GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

2017-2018

LA PERSPECTIVA DE LAS MAESTRAS EN EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA SOBRE EL JUEGO EN LA ESCUELA

TEACHER'S PERSPECTIVE IN PRIMARY AND EARLY CHILDHOOD EDUCATION ABOUT PLAYING GAMES AT SCHOOL

Autor: Ana Bohedo Díaz
Director: Ana Castro Zubizarreta

Febrero 2018

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave 5
2. Abstract and key words 5
3. Introducción 6
4. Fundamentación teórica 7
4.1 Aproximación al concepto de juego 7
4.1.1 Definición 7
4.1.2 Características del juego, fines y funciones 8
4.1.3 Tipos de juegos. Clasificación 10
4.2 Breve recorrido histórico sobre el papel del juego en la infancia 12
4.3 El juego en el sistema educativo 15
4.3.1 El juego dentro de la legislación actual 16
5. Descripción de la investigación 20
5.1 Definición del problema a investigar 20
5.2 Objetivos de la investigación 21
5.3 Participantes 21
5.4 Método de investigación 21
5.4.1. Técnica de recogida de información 22
5.5 Procedimiento 23
5.6 Resultados 24
6. Conclusiones 27
7. Bibliografía 29
8. Anexos 32
8.1 Entrevista 32
8.2 Maestra 1 33
8.3 Maestra 2 38

8.4 Maestra 3 42

8.5 Maestra 4 45

8.6 Maestra 5 49

8.7 Tabla resultados 51

Precisiones en torno al uso del lenguaje en este trabajo.

A lo largo de este trabajo, y con el fin de facilitar la lectura del texto, se hará uso del masculino genérico para referirse a las personas de ambos sexos, no significando en ningún momento esta adopción la utilización del uso sexista del lenguaje ni de las connotaciones que él implica.

1. Resumen y palabras clave

Este trabajo pretende acercarnos al uso, sentido y finalidad del juego dentro del sistema educativo, concretamente en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria. El objetivo principal es recoger la perspectiva de las maestras de ambas etapas educativas sobre el juego en la escuela.

El método que se ha utilizado para llevar a cabo este trabajo, ha sido el de un enfoque cualitativo. Para ello se han realizado entrevistas en profundidad a cinco maestras. Los resultados ponen de relieve que el juego es una actividad de gran importancia. Es por ello que existe un pensamiento coincidente en la reflexión de las maestras acerca del uso e importancia del juego. A pesar de ello, consideran que dicha actividad no se utiliza tanto como tendría que hacerse debido a diferentes factores externos como son el espacio y el tiempo. Por otro lado, las cinco maestras también apuntan que la etapa que más propicia el uso del juego es la de Educación Infantil. Sin embargo, hemos visto diferencias entre ambas etapas educativas; las maestras de la etapa de Educación Infantil utilizan el juego como un recurso de aprendizaje, en cambio, las maestras de Educación Primaria, lo utilizan como un reforzador a una actividad hecha.

Por último, mediante esta investigación se ha observado que, tanto las maestras de ambas etapas educativas, como algunos de los autores mencionados durante la fundamentación teórica, son conscientes de la importancia y los beneficios que supone el uso del juego dentro de la práctica docente, coincidiendo ambos en numerosas ocasiones.

Palabras clave: juego, maestras, curriculum, Educación Infantil, Educación Primaria.

2. Abstract and key words

This work aims to approach the use, meaning and purpose of the game within the education system, specifically in the stages of Early Childhood Education and Primary Education. The main objective is to collect the perspective of the teachers of both educational stages about the game at school.

The method that has been used to carry out this work has been a qualitative approach. To this end, five teachers have been interviewed in depth. The results highlight that the

game is an activity of great importance. That is why there is a coincident thought in the reflection of the teachers about the use and importance of the game. Despite this, they consider that this activity is not used as much as it would have to be done due to different external factors such as space and time. On the other hand, the five teachers also point out that the stage that most promotes the use of the game is that of Early Childhood Education. However, we have seen differences between both educational stages; the teachers of the Early Childhood Education stage use the game as a learning resource, instead, the Primary Education teachers use it as a reinforce to a done activity. Finally, through this research it has been observed that both the teachers of both educational stages, as well as some of the authors mentioned during the theoretical foundation, are aware of the importance and benefits of using the game within the teaching practice, both coinciding on numerous occasions.

