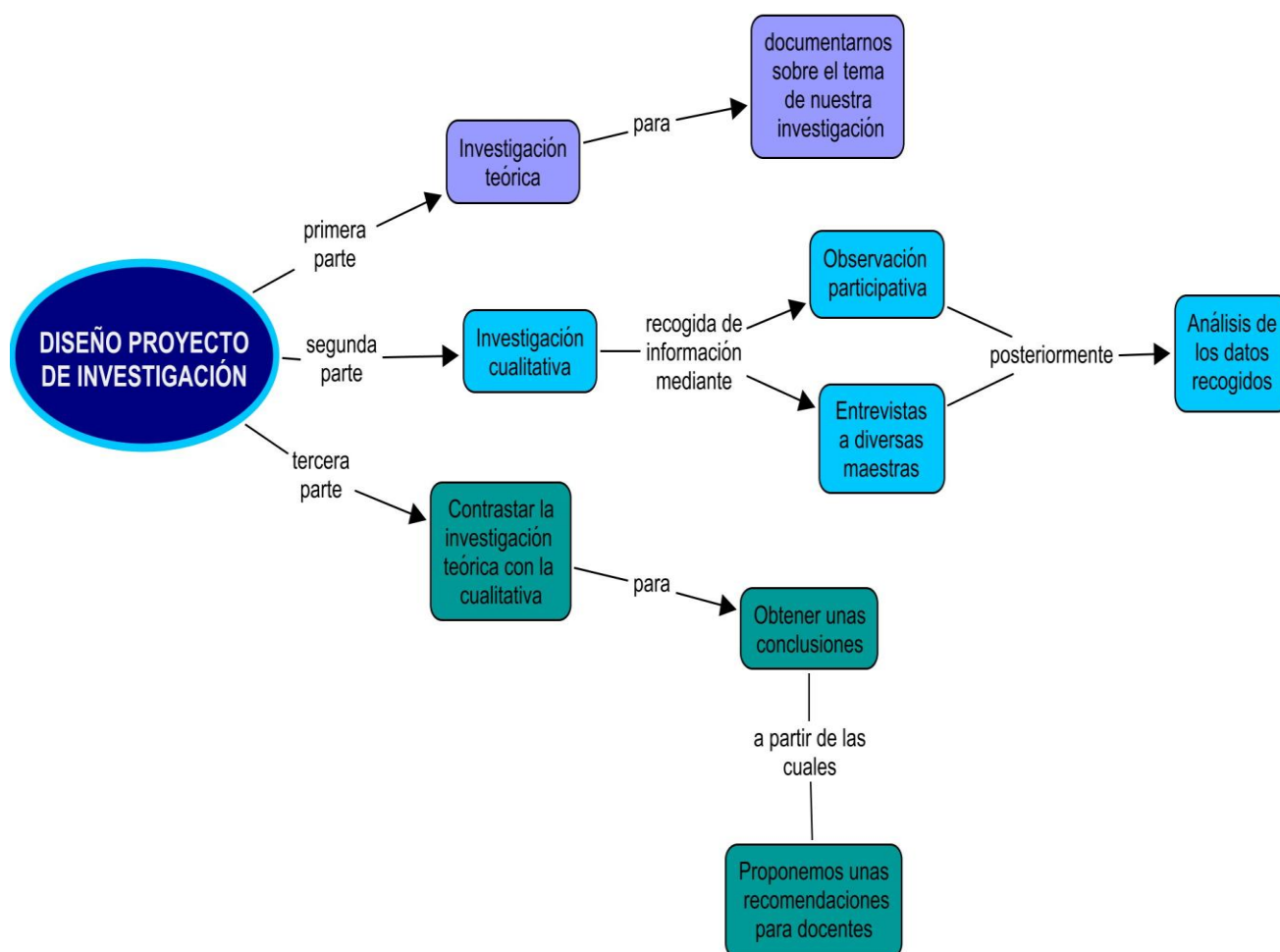
1. Observar los juegos que se llevan a cabo en un centro de Educación Infantil.
2. Entrevistar a varias maestras del centro educativo en cuestión para conocer su posicionamiento y el uso que hacen del juego en el aula.
3. Analizar los juegos observados.
4. Estudiar los datos recogidos mediante las entrevistas.

##### **d) Objetivos finales.**

1. Extraer unas conclusiones en relación al uso del juego didáctico en este centro educativo.
2. Crear una guía con recomendaciones para docentes.

## 5. DISEÑO GENERAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Este trabajo de investigación está dividido en tres partes tal y como se muestra en el siguiente esquema:



En el **Capítulo I**, relacionado con el marco teórico, se recoge toda la información que nos servirá de base para el posterior análisis y contraste de los datos que hemos recogido en el colegio. Por lo tanto, recopilamos toda la información a nivel teórico que nos ofrecen autores que ya han estudiado previamente sobre el juego, su importancia, su influencia en el desarrollo de los alumnos, la tipología y el rol que debe ejercer el docente.

En el **Capítulo II**, respectivo al marco epistemológico, se encuentra diseñado el tipo de investigación que se llevó a cabo para la posterior recogida de datos. Se trata de una investigación cualitativa en la que utilizamos como técnica de recogida de datos la observación participativa y como instrumento de recolección de información, utilizamos la entrevista realizada a diversas maestras del centro educativo.

En el **Capítulo III**, en relación al marco empírico, se recoge la información extraída de la observación participativa y de las entrevistas realizadas a las maestras. Asimismo, a lo largo de éste capítulo también se analizan los datos y se extraen unas conclusiones sobre los mismos.

En el **Capítulo IV**, encontramos las conclusiones y unas recomendaciones para docentes. A partir de las conclusiones extraídas, hemos creado una guía con recomendaciones para docentes a fin de integrar eficazmente el juego didáctico como eje transversal en las actividades que se llevan a cabo en el aula.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.**

### **1.1 Introducción del capítulo.**

A lo largo de este capítulo se expondrán los resultados de una investigación teórica sobre el juego para documentarnos sobre la importancia del mismo en Educación Infantil.

En esta parte del trabajo y, en relación a nuestra temática principal, encontraremos respuesta a las siguientes preguntas; ¿cuáles son los autores más relevantes que han investigado acerca del juego?, ¿qué encierra el concepto de juego?, ¿qué influencia ejerce el juego en el desarrollo de los alumnos?, ¿qué tipología de juegos existen? y ¿cuál es la función del docente ante situaciones de juego?.

### **1. 2 Bases teóricas.**

Piaget, en su *Teoría del desarrollo cognoscitivo* (2008), explica que el niño necesita jugar porque le ayuda a interactuar con la realidad que le desborda. El juego proporciona al niño la oportunidad de enfrentarse a situaciones imaginarias con las que practica para la vida real. Según este autor, el niño desarrolla sus estructuras cognoscitivas cuando se relaciona con su entorno a través de las experiencias que vive.

Vygotski, en su *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores* (2008), defiende que el juego proporciona una doble función: el juego como valor socializador y como factor de desarrollo. Es socializador porque transmite a los individuos valores, costumbres y, en general, todos los bienes culturales de la sociedad a la que pertenecen. En relación al desarrollo, el juego nace de la necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos y todo esto ayuda a que progresen en su desarrollo y a partir de aquí surge el concepto de "*Zona de desarrollo próximo (ZDP)*". La ZDP es la distancia que hay entre lo que alumno sabe y con lo que puede resolver problemas sin ayuda y lo que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto y los medios y recursos que éste le proporcione.

Winnicott, en su *Teoría del desarrollo emocional primitivo* (2008), expone que el niño cuando es un bebé se encuentra indefenso y muy apegado a la madre. Cuando nace, se encuentra en un estado de no integración y son dependientes absolutos. A medida que los niños crecen y si el apego ha sido tranquilizante y seguro, empiezan a experimentar la

separación de la madre y el juego les ayuda en este proceso. A través del juego, “controlan” la realidad para sentirse seguros.

### **1.3. Aproximación al concepto de juego en la etapa de Educación Infantil.**

El juego es una actividad libre y accesible a todas las culturas para que nuestros alumnos se desarrollen como personas y se integren de manera satisfactoria en la sociedad.

El juego es una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado un ámbito de posibilidades de acción e interacción con el fin de no obtener un fruto ajeno al obrar mismo, sino de alcanzar el gozo que este obrar proporciona, independientemente del éxito obtenido (López Quintás, 1998, p. 33).

El juego es un elemento básico para el desarrollo afectivo y social de nuestros alumnos. La interacción que se consigue con el juego es totalmente natural gracias a que, cuando los niños juegan, muchas veces se aíslan del entorno y se sumergen en un mundo imaginario y lleno de creatividad.

En esta etapa de la educación, es importante desarrollar actitudes y aptitudes de **socialización**. Por lo tanto, buscaremos fomentar aspectos como el compañerismo, la cooperación y la solidaridad. El juego es una herramienta muy útil para que nuestros alumnos interaccionen. Tal y como señala Huizinga (1972) “no existe un juego en solitario ya que para que el juego sea posible es preciso que exista otro jugador o otro algo”.

La acción de jugar es una conducta espontánea que nace a través de la curiosidad o por el simple placer de hacerlo. Por lo tanto, es una labor innata que emplean los niños para **aprender**.

El juego es importante porque es una actividad que ofrece a los alumnos libertad y flexibilidad. El juego les ayuda a enfrentarse a la realidad de manera segura. Nuestros alumnos pueden crear situaciones simbólicas para las que ellos son los que se imponen sus propias reglas o pautas y propósitos, los cuales puede cambiar o negociar si lo considera oportuno.

El que sabe jugar crea, al hilo mismo del juego, posibilidades nuevas y cambiantes, que son la luz misma que permite proseguir su tarea creadora. Viendo el juego como una interacción de campos de posibilidades, se comprende a fondo el sentido de la vida humana, que es una trama de ámbitos que se tejen y destejen incesantemente (López Quintás, 2005, p. 205).

Estas situaciones se les presentan como pequeños retos personales. La superación o el fracaso de éstos suponen un aumento o disminución de su **autoestima**. Tal y como dice Huizinga (1972): "(...) el juego no es la vida "corriente" o la vida "real". Más bien, es un escape de la vida "real" en un ámbito temporal de actividad con la orientación adecuada".

La Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006) en su artículo 14 de ordenación y principios pedagógicos contempla el juego de la siguiente manera:

- “Los contenidos educativos de la educación infantil se organizarán en áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños” (Art. 14.4).
- “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).

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, es importante que los juegos que se propongan dentro de clase sean **motivadores** y atraigan la atención de nuestros alumnos. El juego en sí mismo es una excelente herramienta para aprender porque aprenden divirtiéndose y de manera voluntaria.

Otros autores como Johan Huizinga y Caillois, cuando definen el juego, coinciden en que es una actividad donde los niños se pueden **evadir de toda la realidad** que les rodea. Estos autores, separan la vida real que cada niño pueda estar experimentando con la situación que les ofrece el juego para liberarse de ésta realidad.

El juego es una actividad libre ejecutada “como si” y situada fuera de la vida diaria, pero, al mismo tiempo, capaz de absorber por completo al jugador. Es una actividad que no ofrece interés material alguno o utilidad de ningún tipo. Se ejecuta dentro de un

determinado tiempo y un determinado espacio según un orden y reglas fijadas de antemano (Huizinga, 1972).

El juego es una actividad sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta, y que es una actividad ficticia en el sentido de que está acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación a la vida corriente (Caillois, 1958).

Por último, James P. Carse fue el creador de la Teoría de que existen Juegos Finitos y Juegos Infinitos. Los Juegos Finitos buscan un ganador y cuando lo consiguen, el juego ha acabado. Existe un inicio y un fin. Estos juegos cuentan con unas reglas claramente definidas e inamovibles.

Por el contrario, los Juegos Infinitos, buscan seguir jugando. No se tiene consciencia de cuándo ha empezado el juego ni tampoco tiene importancia ésta información porque el juego no tiene límites espacio-temporales. Por este motivo es imposible calcular el tiempo que transcurre desde que empieza el juego hasta que se termina. Los jugadores no son fijos y pueden ir reciclándose o apuntándose nuevos jugadores en cualquier momento del juego. Estos juegos cuentan con unas reglas que evolucionan a medida que evoluciona el juego.

James Carse (1986) afirma que: “Un juego finito es jugado con el propósito de ganar, un juego infinito con el propósito de seguir el juego”.

Resumiendo, a través del juego el niño experimenta con el entorno, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación y su creatividad. De acuerdo con Donald Winnicott (1982) cuando señala que: “es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”.

#### **1.4. El juego y el desarrollo infantil.**

El juego tiene un importante papel en el desarrollo tanto intelectual como físico de los niños. A continuación, veremos las diferentes influencias que ejerce el juego en el desarrollo infantil desde diferentes ámbitos.

#### **1.4.1. Ámbito psicomotriz.**

Durante los primeros años de vida, incluso desde el nacimiento, los bebés juegan con su propio cuerpo: con sus piernas, con sus brazos o con sus manos. Este tipo de actividad lúdica desarrolla la habilidad motriz de los niños. Al principio se trata de una actividad casual sin ninguna intencionalidad pero poco a poco, a medida que los niños van tomando consciencia y control de su propio cuerpo y de sus movimientos, ésta actividad pasa a ser intencional.

#### **1.4.2. Ámbito cognitivo.**

El juego potencia la actividad cognitiva e impulsa a los alumnos hacia su propia maduración. A través del juego el niño se enfrenta a nuevos problemas para los que tiene que buscar solución. Por lo tanto, el juego les permite desarrollar la capacidad de pensar y comprender su entorno. Este proceso da lugar a que la estructura cognitiva sea cada vez más compleja.

#### **1.4.3. Ámbito social.**

En cuanto al desarrollo social, los niños experimentan con los objetos y juegan con otras personas que interaccionan con ellos. El juego tiene la gran ventaja de proporcionar situaciones en las que pueden asumir diferentes roles para formar su personalidad y desarrollar aptitudes para relacionarse.

Bruner, (1984) y Elkonin, (1985) defienden que: “el juego es uno de los factores esenciales que intervienen en el proceso de desarrollo y aprendizaje es la actividad que el niño realiza en su interacción con las personas (adultas y pequeñas) y con los objetos” cit. en *Planificar la etapa de 0-6 de Anton Monserrat et al. (2007)*.

Generalmente, los niños representan roles relacionados con el entorno que les rodea y con las personas adultas que, a menudo, interaccionan con ellos. En este sentido, los juegos simbólicos desarrollan la capacidad de socialización de los alumnos.

#### **1.4.4. Ámbito afectivo.**

En relación al desarrollo afectivo-emocional, los niños cuando juegan liberan tensiones. Es una excelente herramienta para que manifiesten sus emociones, tanto positivas como negativas, sus deseos y sus sentimientos. El juego les sirve como una terapia que les ayuda a superar conflictos e inseguridades y, por lo tanto, contribuye al



equilibrio afectivo del sujeto. Este equilibrio es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad.

Además, el juego simbólico les ayuda a superar situaciones conflictivas debido a que muchas veces se establecen relaciones afectivas con juguetes o con personajes imaginarios que actúan como psicólogos o confidentes y con los cuales se expresa con total libertad.

Por otro lado, el juego también es una actividad que favorece el desarrollo afectivo de los niños puesto que proporciona placer, entretenimiento y alegría.

El desarrollo de cada uno de estos ámbitos no se realiza de manera aislada de los demás sino que se interrelacionan constantemente. En general, el juego potencia el desarrollo y aprendizaje de los alumnos ya que todas aquellas situaciones que los niños crean, les sirven para ensayar conductas, emociones y maneras de comunicarse que posteriormente aplicarán a la vida cotidiana.

### **1.5. Tipos de juegos según Piaget y Caillois.**

Piaget, creó una teoría sobre el desarrollo del juego infantil. Para ello, profundizó en los cambios y progresos que se iban produciendo en los niños durante el desarrollo de sus propios hijos.

Según Piaget, en su libro, *Psicología del niño* (1984) dividió el desarrollo en cuatro estadios: el sensoriomotor (0 - 2 años), el preoperacional (2 - 6 años), el operacional concreto (6 - 12 años) y el operacional formal (a partir de los 12 años). A partir de esta clasificación y sus correspondientes edades, otorgó un tipo de juego:

- Juego funcional: corresponde con el estadio sensoriomotor. Son los primeros juegos en aparecer y aumentan de manera progresiva hasta los dos años aproximadamente. Son actividades de tipo motor, es decir, movimientos del propio cuerpo o de objetos que sujeta con su cuerpo. El niño realiza este tipo de actividad porque se da cuenta de que puede influir en su entorno y esto le produce placer. Las primeras interacciones las realiza con sus padres.

Durante los primeros meses, los juegos son simples como por ejemplo sacudir un sonajero ya que el sonido que produce es diferente y les gusta. Con simples juegos como éste, van descubriendo su entorno y van aprendiendo nuevas sensaciones. En función de la edad del niño, éste irá experimentando juegos motores cada vez más complejos y voluntarios. Esta situación va unida a un mayor control sobre su cuerpo.

- Juego simbólico: se da durante el estadio preoperacional. Los niños reproducen situaciones de la vida real y asume roles (maestro, médico...). A través del juego simbólico, el niño manifiesta sus sentimientos, deseos y su relación con la realidad. Además, coincide con la etapa de la adquisición del lenguaje, lo que da lugar a la emisión de ruidos o sonidos como la bocina de un coche. A medida que el niño crece, este tipo de juego pasa a ser más complejo. Piaget (1962) afirma explícitamente: “A diferencia del pensamiento objetivo, que trata de adaptarse a las exigencias de la realidad externa, el juego imaginativo es una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad del niño”. (p. 89).

El niño empieza a “hacer como si”, es decir, los objetos se transforman imaginariamente en otras cosas que no están presentes, simula situaciones o escenas que previamente ha vivido y para ello un único sujeto interpreta múltiples roles que pueden ser tanto de personajes reales como ficticios. A medida que los niños van creciendo, el juego pasa a tener un carácter cada vez más fiel a la realidad que representan.

- Juego de reglas: tiene lugar a partir de los seis años, es decir, durante los estadios operacional concreto y operacional formal. Existen unas reglas que definen el juego y que se deben de respetar. Exige competición y, por lo tanto, requiere que se vea el juego desde el punto de vista del contrincante para anticiparse a sus acciones.

El juego de reglas aparece de manera tardía porque sólo se da cuando los niños ya han desarrollado estrategias sociales. Este tipo de juegos favorece valores como el compañerismo, la responsabilidad, la cooperación y la democracia.

Para Caillois, la división que hace en *Los juegos y los hombres* (1986) de los tipos de juegos es distinta a la de Piaget, veámoslo más detenidamente. Caillois los divide en cuatro secciones principales:

- ❖ De competencia (Agon): son juegos de rivalidad donde siempre existe un ganador. Este ganador demuestra tener más cualidades que su adversario como puede ser rapidez, habilidad, memoria, etc.). El autor lo describe como: “(...) lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor”. (Caillois, 1986).
- ❖ De azar (Alea): son juegos que no dependen de las habilidades del jugador sino de la suerte que tenga cuando está jugando. Por lo tanto, no se demuestra que el sujeto tenga buenas habilidades, capacidades o estrategias. Caillois (1986) explica: “(...) juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino”.
- ❖ De simulacro (Mimicry): este tipo de juego tiene mucha relación con el juego simbólico. Es un juego donde el sujeto simula una realidad paralela y se convierte temporalmente en otro personaje. En este tipo de juegos no existen las reglas sino la simulación. “Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: in-lusio), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio.” (Caillois, 1986).
- ❖ De vértigo (Ilinx): son juegos que buscan alcanzar la adrenalina y desestabilizar al sujeto. Caillois (1986) explica que: “(...) se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana”.

Como podemos observar, tanto Piaget como Caillois hacen una clasificación del juego muy diferente pero ambos incluyen en su categorización el juego de rol o simbólico y lo explican de una manera similar. En el juego simbólico el sujeto abandona la realidad que le rodea para sumergirse en una segunda realidad.