Key words: game, teachers, curriculum, Early Childhood, Primary School.

3. Introducción

La presente investigación trata de comprender el pensamiento de cinco maestras de las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria en base al uso del juego dentro de las aulas de ambas etapas educativas. Para el correcto desarrollo del trabajo de investigación, se ha realizado una aproximación teórica al concepto de juego, recopilando las opiniones de diferentes autores que previamente han tratado el tema.

La decisión de enfocar la investigación desde esta visión se basa en que es comúnmente conocida la importancia que tiene el juego para los niños. Sin embargo, dicha afirmación no está muy presente en las aulas, desde mi experiencia en los centros de prácticas. Por esto, queríamos saber qué piensan los profesores en relación a su práctica educativa.

Desde la temática del juego, se parte de una fundamentación teórica, realizando una aproximación conceptual del juego, abordando sus características, funciones y teorías más relevantes en edades comprendidas entre los dos y doce años. Además se ha elaborado un pequeño recorrido por las distintas etapas históricas en las que el juego se

encontraba presente, así como diferentes autores que han tratado el tema. Por otro lado, también se ha realizado una clasificación de los diferentes tipos de juegos que podemos encontrarnos. Para finalizar hemos hecho una mención a la legislación actual en relación con el juego tanto en la etapa de Educación Infantil como la de Educación Primaria.

Tras el marco teórico, se ha realizado el diseño y desarrollo del estudio. Se han fijado diferentes objetivos que conlleva la realización de este trabajo de investigación. Se ha optado por un método cualitativo, realizando un estudio de caso donde las participantes eran cinco maestras de un mismo centro educativo; dos de ellas pertenecientes a la etapa de Educación Infantil en concreto de la edad de cinco años, y tres de la etapa de Educación Primaria, concretamente de primero. Para ello, el instrumento de recogida de información que se ha utilizado ha sido la entrevista cualitativa. Asimismo, la técnica de recogida de información ha sido la denominada "bola de nieve".

Por último, y tras haber recogido los datos de la entrevista, se han realizado las conclusiones. Dichas conclusiones ponen de relieve que las maestras colaboradoras en esta investigación comparten muchos de sus pensamientos con los autores mencionados en el marco teórico.

4. Fundamentación teórica

4.1 Aproximación al concepto de juego

4.1.1 Definición

La conceptualización de un término tan complejo como es el juego no es una tarea sencilla. Actualmente no existe una definición que sea considerada universal y aceptada sino que existen muchas de ellas. Sin embargo, las diferentes definiciones tienen algo en común, aseguran que "*el juego es una actividad que los niños realizan libremente porque quieren y necesitan jugar ya que es su forma de relacionarse con el mundo*". Canal, (2012). A pesar de que el resultado final no cobra tanta importancia como el proceso que se lleva a cabo, ya que les supone un esfuerzo grande seguir la dinámica del juego. "*Ellos son quienes ponen y aceptan metas y reglas que muchas veces les suponen grandes o pequeños esfuerzos y la superación de retos personales que los ponen a*

prueba, los satisfacen y afirman su autoestima" (Thió, Fusté, Martín, Palou y Masnou; 2007, p. 128.) Por otro lado, según nos cuenta García, (2009), "*el juego es una actividad natural. El uso de objetos y de acciones no es algo obligatorio para el niño, sino que es un factor que proporciona libertad de elección y a la hora de realizar las actividades espontáneas. Esto hace que el niño sienta que es un ser humano libre, seguro y activo*".

Diferentes autores nos hablan de la definición que ellos otorgan al juego. Para Winnicott, el juego es la primera actividad creadora del niño, el primer medio de creación del niño. Chateau también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación asegurando que "*el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia, ni arte*" (Chateau, 1973, p. 146). Oliveira por otro lado, considera que "*el juego es una forma de creatividad ligada al funcionamiento mismo del organismo*" (Oliveira, 1986, p. 69).

4.1.2 Características del juego, fines y funciones

Muchas veces, el juego puede proporcionar un escape de presiones de la realidad, otras, simplemente, aliviar el aburrimiento y en algunos casos, se crea un momento de soledad o relajación. (Moyles, 1990)

Tras esta definición, podemos afirmar que el juego es algo privado e interno del niño y es él mismo quien ha optado por tal elección.

Crear un concepto sobre el juego es una tarea difícil, en la práctica no nos resulta complicado reconocer cuándo unos niños están jugando y cuándo no. Sin embargo, todo juego reúne una serie de características y funciones: (Moyles, 1990)

- El juego es un proceso, que no ha de tener un resultado si el niño no lo desea.
- El juego es una actividad placentera. La actividad lúdica es divertida y hace aparecer signos de alegría. Un niño cuando juega tiene el poder, domina y controla el juego y también su cuerpo y mente. Además es en estos momentos de ocio, donde el niño se evade de la realidad, el mundo en el que se encuentra: un mundo donde el niño está siempre siendo controlado por un

- El juego es una actividad espontánea y voluntaria, elegida de manera libre. La acción de jugar tiene que ser voluntaria y el niño tiene que motivarse intrínsecamente.

- El juego es algo innato y se identifica como una actividad propia de la infancia. Durante toda la infancia el juego es la forma característica en la que los niños conocen su cuerpo, su personalidad, el mundo que les rodea…

- Jugar es hacer, con lo cual implica una participación activa, los niños en el momento del juego no hacen, sino que son. Están participando íntegramente en la actividad que están desarrollando.

- El juego se realiza en un marco psicológico que da sentido al mismo. Es una antítesis de lo real. Mientras juegan, los niños se comportan de manera relajada porque saben que nadie les recriminará si está bien o no. Además los niños son totalmente conscientes de que los juegos no son la vida real, con lo cual cobra gran importancia la creatividad y el uso de su imaginación para crear diferentes escenarios a la hora de llevar a cabo la acción de jugar.

- El juego siempre está estructurado por diferentes aspectos: entorno, materiales, etc.

- El juego, simboliza en muchos casos, el deseo de ser mayor, de ser adulto y tener las capacidades y privilegios que el mundo adulto tiene.

- En el juego, el niño expresa su personalidad. Es el momento de explorar y experimentar el mundo que le rodea, de descubrir la realidad exterior y de descubrirse a sí mismo.

- El juego es una necesidad, todos los niños sienten el deseo de jugar. Sin embargo, a pesar de que el niño cambia gracias a su desarrollo físico y psicológico, la necesidad de jugar no desaparece.

- El juego fomenta la sociabilidad de los niños ya que pasan tiempo jugando juntos, lo que hace que se creen relaciones amistades que aunque el juego haya terminado continúa consiguiendo en el niño que el factor social quede cubierto.

- Jugar es una manera de aprender y de crear mediante el juego una buena integración social, para vivir y convivir.

Por otro lado, tal y como señala Iglesias, (2008), para que se pueda realizar la acción de jugar, sin necesidad de ser un refuerzo positivo por algo bien hecho, es de vital importancia disponer de tres condiciones: tiempo, espacio y materiales suficientes para que los niños puedan jugar. Es muy importante que los niños jueguen sin marcar un tiempo determinado, ya que disponiendo de total libertad de horario, podrán desarrollar sus juegos completamente. Otro aspecto a tener en cuenta es el relacionado con el espacio; el docente debe asegurarse de realizar la actividad lúdica en un lugar que esté libre de peligros, y que, además cuente con suficiente espacio para realizar una organización adecuada. Por último, otra de las condiciones necesarias es el material. Es importante que los objetos que se utilicen durante la actividad sean seguros y que estén diseñados para que despierten la curiosidad e imaginación de los niños.

Además de las condiciones vistas en líneas previas, el rol del maestro es un pilar fundamental a la hora de fomentar el juego dentro de las aulas. Una característica necesaria de cara al juego es que el docente tenga una actitud observadora ya que le ayudará a conocer a los niños, para, después poder planificar actividades en base a las dificultades que puedan aparecer. El maestro puede hacer sugerencias para hacer que el juego sea más completo. Los docentes tienen que repensar sus prácticas y no utilizar el juego de manera inadecuada. Lebrero, (1998) afirma que "*existe un gran peligro a la hora de utilizar el juego dentro de las aulas de los centros educativos, y es que se utiliza la actividad lúdica como un recurso motivador para que los niños se sientan atraídos por las actividades didácticas. Y este tipo de juegos didácticos puede ser perjudicial para los niños*".