### **1.6. Rol del maestro ante situaciones de juego.**

Los educadores deben ser un modelo y referente para sus alumnos. El respeto y la aceptación de todos los miembros del grupo será el ejemplo de comportamiento social que la maestra les deberá brindar a sus alumnos. Por lo tanto, en general, la actitud con la que tratan a sus alumnos es fundamental.

El rol del maestro/a debe estar enfocado hacia la planificación de juegos didácticos que sirvan como fuente de desarrollo de cada uno de los ámbitos que hemos señalado anteriormente. Los docentes “tienen que utilizar el juego para trabajar las intencionalidades educativas, es decir, programar aquellos aspectos que potencien los objetivos que se hayan planteado para cada infante” (R. Guitart, 1999).

En relación a la intervención y la dinamización del juego, no podemos olvidar que el docente es la persona que guía. Por lo tanto, su actuación debe estar enfocada desde diversos ámbitos de actuación:

- 1) Como gestores de la planificación. Propondremos y organizaremos juegos didácticos. No debemos olvidar que a la hora de planificar actividades también se debe contar con la ayuda de los alumnos y tener en cuenta sus propias iniciativas e intereses.
- 2) Como animadores. Hemos de dinamizar el juego pero éste debe ser tan libre como sea posible. Al principio normalmente orientaremos y sugeriremos a los alumnos para estimularlos pero a medida que el juego va desarrollándose, hay que dejar que éste se desarrolle libremente.
- 3) Como facilitadores y organizadores de los recursos. Debemos facilitar a los alumnos todo lo que necesiten para que el juego se desarrolle correctamente y se mantenga el nivel de interés y así conseguir el objetivo del juego que nos hayamos propuesto.
- 4) Como observadores. La observación nos facilitará la posterior evaluación del juego como proceso y no sólo como resultado del mismo. Para ello, los docentes debemos tener en cuenta el nivel de participación de los alumnos, las relaciones interpersonales que se establecen como compañeros, la iniciativa, el ambiente en que se desarrolla la actividad y la intervención educativa que hemos proporcionado.

### **1.7. Conclusiones del marco teórico.**

Durante la elaboración del presente capítulo, por un lado, hemos documentado algunas de las bases teóricas que sustentan el juego y, por otro lado, hemos profundizado en aspectos teóricos relacionados directamente con los objetivos del trabajo de investigación que nos ocupa. Después de su realización, podemos extraer las siguientes conclusiones:

En primer lugar, las teorías de Piaget, Vygotski y Winnicot nos posicionan desde sus diferentes perspectivas ante el juego pero los tres autores coinciden en que el juego les ayuda a afrontarse a la realidad que les rodea. Para ello utilizan estrategias de imitación en las que simulan la realidad para sentirse seguros. Además, Vygotski nos introduce al concepto de Zona de Desarrollo Próximo, la cual nos parece muy interesante porque destaca la importancia de que los conocimientos se interrelacionen entre sí y que los conocimientos se construyan desde la experiencia previa que nos aportan los alumnos.

En segundo lugar, hemos realizado una aproximación al concepto de juego del que podemos extraer que es un elemento básico y necesario para el correcto desarrollo de nuestros alumnos ya que les ayuda a entender el mundo que les rodea, les libera de tensiones y desarrolla su creatividad. Además, el juego tiene un potente componente socializador que facilita la interacción con los demás y para la cual aprenden unas habilidades sociales.

En tercer lugar, el juego ejerce una influencia muy favorable en relación al desarrollo de los alumnos en cada uno de los ámbitos que engloban al niño. En el ámbito psicomotriz les proporciona oportunidades para desarrollar la habilidad motriz. En el ámbito cognitivo se desarrolla la capacidad de pensar y entender su entorno. En el ámbito social, promueve el desarrollo de habilidades para relacionarse con los demás y a la vez, conforman su personalidad. En el ámbito afectivo, los niños manifiestan sus emociones, sus deseos y sus sentimientos y les sirve como terapia para superar miedos e inseguridades.

En cuarto lugar, Piaget y Caillois hacen una clasificación de los tipos de juegos sustancialmente diferente pero ambos autores coinciden en incluir el juego de simulación en sus clasificaciones. Piaget los llama juegos simbólicos y para Caillois son juegos de simulacro o mimicry.

Por último, la principal tarea de los educadores es planificar los juegos didácticos de manera que potencien el desarrollo integral de los alumnos desde los diferentes ámbitos. Además, también deberán actuar como observadores, animadores y facilitadores de los recursos que se necesiten.

## **CAPÍTULO II: MARCO EPISTEMOLÓGICO.**

### **2.1. Introducción del capítulo**

En este capítulo desarrollaremos el diseño del trabajo de campo cuyos resultados se expondrán en el Capítulo III. En él encontraremos respuesta a preguntas como; ¿qué tipo de investigación se va a llevar a cabo?, ¿a quién va dirigida esta investigación? y ¿qué técnicas e instrumentos se van a utilizar para recoger la información que nos interesa?.

Para ello, se ha investigado acerca de las técnicas e instrumentos de recogida de datos en investigaciones de tipo cualitativo y se han seleccionado aquellas que hemos considerado más adecuadas para la investigación que nos ocupa.

### **2.2. Diseño y tipo de investigación.**

Como futura maestra de Educación Infantil, en virtud de nuestra tarea docente y de las implicaciones que ello conlleva, se ha decidido tratar el tema del juego didáctico cuyos motivos explicamos en el apartado de introducción del presente trabajo.

Debido a la falta de experiencia en este tipo de trabajos de investigación, y después de un proceso de documentación acerca de las diferentes vías de investigación existentes, hemos decidido realizar una investigación de tipo cualitativa. Este proceso de investigación se basará en los siguientes pasos o fases estudiados por Álvarez-Gayou, 2005; Miles y Huberman, 1994; Rubin y Rubin, 1995: cit en *¿Cómo analizar datos cualitativos?* de Fernández, L (2006):

1. Recoger información a través de la observación directa y de la realización de entrevistas.
2. Transcribir y ordenar toda la información recogida. En este caso se tomarán notas manuscritas por la investigadora tanto al realizar la observación dentro del aula como a la hora de realizar las entrevistas a las docentes.
3. Codificar la información. Se realizará un análisis por categorías para ordenar toda la información obtenida mediante las entrevistas y así poder obtener unas conclusiones en relación a los objetivos propuestos al principio de este trabajo de investigación.

4. Integrar la información. Momento en el que se contrastará la información recogida en el marco teórico con la recopilada en el marco empírico y se buscarán los vínculos que existan entre ambos momentos del proceso de investigación.

La investigación **cuantitativa**, como señala Martínez, 2006 cit. por Megías, C (2012) es la más indicada cuando el investigador no sólo quiere conocer una determinada realidad, o un problema específico de un grupo, sino que desea también resolverlo. Por otro lado, este trabajo se podría enmarcar en el paradigma de la **investigación-acción** porque, como decimos, no solamente nos vamos a interesar en conocer la realidad concreta de este centro sino que además también nos hemos propuesto crear una guía con recomendaciones para docentes a fin de integrar el juego didáctico como herramienta transversal.

El método que utilizaremos para evaluar nuestra investigación y, por lo tanto, extraer unas conclusiones sobre la importancia del juego en este centro, se basará en contrastar nuestro marco teórico con la información que obtengamos al analizar los datos recogidos en el centro educativo.

### **2.3. Población y muestra.**

La investigación se realizará en un colegio público de Educación Infantil y Primaria situado en el municipio de Calviá, Islas Baleares. El colegio en cuestión cuenta con cinco unidades de Educación Infantil y en cada una de ellas hay escolarizados una media de 17 alumnos.

En este caso, la muestra que utilizaremos para realizar esta investigación estará centrada en una clase del centro en cuestión. Por lo tanto, los resultados de esta investigación no podrán utilizarse para generalizar información.

### **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

La técnica que nos parece más adecuada y que hemos elegido para realizar este tipo de investigación es la observación participante. Esta técnica nos servirá para observar directamente el desarrollo de las clases que se realizan en la institución educativa que investigamos. A su vez, podremos ir tomando notas que nos ayuden a recabar la mayor



cantidad de información posible, teniendo en cuenta todos los detalles que contextualicen cualquier situación lúdica observada.

Ésta es la técnica clásica primaria y más usada por los investigadores cualitativos para adquirir información. Para ello, el investigador vive lo más que puede con las personas o grupos que desea investigar, compartiendo sus usos, costumbres, estilo y modalidades de vida. Para lograr esto, el investigador debe ser aceptado por esas personas, y sólo lo será en la medida en que sea percibido como “una buena persona”, franca, honesta, inofensiva y digna de confianza. Al participar en sus actividades corrientes y cotidianas, va tomando notas de campo pormenorizadas en el lugar de los hechos o tan pronto como le sea posible (Martínez, 2006, p. 138).

Respecto al proceso formal de la investigación, utilizaremos el método deductivo con el cual, a partir de la teoría, modelos teóricos y, posteriormente, observaciones, obtendremos las conclusiones del caso en particular. Durante nuestro estudio no habrá manipulación de variables ya que estas se observarán y se describirán tal como se presentan en su ambiente natural.

Por otro lado, como instrumento de recogida de datos, al tratarse de un centro con pocas unidades, hemos creído oportuno realizar una **entrevista semiestructurada** a tres maestros/as de diferentes cursos. Este tipo de entrevista nos permitirá acceder a la información que han recogido los entrevistados durante el proceso de escolarización de los alumnos. Diseñaremos la entrevista en formato de preguntas relacionadas con los objetivos de este trabajo de investigación pero, estas preguntas estarán sujetas a posibles cambios a medida que avancen las entrevistas. De esta manera obtendremos una opinión más global de la visión del juego en Educación Infantil en este centro educativo.

Como señala Kvale (1996) cit. por Martínez (2006): “el propósito de la entrevista de investigación cualitativa es obtener descripciones del mundo vivido por las personas entrevistadas, con el fin de lograr interpretaciones fidedignas del significado que tienen los fenómenos descritos.

Las entrevistas serán grabadas con carácter totalmente anónimo para no influir en las respuestas de los entrevistados. Nos parece una buena técnica para obtener unos resultados lo menos alterados posible, que nos garantice la fiabilidad de la información que nos transmitan los docentes de este centro.