4.1.3 Tipos de juegos. Clasificación

A lo largo de los años, se han establecido numerosas clasificaciones de los juegos en base a las creencias de cada autor. No obstante, una de las clasificaciones más importantes es la que realizó Jean Piaget, que estableció tres tipos diferentes de juegos relacionados directamente con las etapas del crecimiento y que tienen estrecha relación con el desarrollo psicológico, biológico y social del niño. Piaget realiza una clasificación de lo más completa:

- Juegos de movimientos y ejercicios. Dichos juegos se realizan hasta los dos años, donde el niño practica un juego espontáneo que le permite ir controlando sus movimientos, así como explorar el medio que le rodea.

- Juegos simbólicos. Se realizan a partir de los tres años, momento en el que aparece la expresión oral. En estos juegos, tienen gran peso la fantasía y el niño imita y transforma la realidad en la que vive. "*El juego simbólico, esa conducta mágica por excelencia del niño, supone para él la des-dramatización de las situaciones que imponen la realidad social y las relaciones con el mundo adulto (…) El juego simbólico es como un pequeño refugio construido por el niño para volver a él cuando necesita rehacer su mundo"* (Prieto, y Medina, 2005)

- Juegos de reglas. Suelen iniciarse a partir de los seis años. Este tipo de juegos supone la inclusión social del niño al contexto en el que se encuentra.

A pesar de que la clasificación de Piaget es completa, Urdiales Escudero y otros (1998) siguen dicha clasificación pero presentan un orden cronológico de aparición del juego desde el momento del nacimiento del niño, en función de la evolución que éste presente.

Tal y como vemos en los trabajos de Bautista y otros, se realiza una clasificacion en funcion de la edad de los niños. (Bautista et al., 2002)

- De cero a dos años. El niño realizará juegos del tipo sensorio-motores: repite movimientos que le permiten experimentar el contexto que le rodea. Además de realizar diversos movimientos sobre su propio cuerpo, también utiliza objetos sencillos para experimentar (sonajeros, llaves, peluches, papeles, etc.)

- De dos a cuatro años. El niño utiliza juegos de imitación o ficción. Durante esta etapa es cuando el juego individual despliega su gran importancia. Los niños utilizan el juego para escapar de la realidad que les envuelve y relacionarla con sus gustos y necesidades. En esta etapa la imaginación tiene un papel crucial, ya que el niño puede utilizar objetos cotidianos para "convertirlos" en objetos que el desee.

- De cuatro a siete años. Durante esta etapa, los niños pasan de un juego individual a uno colectivo. De esta manera aprenden a jugar en grupo, respetando a los niños que juegan con él.

- De siete a doce años. En esta etapa se empiezan a desarrollar los juegos de reglas (establecidos por alguien ajeno que no está participando en el juego).

4.2 Breve recorrido histórico sobre el papel del juego en la infancia

Bautista et al., (2002), realizan un extenso recorrido acerca de algunos autores que han hablado del juego dentro de la educación. Además, si hablamos del juego en la educación, nos adentramos en diferentes etapas históricas.

Según Carbonell (1996), durante la Edad Media, los niños y, sobre todo la infancia de estos, no existe. Los niños se incorporan desde una edad temprana al mundo adulto debido a diferentes situaciones: abandono, epidemias, guerras, necesidad de dinero… Además, se sabe que la única educación que recibían –si lo hacían- era oral y estaba destinada a los hijos de personas ricas, de la nobleza y clases altas.