Las entrevistas se estructurarán en base a tres preguntas relacionadas con el marco teórico y una pregunta abierta para que los maestros puedan añadir información que consideren relevante o experiencias como docentes de Educación Infantil.

Las preguntas se realizarán de manera que los maestros puedan elegir una o varias de las opciones que se les presentan aunque también estarán sujetas a posibles cambios a medida que avancen las entrevistas. Por otro lado, se pedirá a los maestros entrevistados que argumenten sus respuestas.

Las preguntas que se formularán durante la entrevista se encuentran en el **ANEXO 1**.

### **2.5. Conclusiones del marco metodológico empleado.**

En relación a la observación participante, en un momento dado, se dudó entre investigar a un solo curso o a dos. Finalmente, y debido al poco tiempo del que se disponía, se decidió realizar la observación en un solo curso y así poder llevar a cabo nuestro trabajo de manera más profunda y concreta.

Después de haber puesto en práctica la metodología antes descrita, hemos tenido que cambiar la manera de realizar las entrevistas ya que algunas maestras se mostraban reticentes a ser grabadas aún habiéndoles asegurado que las entrevistas serían anónimas. Por lo tanto, realizamos una primera entrevista cogiendo notas para ver cómo se desarrollaba y, si fuera necesario, cambiar de técnica. En esta primera entrevista quedamos muy satisfechas con la información recogida puesto que, después de haber estado todo el día juntas compartiendo opiniones de los alumnos, se había creado un clima de confianza entre nosotras. Este clima de confianza fue un aspecto clave en la entrevista ya que la maestra se sintió muy cómoda cuando nos respondía a las preguntas que le realizábamos, exponiendo y mostrándonos ejemplos para argumentar sus respuestas. En nuestra opinión, fue una entrevista muy fructífera en la que aprendimos mucho compartiendo opiniones. Por este motivo, pensamos que la metodología empleada era la más idónea para este tipo de investigación. Pensamos que si la entrevista hubiera sido grabada, la maestra se hubiera limitado a contestar las preguntas planteadas y no hubiéramos podido recabar otra información interesante para nuestro Trabajo Fin de Grado.

Por los motivos antes expuestos, decidimos continuar con la metodología que habíamos pensado y realmente estamos muy satisfechos con los resultados.

Por otro lado, una vez que se fue interactuando con otras maestras, se consideró en ampliar el número de entrevistas con el objetivo de recoger otras ideas. En lugar de realizar tres entrevistas, se llevaron a cabo cuatro a maestras de diferentes cursos y también a la coordinadora de Educación Infantil.

En conclusión, creemos que las técnicas de recogida de datos elegidas fueron las adecuadas porque a la vez que nos aportaron una perspectiva general en relación al juego en este centro educativo, también aprendimos mucho mientras recolectábamos la información para nuestro trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO III: MARCO EMPÍRICO.**

### **3.1. Introducción.**

En este capítulo del presente trabajo de investigación, se detalla y analiza la recogida de datos que se ha llevado a cabo durante el trabajo de campo a fin de acercarnos a la realidad que acontece en uno de los colegios de Educación Infantil de nuestro municipio.

Con el fin de analizar los datos, se ha procedido de la siguiente manera: en el caso de la observación participante, se han realizado unas fichas descriptivas de aquellos juegos didácticos o actividades lúdicas que se observaron. Estas fichas nos sirvieron como base para analizarlas.

En el caso de las entrevistas, se ha realizado un análisis por categorías para tener la información clasificada por temáticas en referencia a los objetivos que nos planteamos al principio de este trabajo de investigación. Posteriormente, se ha procedido al análisis de los datos obtenidos en las mismas.

### **3.2. Recogida de datos a través de la observación participante y análisis.**

Después de nuestra estancia en el colegio observando a los alumnos de 3 años de Educación Infantil, se ha comprobado que en ocasiones los rincones temáticos son los únicos juegos que se realizan diariamente en el aula. Dentro del aula existen los siguientes rincones: cocinita, disfraces, biblioteca, construcción, pinturas, puzles, etc.

Normalmente, los alumnos de 3 años son bastante estables en cuanto a sus preferencias para jugar. Las niñas suelen ir a la biblioteca, pintar o ir al rincón del juego simbólico para disfrazarse. Los niños suelen realizar construcciones o actividades grafomotrices.

Por este motivo, se ha creído oportuno describir la información que se ha recogido referente a los juegos didácticos que no se llevan a cabo diariamente dentro del aula.

Por otro lado, ha resultado realmente difícil observar juegos didácticos que no se realizasen por rincones (juego simbólico). A parte de éstos, se han llevado a cabo otras actividades pero éstas no contaban con la motivación lúdica que el juego didáctico les aporta. Por ejemplo: han realizado proyectos de trabajo en los que la maestra explicaba, realizaba unos dibujos en la pizarra y los niños simplemente se limitaban a escuchar como si de

estudiantes universitarios se tratase. En este caso, en ningún momento se ha puesto en contacto directo a los niños con el objeto a estudiar para que lo pudieran manipular y conocer por sí mismos.

Por último, nos gustaría comentar que en su horario de clase, existían asignaturas como: lengua castellana, matemáticas y grafomotricidad entre otras, en las que el juego didáctico tampoco se utilizaba como eje vertebrador de los aprendizajes. Normalmente los alumnos trabajaban estas asignaturas mediante cuadernos rubio y otros. Los cuales me parecen demasiado monótonos y poco adecuados para alumnos de Educación Infantil.

	DILLUNS	DIMARTS	DIMECRES	DIJOUS	DIVENDRES
09:00 a 09:40	ASSEMBLEA	ASSEMBLEA	ASSEMBLEA	ASSEMBLEA	ASSEMBLEA
	PROJECTES DE TREBALL	PROJECTES / CAPÇA DEL PROTAGONISTA	PROJECTES DE TREBALL	LLENGUATGE	FILLOSOFIA
09:45 a 10:30	JOC PER RACONS	ANGLÈS	LLENGUATGE	GRAFOMOTRI CITAT	RACONS DE JOC
10:30 a 10:45	HÀBIT D'HIGIENE				
10:45 a 11:15	HÀBIT D'ALIMENTACIÓ				
11:15 a 12:00	ESBARJO				
12:00 a 12:30	CASTELLÀ / GRAFOMOTRICITAT	MATEMÀTIQUES	PSICOMOTRI CITAT	MÚSICA	EDUCACIÓ ARTÍSTICA
12:30 a 14:00	MATEMÀTIQUES	RACONS DE JOC		RACONS DE JOC	


Imagen 1: horario semanal de la clase observada



Un ejemplo que pensamos que sería más divertido, lúdico y significativo para ellos sería formar los números con plastilina, alambre, con cualquier material manejable o incluso dibujando con los dedos en arena y no repasando unas líneas.

A continuación, procederemos a describir todos los juegos observados en el aula.


Fecha	Juego observado
22/04/2013	Juego de expresión plástica con alcachofas.
24/04/2013	Juego de construcción con figuras de madera.
25/04/2013	Juego de expresión plástica sobre el amor.
26/04/2013	Juego de expresión plástica con ceras.
29/04/2013	Juego de memoria visual.
30/04/2013	Juego simbólico sobre médicos.

<b>Fecha</b>	22 de abril de 2013.
<b>Descripción</b>	<p>La maestra trajo alcachofas a clase y se realizó una asamblea sobre qué eran las alcachofas, cómo crecían y para qué servían. Después de estar debatiendo, se llegó a la conclusión de que las alcachofas también podíamos utilizarlas para otras funciones además de cocinar. La maestra propuso pintar con ellas rosas. Las rosas de San Jordi. La maestra comentó que unos días antes habían estado hablando de la leyenda de San Jordi y el día del libro.</p>  
<b>Materiales</b>	Alcachofas, pintura, pinceles.
<b>Duración</b>	Dos sesiones de una hora.
<b>Participantes</b>	Alumnos de tercer curso de EI.
<b>Análisis</b>	<p>Actividad de expresión plástica en la que se propusieron materiales naturales, no convencionales para pintar las rosas pero no se tuvo en cuenta la creatividad, ni la improvisación de los niños. A lo mejor algún alumno hubiera pintado directamente la alcachofa como si fuera un rosa o hubiera utilizado las hojas como tallo de su rosa, pegándolas en el papel, etc.</p>

<b>Fecha</b>	24 de abril de 2013.
<b>Descripción</b>	<p>Hoy han realizado juegos de construcción con figuras de madera. Cada grupo de 4 alumnos disponía de una caja con figuras de madera de diferentes formas.</p> <p>Ha habido niños que dejaban volar su imaginación y hacían sándwich de jamón o de queso. Otros se limitaban a formar figuras con las piezas.</p> <div data-bbox="509 602 1402 981">  </div>
<b>Materiales</b>	Piezas geométricas de madera.
<b>Duración</b>	Una hora.
<b>Participantes</b>	Alumnos de 3 años de EI.
<b>Análisis</b>	<p>Según la clasificación que hace Piaget, es un juego de construcción que encontramos en todos los estadios evolutivos: sensoriomotor, preoperacional y de operaciones concretas.</p> <p>Como podemos observar en las imágenes, las construcciones son bastante elaboradas y en cierta manera, buscan la simetría.</p> <p>Desde nuestro punto de vista, este tipo de juego, en lugar de realizarlo con piezas de madera, se podría realizar con piezas creadas por los propios alumnos con cajas de zapatos, envases vacíos, cajas de cartón... De esta manera también se podría haber trabajado el tema del reciclaje o incluso las figuras geométricas más básicas (círculo, cuadrado y rectángulo) con objetos que manipulan diariamente y les son familiares.</p>


<b>Fecha</b>	25 de abril de 2013
<b>Descripción</b>	<p>Hoy la maestra ha trabajado en filosofía el tema del amor como sentimiento. Primero les ha mostrado varios pintalabios y se ha establecido el siguiente diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Para qué sirven los pintalabios?</li> <li>- Para pintarse los labios, para estar guapas las niñas...</li> <li>- ¿Para qué más podríamos utilizar los pintalabios?</li> <li>- Para pintar.</li> <li>- ¿Qué podríamos pintar con ellos?</li> <li>- Besos, muchos besos.</li> <li>- Besos... y a vosotros, ¿quién os da besos?</li> <li>- Mi papá, mi mamá, mi hermanita pequeña, mi amigo...</li> <li>- ¿Por qué pensáis que os dan besos?</li> <li>- Porque nos quieren.</li> <li>- ¿Cómo os sentís cuando os dan un beso?</li> <li>- Contentos, felices...</li> <li>- ¿De qué otras maneras podemos decirle a alguien que le queremos?</li> <li>- Diciéndoselo, dándole un abrazo, dándole muchos besos, jugando.</li> <li>- Vale, ahora vamos a coger estos pintalabios y vamos a pintar en este papel lo que hacemos cuando queremos a alguien.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>