Cuando se eliminan los feudos[1], aparecen nuevas formas de socialización y reconocen la necesidad de proteger a un grupo social: los niños. Emergen nuevas formas de educación en función del estamento al que pertenezca la familia del niño: los niños de familias ricas reciben una amplia educación por parte de maestros que acuden a sus casas, los hijos de estamentos medios reciben una educación impartida por órdenes religiosas, y los niños pertenecientes a familias de estamentos bajos, acuden a albergues, hospitales, etc., en los mejores casos. Sin embargo, los niños pertenecientes a la clase social baja, solían acudir a industrias para explotarlos ya que eran mano de obra barata. Según López Noguero (2000), los niños de clases obreras simplemente recibían la educación para crear buenos obreros y futuros trabajadores que sean obedientes y sumisos.

Tras descubrir que los niños eran totalmente diferentes a los adultos apareció el movimiento de la Escuela Nueva. Este movimiento surge en el siglo XIX, aunque sus antecedentes se remontan al siglo XVI. Sus principales pedagogos fueron John Dewey, María Montessori, Paulo Freire. S. Neil, Célestin Freinet y Jean Piaget, entre otros. Los

[1] Contrato por el cual soberanos y señores concedían tierras o rentas en usufructo, obligando a quien las recibía a guardar fidelidad, prestar servicio militar y acudir a asambleas políticas y judiciales.

pedagogos pertenecientes a la Escuela Nueva, rechazan ciertas cuestiones que pertenecen a la Escuela Tradicional. Estos aspectos son tales como la pasividad en la que se encuentra el alumno, la educación centrada en el programa y el profesor en lugar del discente. En cambio, apuestan por la Escuela Nueva, basada en la psicología del desarrollo de los niños, así como tratar a los alumnos en función de sus capacidades.

Por otro lado, y centrándonos en diferentes autores de diversas etapas de la historia, si hablamos del juego dentro de la educación, podemos remontarnos hasta la época griega de **Platón** (s. IV a.C.) Según este filósofo griego, era recomendable que desde los tres hasta los seis años los niños fuesen educados mediante el juego. La educación se llevaba a cabo en el templo y era dirigida por una nodriza[2]. Una vez cumplidos los seis años, las nodrizas se separaban de los niños, aunque se procuraba que siguiesen recibiendo una educación similar. También valoró la importancia del ámbito del juego, en los más pequeños, para el desarrollo tanto a nivel físico como a nivel intelectual en sus primeras etapas de formación. Sin ninguna duda, muchas de sus ideas han ejercido una gran influencia sobre la historia intelectual de occidente por más de 2000 años. García, (2013).

Tras Platón, fue **Aristóteles** (s. IV a.C.) quien aseguraba la importancia del juego en edades tempranas. Valoró la importancia del ámbito del juego, en los más pequeños, para el desarrollo tanto a nivel físico como intelectual en sus primeras etapas de formación. Aristóteles enfatiza el juego y la diferencia entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines. El propio Aristóteles menciona en su obra ideas que remiten a la conducta del juego en los niños: *"hasta la edad de cinco años, no es bueno orientarlos a un estudio ni a trabajos pero sí un ejercicio que puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. La mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura".* García, (2013).

Sin embargo, no es hasta el siglo XVII cuando empieza a hablarse de juegos didácticos. Hasta ese momento, son muy escasos los juegos utilizados para el aprendizaje de los niños. A partir de entonces, se utilizan diferentes métodos como cartas, rompecabezas, puzles…, para la enseñanza de Lengua, Geografía, Literatura, Ciencias Naturales y Sociales, etc.

[2] Mujer que amamanta a niños que no son suyos.

Es a finales del siglo XIX y siglo XX cuando se comienza a investigar de manera más generalizada.

En primer lugar, **Sigmund Freud** (1856-1939), observa el juego desde un enfoque psicoanalista. Para Freud, los niños reflejan en sus juegos el deseo de ser mayores y crecer, con lo cual, reproducen en sus juegos aquellas actividades que les han resultado placenteras o traumáticas; “el juego es bueno porque tiene un valor terapéutico”. Rollins, (s.f.)

John Dewey (1859-1952) asegura que el juego es una actividad inconsciente que ayuda al individuo a desarrollarse de manera mental y socialmente. Debe ser independiente del trabajo. Cuando los niños se convierten en adultos, ya no "juegan" sino que buscan diversión en su ocupación. Esta actividad infantil de juego los prepara para convertirse en adultos trabajadores saludables. Rollins, (s.f.)