	
<b>Materiales</b>	Papel, pintalabios de color rosa.
<b>Duración</b>	2 horas.
<b>Participantes</b>	Alumnos de EI de 3 años.
<b>Análisis</b>	<p>Ha sido una actividad muy bonita porque se han trabajado los sentimientos pero se piensa que la manera de enfocarla no ha sido la correcta. Ya que si se les mostraban los pintalabios a los niños desde el principio, sus respuestas iban a ir encaminadas hacia los besos más que hacia el sentimiento (el amor).</p> <p>A la hora de plasmar la actividad, se podría haber planteado de otra manera como por ejemplo, destinando lo que pintasen hacia alguien a quien ellos quisieran (mamá, papá, amigos...). Esta manera de enfocar la actividad le hubiera dado mayor realismo a la actividad porque en lugar de pintar el amor en general, se hubieran centrado en su destinatario.</p> <p>Además, se podrían haber ofrecido otros materiales para realizar la actividad (papel pinocho, pinturas, cinta de tela, etc.)</p>

<b>Fecha</b>	26 de abril de 2013.
<b>Descripción</b>	<p>Hoy han trabajado con ceras. Cada alumno pintaba con ceras de diferentes colores toda una cartulina y después la cubría toda de cera negra. Por último, con un palillo realizaban un dibujo.</p> 
<b>Materiales</b>	Cartulinas, ceras de colores, palillos.
<b>Duración</b>	Dos sesiones de 1 hora.
<b>Participantes</b>	Alumnos de El de 3 años.
<b>Análisis</b>	<p>Ha sido una actividad libre en la que no se ha trabajado sobre ningún tema en concreto. Como aprendizaje han descubierto una manera diferente de pintar pero hubiera sido buena idea utilizar este tipo de expresión plástica para trabajar algún tema en concreto (alegrías, miedos, tristezas, hobbies o intereses...). Se ha llegado a la conclusión de que al crear un ambiente mágico en el que, después de pintar todo de negro, los alumnos hacen magia y los colores que habían pintado al principio vuelven a salir, ésta sería una buena actividad para conocer qué quieren aprender los niños partiendo de sus intereses y sus motivaciones.</p>

<b>Fecha</b>	29 de abril de 2013.
<b>Descripción</b>	Se ha realizado una actividad para trabajar la memoria visual. La maestra ha cogido una bolsa de tela y se ha ido de “compra”. Ha ido metiendo en la bolsa objetos de la clase (un limón, un plátano, un títere, un rotulador rojo, un juguete de elefante y una corona de princesa). Durante la recogida de objetos, los alumnos tenían que estar muy atentos porque después se tenían que acordar de lo que la maestra había metido en la bolsa. Cuando acababa de comprar les preguntaba a los alumnos: ¿qué he comprado? E iban apuntando en la pizarra lo que recordaban.
<b>Materiales</b>	Bolsa de tela, diversos objetos que tenían en clase.
<b>Duración</b>	Una sesión de una hora.
<b>Participantes</b>	Alumnos de EI de 3 años.
<b>Análisis</b>	<p>El objetivo de la actividad ha estado muy bien conseguido puesto que era estimular la memoria visual.</p> <p>Como actividad, no es creativa ni tampoco estimula el interés ni la curiosidad de los alumnos. Pienso que una manera de mejorar esta actividad sería realizarla cuando han ido de excursión a algún lugar como alternativa al “cofre del tesoro”.</p> <p>Por ejemplo: se van de excursión a un parque y la maestra se lleva una mochila donde va metiendo cosas que luego les pueden servir para realizar algún juego o actividad dentro de clase. Una vez que llegan a clase, antes de sacar los objetos, se realizaría la actividad de memoria visual para ver qué recuerdan.</p>

<b>Fecha</b>	30 de abril de 2013.
<b>Descripción</b>	<p>Hoy se han disfrazado de médicos y han curado a sus compañeros. Han ido intercambiándose los papeles médicos-enfermos. El aula se ha convertido por un par de horas en una sala de urgencias donde algunos de los alumnos se han involucrado totalmente en su papel. En sus actuaciones han simulado que les daba un desmayo y otros se habían caído por una escalera. Ha sido muy divertido y han disfrutado mucho.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;">     </div>
<b>Materiales</b>	Instrumentos médicos, tiritas, batas de cirujanos guantes y mascarillas.
<b>Duración</b>	Dos sesiones de una hora.
<b>Participantes</b>	Alumnos de El de 3 años.
<b>Análisis</b>	<p>Según la clasificación que hace Piaget, éste es un juego simbólico en el que los alumnos reproducen una situación de la vida real en la que ellos mismos asumen un rol (médicos o enfermos). Este tipo de juego está enmarcado dentro del período preoperacional.</p> <p>Es una actividad muy interesante ya que es un juego que trabaja aspectos de su vida diaria y, por lo tanto, es muy cercano a ellos. Tanto ellos como alguno de sus familiares han estado enfermos y por ello,</p>

estaban muy motivados.

Lo relevante de esta actividad es que algunos alumnos preguntaban qué tenían que hacer si se caían y se hacían una herida por lo que este tipo de juego da lugar a un aprendizaje significativo que, además, da lugar a otro tipo de juegos y de aprendizajes.

### 3.3. Proceso utilizado para analizar los datos recogidos mediante las entrevistas.

Para analizar los datos recogidos en las entrevistas, una vez transcritas a ordenador, se ha utilizado la técnica de análisis por categorías. Éste análisis se ha realizado de la siguiente manera:

Primero se ha asignado un color a cada una de las preguntas para subrayar las ideas clave que fueron contestadas. Posteriormente, con diferentes tonalidades del color asignado, se han ido subrayando las subcategorías que aparecían en las respuestas para poder clasificar las diferentes opiniones respecto a un mismo tema.

En este caso, al tratarse de entrevistas semiestructuradas, las categorías están definidas

pero falta agrupar las respuestas por subcategorías para poder analizar los datos y poder extraer unas conclusiones en relación a la información recogida.

Por último, redactamos una recapitulación de los datos obtenidos para que el lector de este trabajo fin de grado pueda tener una visión global y, a su vez, separada por categorías de los datos recogidos en estas entrevistas. Así mismo, en el **ANEXO 2** hemos incluido la transcripción completa de las entrevistas para que se tenga acceso a toda la información.

### 3.4. Análisis de datos recogidos mediante las entrevistas.

En relación a la pregunta sobre la importancia del juego didáctico en Educación Infantil, todas las maestras coincidieron en que era un factor muy importante durante el

M: Me comentaste que te parecía muy interesante el tema que había elegido porque el juego era un aspecto imprescindible en Educación y que incluso debería tenerse más presente dentro de Educación Primaria. ¿Por qué es tan importante el juego?

R: Desde mi experiencia, te puedo decir que el juego es la base de todo aprendizaje. Éste posibilita realizar ensayo-error, anticipar, hacer hipótesis. En todos los aprendizajes de todos los niveles de la Educación se debería de tener como base.

M: En tu clase de 5 años, ¿qué juegos forman parte de la rutina diaria?

R: Siempre empezar de la mañana cuando se empieza el día. La rutina de entrada se hace a través de canciones, repartiendo tarjetas, etc.

M: ¿Qué tipos de juegos piensas que ayudan a desarrollar la creatividad?

R: El juego en mayúsculas es por sí mismo potenciador de la creatividad, ya que el protagonista es el infante y el decide qué camino seguir.

M: Si el alumno decide, ¿cuál es tu papel como docente?

R: Las maestras debemos adoptar varios papeles. A veces simplemente observamos, otras veces nos ponemos a jugar con ellos... Como profesionales que somos, debemos saber cuál es nuestro rol en determinadas situaciones.

M: ¿Qué consejo me darías en relación al juego de cara a mi futura profesión?

R: Pienso que el juego es sinónimo de manipulación porque esta es básica para conseguir un aprendizaje significativo. Siempre que puedas acercarlos a la realidad y que manipulen y toquen lo que estás enseñándoles, hazlo.

Imagen 2: metodología análisis por categorías

desarrollo de los alumnos. Por otra parte, tres de las maestras lo consideraron importante como parte de la preparación para enfrentarse a los problemas cotidianos y así poder aprender a solucionarlos. Como dijo una de estas maestras *“posibilita realizar ensayo-error, anticipar, hacer hipótesis... En todos los aprendizajes de todos los niveles de la Educación se debería de tener como base”*.

El juego didáctico es una manera de acercarlos a la realidad, de que la manipulen, de que prueben, de que se equivoquen y de que pongan en práctica diferentes estrategias. En definitiva, el juego didáctico sirve para que los aprendizajes se realicen de manera significativa y, a su vez, lúdica para que, posteriormente, puedan utilizar estos aprendizajes en su vida diaria.

En referencia a los tipos de juegos que forman parte de la rutina diaria en las aulas, la mayoría de las maestras hicieron referencia a los juegos por rincones. En cada una de las aulas cuentan con rincones de diferentes temáticas como son: la cocinita, la biblioteca, la tienda, de construcción y del artista, entre otros. Además de esta afirmación por parte de las maestras, y gracias a nuestra observación participante podemos llegar a la conclusión de que pasan gran parte del horario escolar participando en actividades de juego simbólico con el cual aprenden mediante la simulación de la vida real.

Todas las maestras consideraron que los alumnos cuando juegan, sea al juego que sea, desarrollan la creatividad de una manera u otra. Como comentó una maestra *“hay niños que son muy creativos con trabajos plásticos, otros a nivel de expresión como capacidad de inventar cuentos o historias fantásticas”*. Otra maestra señaló que *“el juego en mayúsculas es por sí mismo potenciador de la creatividad”*.