Karl Groos (1861-1946) considera que el juego es como un adiestramiento previo del niño encaminado al mundo laboral. Además, cree que el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, ya que obligan al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de viertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos para el comportamiento escolar y personal en los alumnos. Rollins, (s.f.)

María Montessori (1870-1952) afirma que "el juego es el trabajo del niño". De acuerdo con el método Montessori, los niños estarían mejor atendidos gastando su tiempo de juego aprendiendo o imaginando. El juego Montessori es sensorial, utilizando un enfoque práctico para el uso de herramientas cotidianas como mesas de arena. El niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego. Rollins, (s.f.)

Ovidio Decroly (1871-1932) crea y utiliza materiales variados y que van complicándose de manera progresiva, ya que les considera básicos para desarrollar posteriores actividades intelectuales. Para Decroly, tienen gran importancia los juegos aritméticos para enseñar los números, agrupamientos, etc. Rollins, (s.f.)

Jean Piaget (1896-1980) en sus estudios sobre la inteligencia, reconoce que el juego potencia el desarrollo de los factores mentales. A través del juego, el niño se relaciona con el medio que le rodea, con el entorno, y experimenta y lo conoce. Rollins, (s.f.)

Lev Vygotsky (1896-1934) sugirió que los niños usan el juego como un medio para crecer socialmente. En el juego, se encuentran con los demás y aprender a interactuar con el lenguaje y el juego de roles. El niño mediante el juego, asimila las relaciones sociales fundamentales y comienza a someterse a unas reglas de juego impuestas y aceptadas libremente, que favorecen su voluntad y moral y favorecen el desarrollo íntegro para prepararse para la vida. Rollins, (s.f.)

Jerome Bruner (1915-2016) afirma que una de las funciones principales del juego de los niños era ensayar acciones de diferentes escenarios de la vida real en un ambiente seguro y libre de riesgos para que cuando se enfrenten a una situación difícil, no sea tan estresante. Rollins, (s.f.) Línea del tiempo de autores:

4.3 El juego en el sistema educativo

A la hora de llevar el juego a un plano dentro de la escuela, debemos tener en cuenta diferentes factores. Si hablamos del juego dentro del aula, la organización espacial y temporal debe ser flexible. Otro rasgo importante es la afectividad, ya que proporciona equilibrio emocional. Por otro lado, durante el juego también se generan una serie de conflictos personales, que, al resolverlos ayudará en la maduración y en el control de las emociones por parte de los niños. Según Ortega (1987), en el juego, "*el niño crea espacios relacionales nuevos y vive situaciones diversas en las que desenvuelve sentimientos, actitudes y comportamientos distintos. Además, el juego crea un contexto muy amplio, es una especie de laboratorio de comunicación social, donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus relaciones con el objetivo de dominarlo y comprenderlo"*. (Ortega, 1987, o. 25)

4.3.1 El juego dentro de la legislación actual

4.3.1.1 El juego en la Educación Infantil

4.3.1.1.1 Primer ciclo

El Real Decreto 143/2007, de 31 de octubre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del primer ciclo de Educación Infantil, expresa que "*para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social".* Además, el Real Decreto contiene numerosos puntos coincidentes con lo referido en el Decreto de la Comunidad Autónoma de Cantabria (del que hablaremos en líneas posteriores): consideran que el papel del juego es el medio de disfrute y de relación con los demás, habrá un control progresivo de distintas situaciones y actividades, como juegos, etc., o la evaluación de la participación activa en distintos tipos de juego.

En relación al primer ciclo de Educación Infantil, el Decreto 140/2007, de 25 de octubre, explicita la metodología utilizada en el primer ciclo de Educación Infantil se centra en experiencias, actividades y juego, todo ello en un ambiente de confianza para así, favorecer su integración social.

El juego es tan importante que aparece como método de trabajo, que determina el primer ciclo de educación infantil, así es como se recoge en la ley cuando se señala "*los métodos de trabajo en el primer ciclo de Educación Infantil se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social".* En la misma línea, uno de los objetivos propuestos dentro del Decreto es *"descubrir las propias posibilidades de juego y movimiento, y utilizarlas en las diversas actividades diarias para dar respuesta a sus necesidades e inquietudes"*.