En contestación a la pregunta sobre el papel que adoptan como docentes, hubo unanimidad en sus respuestas ya que todas consideran que como docentes deben adoptar varios papeles dependiendo del momento del juego en el que se encuentren. Parafraseando a una de las profesoras: como docentes debemos guiar para ensañar el funcionamiento del juego, observar para evaluar e involucrarse para interactuar con los alumnos.

### **3.5. Conclusiones del capítulo.**

Después de haber procedido a la redacción de los datos recogidos y de haberlos analizados, hemos podido corroborar que la información recopilada mediante las entrevistas y la que hemos recogido mediante nuestra observación participativa, no se correlacionaba. La información que nos proporcionaron las maestras y la que nosotros vimos, en algunos casos no se correspondía con la realidad.

La mayoría de las maestras consideraron importante el juego en el aula pero se pudo comprobar que éste no se utilizaba como un juego didáctico sino simplemente como un juego de entretenimiento que se utilizaba en momentos concretos de la jornada escolar.

Pensamos que la elección de combinar la observación participante con las entrevistas a maestras, fue la más acertada ya que hemos podido recoger datos más reales de los cuales hemos aprendido mucho.

## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **4.1. Conclusiones generales.**

En relación al objetivo general del presente trabajo, **analizar la importancia del juego didáctico como eje transversal**, podemos señalar que el juego didáctico es un recurso muy importante a tener en cuenta durante el proceso de escolarización en Educación Infantil porque les ayuda a que se lleven a cabo aprendizajes significativos sin que los alumnos sean plenamente conscientes de ello. Además, durante nuestra estancia en el colegio, pudimos comprobar que los aprendizajes cercanos a ellos y al mundo que les rodea, eran más motivadores para ellos y despertaban su curiosidad que aquellos que estaban aislados de sus vivencias. Por último, jugando, los alumnos aprenden, entre otros aspectos: a vivir en sociedad, a cooperar, a manipular, a aprender a aprender y a reflexionar.

Retomando los objetivos específicos que nos planteamos al principio de este trabajo de investigación:

Durante este trabajo de investigación se ha buscado información con el fin de **conocer las teorías de algunos de los autores que han investigado sobre la importancia del juego en Educación Infantil.**

Esta búsqueda de información se realizó con un propósito: contrastar dicha investigación con la realidad que se halla en una escuela en concreto de nuestro municipio para así poder dar o quitar peso a nuestro posicionamiento y actuar en consecuencia.

De esta recogida de información podemos extraer que Piaget, Vygotski y Winnicot coinciden en que el juego les ayuda a afrontarse a la realidad que les rodea y para ello ensayan diferentes roles a través de la realidad ficticia que les proporciona el juego.

Además, varios autores destacan las siguientes **causas de la importancia del juego en Educación Infantil**: es un elemento básico que contribuye al correcto desarrollo de los alumnos dando lugar a una mejor comprensión del mundo que les rodea. Además, los juegos, les ayudan a socializarse mediante habilidades comunicativas que van consolidando, aprenden a través de la curiosidad, les motiva hacia el aprendizaje y les



evaden de toda la realidad que les rodea para poder enfrentarse a ella desde otra perspectiva.

Nuestra propia experiencia nos ha demostrado que el juego didáctico les sirve para socializarse, para expresar sus sentimientos, para manifestar sus estados de ánimo, para formar su personalidad, para entender situaciones de la vida real y para superarlas, entre otras muchas.

En relación a la **influencia que ejerce el juego en el desarrollo de los alumnos**. Varios autores consideran que ayuda tanto a nivel intelectual como físico. Por su parte, las maestras le dan más relevancia a nivel intelectual asegurando que es como un ensayo de la realidad.

La teoría en la que se sustenta este trabajo tiene en cuenta todos los ámbitos del desarrollo infantil ya que es igual de importante que se desarrolle la habilidad motriz, la capacidad de pensar y entender su entorno, el desarrollo de habilidades para relacionarse con los demás y, por último, la exteriorización de emociones, deseos y sentimientos.

En referencia a la **tipología de juegos que existen en Educación Infantil**, existen clasificaciones de varios autores pero nos parecieron relevantes las clasificaciones que hacían Piaget y Caillois. Piaget realizó una clasificación por estadios y según ésta, durante la etapa de Educación Infantil, los alumnos se encuentran en el estadio preoperacional, que abarca desde los 2 a los 6 años. Según éste autor, el juego que predomina en estas edades es el juego simbólico, lo que Caillois denomina como juego de simulacro o mimicry. En este sentido, podemos afirmar que este tipo de juego es el único que se contempla cada día en el horario de clase. De hecho, muchos días es el único tipo de juego que se realiza dentro del aula.

Se ha podido observar que se trata un juego no dirigido y que, como podemos comprobar en las transcripciones de las entrevistas, el aula está dividida en rincones. El inconveniente que encontramos a dichos rincones es que están fijados desde el principio de curso. Únicamente de manera puntual se realizaba otro juego simbólico como el que se describe en las actividades, en el cual simulan que son médicos y enfermos. Este es el principal motivo por el que consideramos que una metodología basada en juegos didácticos en lugar

de rincones, sería mucho más motivadora para los alumnos. Hemos llegado a esta conclusión porque estas actividades brindan la posibilidad de ir cambiando la temática y de acercarnos más a los intereses de nuestro alumnado.

Según la teoría estudiada, el **papel que debería adoptar el docente ante el juego** es el de planificador actividades de carácter lúdico para potenciar el desarrollo global de los alumnos. Colateralmente también deben actuar como dinamizadores, facilitadores de todos aquellos recursos que los alumnos puedan necesitar para desarrollar la actividad y, al mismo tiempo, como observadores para poder evaluar el proceso.

En este sentido, cuando realizamos las entrevistas, las maestras, en general, contestaron que debían asumir varios papeles dependiendo del momento en que se encontrasen. Además, consideraban que se debían involucrar en el juego para interactuar con los alumnos. Desde nuestro punto de vista, discrepamos con ésta última opción ya que consideramos que si los docentes se involucran en el juego, pueden condicionar las actitudes de sus alumnos. Por ello, nosotros optaremos por no involucrarnos en el juego para no influir en las conductas de los infantes. Consideramos más importante planificar las actividades mediante juegos didácticos y guiar éstas.

Retomando el objetivo de **observar los juegos que se llevan a cabo en el centro educativo en cuestión**. Al principio de este trabajo de investigación, nuestro punto de partida dejaba entrever que en el colegio de Educación Infantil donde se ha realizado la recogida de datos, el juego no se utilizaba como un recurso de aprendizaje transversal sino que se utilizaba en momentos o situaciones puntuales. Después de la estancia como observadores en el centro educativo en cuestión, aceptamos nuestro punto de partida porque como bien se ha señalado en el análisis de la observación realizada, ni el juego tradicional ni el didáctico, están presentes a lo largo de la jornada escolar. Las tareas no se abordan desde un punto de vista lúdico y el juego didáctico no se utiliza como mediador de aprendizajes significativos.

En el marco empírico de esta investigación, uno de nuestros objetivos era **estudiar los datos recogidos mediante las entrevistas realizadas**. Una vez contrastada la teoría con la práctica, nos hemos encontrado con algunas divergencias. Por un lado, en el análisis de las entrevistas podemos observar que existe una concordancia de opiniones en relación

a lo que defienden los autores en los que se sustenta este trabajo. Tanto autores como maestros señalan que el juego es un elemento imprescindible en la enseñanza. Por el contrario, después de la observación participante, podemos señalar que la información que se recogió mediante las entrevistas y la que se recopiló mediante la observación, no se correlaciona.

Retomando el objetivo de **analizar los juegos observados**, concluimos manifestando que la importancia del juego queda bastante relegada a nivel teórico y no tanto a nivel práctico ya que el juego como herramienta de aprendizaje se utilizó de manera bastante puntual. Esto dio lugar a que los aprendizajes, muchas veces se convirtieran en un hecho rutinario, artificial y muy poco significativo o motivador para los alumnos.

Por este motivo, nuestro interés por integrar el juego didáctico como motor de aprendizajes significativos ha crecido aún más si cabe ya que hemos podido observar directamente la importancia del mismo. No se trata de que se dedique una hora diaria al juego libre sino de que el juego didáctico esté presente de una manera u otra en cada una de las actividades que se llevan a cabo dentro del aula.

Por último, una vez expuestas las conclusiones a las que ha dado lugar este trabajo de investigación, nos vemos en la tesitura de aclarar que las **recomendaciones para docentes** que se han redactado al final de este trabajo, han surgido como fruto de la búsqueda, observación, análisis y contraste de información tanto en el marco teórico como en el empírico. Desde nuestro punto de vista es una forma de intentar dar solución a los problemas o deficiencias en relación al juego didáctico que se han detectado en el transcurso de esta investigación. Y, a su vez, tomaremos estas recomendaciones como punto de partida para futuras propuestas didácticas, cambiando o mejorando aquello que se hubiera detectado que fuera necesario y beneficioso para nuestra futura tarea como docentes.

#### **4.2. Recomendaciones para incluir el juego didáctico como eje vertebrador de los aprendizajes.**

Si lo que nos proponemos es que el juego esté presente en el aula como una herramienta para aprender de manera lúdica, debemos tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ★ El juego debe ser introducido en el aula de manera que los aprendizajes se realicen a través de él y no únicamente de manera puntual o como descanso entre actividades.
  - ★ Las propuestas de juego didáctico se dividen en tres fases: el juego introductorio, el juego central y el juego final.
  - ★ Es tarea del docente planificar los juegos didácticos y seleccionar los materiales que va a utilizar dependiendo del contenido que desee trabajar.
  - ★ Todos los alumnos deben participar activamente en las actividades lúdicas porque esto ayuda a que los aprendizajes sean más significativos.
  - ★ Lo que para nosotros es manipulación, para ellos es juego, es descubrimiento. Los niños aprenden a través de la manipulación, de palpar diferentes texturas, objetos, de ver con sus propios ojos fenómenos naturales, entre otras cosas. Además, esto les ayuda a encontrarle sentido y funcionalidad a la actividad. Las actividades lúdicas constituyen técnicas participativas.
  - ★ La sorpresa, la novedad y la incertidumbre han de estar presentes en las actividades lúdicas. Los juegos deben ir variando para que el interés de nuestros alumnos no decaiga.
  - ★ Si incluimos rincones de aprendizaje en el aula, deben ser variables, éstos no deben ser estáticos ya que esto puede hacer que haya alumnos que siempre jueguen al mismo juego y sus aprendizajes no contemplen las diferentes áreas.
  - ★ Las dramatizaciones y la práctica de roles, les convierten directamente en participantes activos de su propia actividad de aprendizaje. A través de la imitación conseguimos que los alumnos integren más fácilmente las características y funciones de aquello que realizan.
-

- ★ El juego ha de constituir una vía de expresión y de comunicación mediante la cual los alumnos aprendan a vivir en sociedad, a cooperar, a solucionar sus problemas dialogando ya que aprenden hábitos de convivencia.
- ★ La creatividad, la espontaneidad y el optimismo son algunos de los principios pedagógicos que deben formar parte de la manera de actuar de los docentes.
- ★ Los proyectos que se realicen deben estar directamente relacionados con su vida cotidiana, con sus intereses intrínsecos para que así despertemos su curiosidad y sus ganas de aprender. Si éstos se plantean de manera divertida y atractiva, los aprendizajes son más fáciles para ellos.
- ★ En el juego didáctico se debe tener en cuenta el proceso y no tanto el resultado. Por este motivo es importante que las actividades sean flexibles en relación a su duración y a los objetos e instrumentos que se utilizan para su fin.
- ★ La Metacognición y la reflexión sobre lo que hemos trabajado, será un aspecto clave a la hora de evaluar los progresos de nuestros alumnos ya que nos brindará información en relación a la comprensión e interiorización de los contenidos.

#### **4.3. Ejemplo resumido de juego didáctico que recoge estas recomendaciones.**

Partiendo de la premisa de que vivimos en un lugar turístico como es Mallorca y que la gran mayoría de los padres de nuestros alumnos trabajan en este sector, propondríamos una actividad sobre los oficios que podemos encontrar en un hotel.

**JUEGO INTRODUCTORIO:** realizar una actividad inicial para saber cuáles son los conocimientos previos de nuestros alumnos y conocer cuáles son los oficios de sus padres. En esta actividad utilizaremos la técnica de la “patata caliente” y cada alumno dispondrá de un máximo de cinco minutos para explicarnos a qué se dedican sus padres. El docente irá haciendo preguntas para reconducir la actividad si fuera necesario. A su vez, actuará de moderador y se encargará de cronometrar el tiempo para que la patata pase a otro alumno.

**JUEGO CENTRAL:** hacer una excursión a uno de los hoteles cercanos a la escuela. Pediremos que algunos profesionales nos enseñen su área de trabajo y nos expliquen en qué consiste el mismo. Después de tener esta visión general, en el aula, haremos una lista con todo lo que hemos aprendido y posteriormente realizaremos una dramatización. Para realizar la dramatización, utilizaremos objetos reales si éstos están a nuestro alcance y sino los crearemos nosotros mismos con objetos reciclados. Esta dramatización se realizará durante varios días para poder trabajar diferentes oficios.

De esta manera para simular, por ejemplo, que somos camareros, traeremos bandejas de casa y compraremos vasos y platos de plástico. Nos vestiremos de blanco y nos pondremos una pajarita o una corbata de algún familiar. En algunos momentos del juego, los alumnos serán camareros y en otros serán clientes atendidos por sus compañeros.

**JUEGO FINAL:** Pondremos un biombo y detrás de éste se ocultará un alumno y un objeto que esté relacionado con uno de los oficios dramatizados. El alumno deberá ir dando pistas a sus compañeros sobre el objeto, cómo es, para qué se utiliza, en qué oficio nos puede ser útil y otras pistas similares. Esta actividad nos servirá para evaluar si han consolidado los conocimientos que hemos estado trabajando a lo largo de las actividades previas.

#### **4.4. Prospectiva.**

La elaboración de este trabajo de investigación nos servirá para que, en nuestra futura tarea docente, podamos utilizar las conclusiones extraídas en el mismo y contar con una guía de recomendaciones acorde a los resultados extraídos en esta investigación. Estas recomendaciones nos serán de gran ayuda para abordar los aprendizajes utilizando el juego didáctico como base de nuestra enseñanza.

Asimismo, las recomendaciones planteadas serán sometidas a un estudio experimental con el que pretenderemos justificar la validez de la misma y comprobar si hay algún aspecto que se deba cambiar para mejorar nuestros juegos didácticos.

Por lo tanto, tal y como se ha defendido durante este trabajo de investigación, la evaluación de la puesta en práctica de estas recomendaciones finales y de las conclusiones extraídas, se realizará siempre partiendo de la Teoría Constructivista. Es decir, tanto las recomendaciones docentes como las conclusiones a las que se ha llegado al corroborar la información seleccionada en el marco teórico con la información recogida mediante el marco empírico, estarán sujetas a posibles variaciones con el fin de aprender de nuestros errores y así poder mejorar nuestra práctica docente.

Una vez que sepamos que nuestras recomendaciones docentes adquieren resultados positivos una vez puestas en práctica, se crearán más propuestas didácticas tomando como ejemplo la que se expone en este trabajo de investigación. Del mismo modo y tal y como sugirió una maestra durante una de las entrevistas, otro posible estudio experimental podría ser aplicado a alumnos del primer ciclo de Educación Primaria.

Por último, este trabajo nos abre una posible vía de investigación: el uso del aprendizaje constructivista a través del juego didáctico. Esta línea de investigación nos ha surgido en la etapa final de este trabajo dado que nos hemos dado cuenta de que ambos posicionamientos comparten sus principios pedagógicos.

## RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS:

### Referencias bibliográficas:

Anton, M. et al. (2007). *Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.

Decreto 71/2008, de 27 de junio, por el cual se establece el currículo de la educación infantil en las Islas Baleares. Boletín Oficial de las Islas Baleares, 92, de 2 de julio de 2008.

Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral, S.A.

Carse, J. (1986). *Juegos finitos y juegos infinitos*. Málaga: Editorial Sirio, S.A.

Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos?. *Bulletí LaRecerca. Fichas para investigadores*. Ficha 7. Recuperado de: <http://www.ub.edu/ice/recerca/fitxes/fitxa7-cast.htm>

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

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Artículo 14 de ordenación y principios pedagógicos*. Boletín Oficial del Estado, 104, de 4 de mayo de 2006.

López, Q. A. (2005). *El poder formativo de la música: estética musical*. Valencia: Rivera Editores.

López, Q. A. (1998). *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*. Madrid: Rialp.

Martínez, M (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de investigación en psicología*, vol. 9, nº 1. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2238247>



- Megías, C. (2012). *Estrategias participativas en arte y educación: un estudio de caso con adolescentes hospitalizados*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid.  
Recuperada de <http://eprints.ucm.es/14912/>
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J (1962). *Play, Dreams and Imitation in childhood*. Nueva York: WW Norton.
- Piaget, J; TRILLA, J. (1996). *La pedagogía del ocio*. Barcelona: Laertes Psicopedagogía.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado, de 4 de enero de 2007.
- Romero, V; Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Vygotski, L. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Madrid: Editorial Barcelona.
- Vygotski, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Barcelona: Paidós.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

### **Bibliografía:**

- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. Recuperado de:  
[http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El\\_aprendizaje\\_significativo\\_en\\_la\\_practica.pdf](http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf)
- Bartolomeis, F. (1994). *El color de los pensamientos y de los sentimientos*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Buendía, L; Colás, P. y Hernández, F.(1997). *Métodos de investigación en Psicopedagogía*. Madrid: McGrawHill.

- Carrasco, J; Javaloyes, S; Calderero J. (2011). *Como personalizar la educación*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.
- Castillo, C. (2012). *Propuesta de un programa de intervención basado en las Inteligencias Múltiples y la Creatividad a través del juego Cooperativo en alumnos preescolares. (Trabajo fin de Máster)*. Universidad Internacional de la Rioja. Almedralejo.
- Gutiérrez, M. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid. Recuperada de <http://eprints.ucm.es/7209/>
- Hurtado, M (2001). *El juego como elemento fundamental para el desarrollo emocional e intelectual del niño*. (Trabajo fin de Grado). Universidad Internacional de la Rioja. Bizkaia.
- Latorre, A; Rincón, D. y Arnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Gràfiques 92.
- López Quintás, A. (2012). *El arte de pensar*. Recuperado el 16 de mayo de 2013 de <http://www.tendencias21.net/pensar/>
- Perandones, E. (2011). *El videojuego en los hospitals: diseño e implementación de actividades y formación de educadores*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperada de: <http://eprints.ucm.es/13205/1/T33140.pdf>
- Piaget, J; Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Pubill, M. (2012). *Estudio sobre la importancia del juego como elemento educativo en las ludotecas y los centros educativos de educación infantil*. (Trabajo fin de grado). Universidad Internacional de la Rioja.
- Turner, J. (1986). *El niño ante la vida. Enfrentamiento, competencia y cognición*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Sainz, A. (2003). *El arte infantil*. Madrid: Ediciones Eneida.
- Zabala, A. (2006). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo*. Barcelona: Editorial Graó.

## **ANEXOS:**

### **ANEXO 1: Formulario guía para las entrevistas.**

#### **ENTREVISTA “LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN ED. INFANTIL”**

Debe saber que el carácter de ésta entrevista es totalmente anónimo y que los datos recogidos se utilizarán para realizar un trabajo de investigación sobre la importancia del juego en EI.

\*Puede escoger más de una respuesta o incluso todas si lo cree oportuno.

\*\*Se deben argumentar las respuestas teniendo en cuenta su punto de vista personal y su experiencia como docente.

- 1) ¿Cree que el juego es importante en Ed. Infantil?
    - a) Sí, porque ayuda al desarrollo de los niños.
    - b) Sí, porque es necesario que los niños disfruten mientras aprenden.
    - c) No es más importante que otras estrategias sino una manera más de aprender.
  
  - 2) ¿Qué juegos forman parte de la rutina diaria en este colegio? ¿Según su experiencia, añadiría o suprimiría algún juego?
  
  - 3) ¿Qué tipos de juegos cree que desarrollan más la creatividad de los niños?
  
  - 4) ¿Qué papel debería adoptar el docente ante el juego?
    - a) Guía del proceso.
    - b) Únicamente observador, sin llegar a involucrarse.
    - c) Involucrarse y jugar con sus alumnos.
  
  - 5) Teniendo en cuenta su experiencia como docente, ¿le gustaría añadir alguna información relevante a cerca del juego?
-

**ANEXO 2: Recogida de datos a través de las entrevistas realizadas.**

<b>Curso</b>	Maestra de Educación Infantil de alumnos de 3 años. Clara.
<b>Lugar</b>	En el patio.
<b>Hora</b>	11:30h.
<b>Descripción</b>	Entrevista en la que se podría haber obtenido más información pero el lugar de la entrevista no fue el idóneo.
<b>Entrevista</b>	<p>M: ¿Piensas que el juego es importante en EI?</p> <p>C: Sí, porque ayuda al desarrollo de los niños y es necesario que disfruten mientras aprenden.</p> <p>M: ¿Por qué has elegido estas opciones?</p> <p>C: El juego es básico en todo su desarrollo. A través de los juegos aprenden infinidad de cosas, interactúan con los demás y también interviene la parte emocional.</p> <p>M: ¿Qué juegos forman parte de la rutina diaria en tu aula?</p> <p>C: Tenemos diferentes tipos de juegos. Por rincones: cocinita, disfraces, biblioteca, grafomotricidad. De construcción y psicomotricidad.</p> <p>M: ¿Qué tipo de juegos crees que desarrollan más la creatividad?</p> <p>C: Dependiendo del tipo de juego se desarrolla un tipo de creatividad u otro pero en todos se desarrolla la creatividad.</p> <p>M: ¿Qué papel adoptas como docente ante el juego?</p> <p>C: Como docentes tienes que ser guía para enseñarles el funcionamiento correcto y controlar sus aprendizajes. Como observador para evaluar. Y a veces, hay que involucrarse para compartir e interactuar.</p>

<b>Curso</b>	Maestra de EI de alumnos de 4 años. Alejandra.
<b>Lugar</b>	Sala de profesores.
<b>Hora</b>	13:00h.
<b>Descripción</b>	Fue una entrevista muy amena en la que se notaba cómo la maestra disfrutaba de dar clase a sus alumnos y de la que se aprendió mucho siempre que se hablaba con ella. Teniendo en cuenta estos datos, se creyó oportuno, realizarle las preguntas sin proporcionarle las respuestas con el fin de obtener la mayor cantidad de información posible.
<b>Entrevista</b>	<p>M: En una conversación me dijiste que el juego era la manera que tenían los niños para aprender. ¿Por qué consideras el juego tan importante?</p> <p>A: Porque con el juego aprenden, se desarrollan socialmente, imitan el mundo de los adultos y, lo más importante, son felices.</p> <p>M: ¿En tu aula, qué tipos de juegos utilizas?</p> <p>A: El juego por rincones es diario. Hay rincones más dirigidos (juegos matemáticos, puzzles...) donde deben cumplir unas reglas y rincones de juego simbólico, la casa por ejemplo, donde no deben seguir unas reglas estrictas, sólo normas de convivencia.</p> <p>M: ¿Qué tipos de juegos crees que desarrollan más la creatividad de los niños?</p> <p>A: Depende de cómo se plantee y depende del niño. Hay niños que son muy creativos con trabajos plásticos, otros a nivel de expresión como capacidad de inventar cuentos o historias fantásticas.</p> <p>M: ¿Qué papel debería adoptar el docente ante el juego?</p> <p>A: Depende del tipo de juego. Si enseñas un juego dirigido, al principio debes hacer de guía y ayudar, poco a poco debes pasar a un segundo plano hasta el punto de dejarles máxima autonomía. En los juegos no dirigidos, a ellos siempre les gusta que juegues con ellos pero no creo que se deba hacer siempre.</p>

M: Ale, ¿qué piensas que se debe mejorar en relación al juego?

A: Yo personalmente pienso que también son muy importantes los juegos de patio aunque no se fomenten mucho. Es un poco contradictorio porque el momento del patio es un momento imprescindible porque pueden descargar toda su energía corriendo o gritando con libertad. Los días que llueve y no podemos salir al patio, los niños están muy nerviosos y revolucionados.

<b>Curso</b>	Maestra de Educación Infantil de alumnos de 5 años. Rosa.
<b>Lugar</b>	Sala de profesores
<b>Hora</b>	11:15h.
<b>Descripción</b>	Entrevista en la que, dada la gran experiencia de la profesora, no se le proporcionó respuestas sino que simplemente se le efectuaron las preguntas con el fin de obtener la mayor información posible.
<b>Entrevista</b>	<p>M: Me comentaste que te parecía muy interesante el tema que había elegido porque el juego era un aspecto imprescindible en Educación y que incluso debería tenerse más presente dentro de Educación Primaria. ¿Por qué es tan importante el juego?</p> <p>R: Desde mi experiencia, te puedo decir que el juego es la base de todo aprendizaje. Éste posibilita realizar ensayo-error, anticipar, hacer hipótesis... En todos los aprendizajes de todos los niveles de la Educación se debería de tener como base.</p> <p>M: En tu clase de 5 años, ¿qué juegos forman parte de la rutina diaria?</p> <p>R: Cualquier actividad de la vida diaria escolar tiene como base el juego. La rutina de entrada se hace a través de canciones, repartiendo tarjetas, etc.</p> <p>M: ¿Qué tipos de juegos piensas que ayudan a desarrollar la creatividad?</p> <p>R: El juego en mayúsculas es por sí mismo potenciador de la</p>

creatividad, ya que el protagonista es el infante y el decide qué camino seguir.

M: Si el alumno decide, ¿cuál es tu papel como docente?

R: Las maestras debemos adoptar varios papeles. A veces simplemente observamos, otras veces nos ponemos a jugar con ellos... Como profesionales que somos, debemos saber cuál es nuestro rol en determinadas situaciones.

M: ¿Qué consejo me darías en relación al juego de cara a mi futura profesión?

R: Pienso que el juego es sinónimo de manipulación porque esta es básica para conseguir un aprendizaje significativo. Siempre que puedas acercarlos a la realidad y que manipulen y toquen lo que estás enseñándoles, hazlo.

<b>Curso</b>	Maestra de inglés de todos los cursos de EI. Marga.
<b>Lugar</b>	Aula de psicomotricidad mientras los alumnos jugaban.
<b>Hora</b>	10:30 h.
<b>Descripción</b>	Pareció interesante realizar la entrevista a esta maestra porque ella está con todos los cursos y se pensó que tendría una visión muy amplia del juego. Fue una entrevista con muchos vaivenes ya que, a veces, entre preguntas había momentos en los que tuvo que intervenir en clase por peleas, etc. Pienso que si hubiéramos podido realizar la entrevista en otro contexto, se habría recogido más información.
<b>Entrevista</b>	<p>M: ¿Piensas que el juego es importante en EI?</p> <p>M1: Sí, porque ayuda al desarrollo de los niños y también es necesario que los niños disfruten mientras aprenden. La motivación es básica para el aprendizaje.</p> <p>M: ¿Qué juegos forman parte de la rutina diaria en este colegio?</p> <p>M1: En mi caso son juegos en inglés para introducir vocabulario y</p>

algunas expresiones típicas. Por ejemplo: What's missing?, Flashcard on my head, Supermouse, memory...

M: ¿Qué tipos de juegos crees que desarrollan más la creatividad de los niños?

M1: Los juegos artísticos libres fomentan la creatividad y la autonomía.

M: ¿Qué papel debería adoptar el docente ante el juego?

M1: Depende del momento y del objetivo que te plantees: guías para fomentar la autonomía de los niños, observas para evaluar o te involucras para compartir con ellos la experiencia.

M: ¿Cuál es tu opinión sobre el juego en general?

M1: Pienso que el juego es básico para el aprendizaje de los niños. Aprenden sin ser plenamente conscientes de lo que lo están haciendo. En los niños el juego es básico para su desarrollo y como maestras tenemos que fomentar el juego como herramienta de aprendizaje. A través del juego se trabajan muchísimas habilidades de todo tipo: emocionales, cognitivas, motrices...

<b>Curso</b>	Maestra de Educación Infantil de 3 años. Inma.
<b>Lugar</b>	En su propia aula mientras los alumnos merendaban.
<b>Hora</b>	11:10h
<b>Descripción</b>	Entrevista que se realizó durante los últimos días en el colegio porque fue una maestra con la que se creó un vínculo de confianza y que además, tenía una visión del juego muy afín a la nuestra. Las preguntas se plantearon sin opciones de respuesta para obtener la máxima información posible.
<b>Entrevista</b>	<p>M: Varias veces hemos estado hablando sobre el juego, ¿cómo definirías la importancia que supone el juego en EI?</p> <p>I: El juego no es sólo importante para el desarrollo y su evolución, sino que es necesario acercarse a sus necesidades y a sus</p>



intereses para ayudarlos a evolucionar. Además, mediante el juego se enfrentan a problemas de su vida rutinaria, a miedos... y pueden revivirlos y superarlos.

M: ¿Qué juegos forman parte de tu rutina en el aula?

I: Yo utilizo juegos simbólicos por rincones. Tenemos la cocinita, los disfraces, la tienda, de construcción, animales, juegos de mesa, de letras...

M: ¿Añadirías o suprimirías algún juego?

I: Sí, añadiría más juegos en el patio.

M: ¿Qué tipos de juego piensas que desarrollan más la creatividad?

I: Todos aquellos donde haya un factor de creación, imaginación, improvisación...

M: ¿Qué papel debería adoptar el docente ante el juego?

I: Yo pienso que las maestras únicamente debemos guiar el proceso. Ayudar en la creación y confección de nuevos juegos y también mediar para que el juego evolucione y el niño progrese.

M: ¿Qué destacarías de los juegos en tu aula?

I: En mi aula se confeccionan, crean, suprimen juegos con la regulación de los propios alumnos. Ellos deciden. Ahora por ejemplo, han dejado de lado el juego de construcción y me han pedido a ver si puedo comprar para hacer de médicos.

---