El juego se convierte en una actividad crucial para conocerse a sí mismo y para adquirir una autonomía personal, con lo cual "*debe promoverse el juego como actividad fundamental*". Gracias a la actividad lúdica, el niño explora con el material que se encuentra a su alrededor. Además, la relación con sus compañeros de juego favorecerá que, hacia los tres años de edad, el niño empiece a tener en cuenta el punto de vista y opiniones de los demás.

Al igual que ocurre con el segundo ciclo de Educación Infantil (que veremos más adelante), existe un bloque entero en el curriculum dedicado exclusivamente al juego: "*Bloque II. Juego y movimiento. - El juego como base de la actividad cotidiana. Las distintas actividades del juego*.". Dentro de este, observamos que tiene gran importancia que los niños acepten los límites y normas de los juegos, participen en el juego, controlen los movimientos, y, aprendan nociones básicas de orientación en espacios de su vida diaria. Asimismo, se valora si los niños muestran una progresiva coordinación tanto visual como manual, y aprenden a auto controlar los sentimientos y emociones, a través del juego individual o con sus compañeros.

Durante esta etapa, se valora la participación activa en distintos tipos de juegos, sobre todo aquellos en los que haya compañeros, y cada niño tendrá que respetar a sus iguales.

Por último, dentro del curriculum, podemos observar que toma gran importancia el entorno en el que se encuentra el centro, y es decisivo el juego al aire libre para que puedan explorar el contexto en el que se encuentran; "*el conocimiento del paisaje en este ciclo debe favorecer la toma de contacto con el entorno inmediato en el que está inserto el centro. En esta toma de contacto es muy importante el juego al aire libre".*

4.3.1.1.2 Segundo ciclo

Tal y como lo establece el Decreto 79/2008, de 14 de agosto, "*hay que tener en cuenta que el juego es una actividad natural en el niño y tiene una enorme importancia en su desarrollo, por lo que debe ser estimulado y garantizado*". Por lo tanto, la Educación Infantil tiene el deber de que haya tiempos, espacios y materiales para distintos tipos de juegos. Durante este segundo ciclo dentro de la etapa de Educación Infantil, el juego no tiene que mostrarse a los niños como una recompensa sino como una actividad. Al igual que ocurre con el primer ciclo de Educación Infantil del que hemos hablado en líneas previas, el segundo ciclo de esta misma etapa se rige por un método de trabajo basado en el juego: "*los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades creativas y el juego, y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza*". Gracias a la práctica de determinados juegos, los niños pueden desarrollar el pensamiento estratégico, la anticipación y la planificación, así como distintas habilidades sociales para relacionarse con sus compañeros. Además de servir para la adquisición de

habilidades sociales y de aprendizaje, a través del juego, los niños pueden aprender a controlar las emociones.

Dentro del curriculum de Educación Infantil, existe un área "*conocimiento de sí mismo y autonomía personal*", que, hace referencia a la construcción de la identidad de cada niño, a establecer relaciones sociales con sus compañeros, a la autonomía personal, coordinación motora y control de su propio cuerpo, etc. Por un lado, para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad, ya que el juego es un elemento esencial para el desarrollo en esta etapa educativa; tal y como viene explicitado en la ley, "e*l juego tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje*" con lo cual, la escuela debe ser un lugar que permita jugar.

Dentro del curriculum, podemos observar un bloque destinado para el juego como tal: *Bloque 2. Juego y movimiento.* En este apartado se utiliza la exploración las capacidades sensorio-motrices para el conocimiento personal y para el conocimiento de los demás, así como la relación con los objetos en situaciones espontáneas de aula.

En el curriculum, vemos que se valora positivamente la participación de los niños en distintos tipos de juegos (motores, sensoriales, simbólicos y de reglas), de manera que sigan las normas que vienen impuestas a la hora de realizar la actividad y que sean capaces de regular sus propias emociones.

4.3.1.2 El juego en la Educación Primaria

Lo expuesto en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, de la etapa de Educación Primaria coincide con lo expuesto en el decreto de nuestra Comunidad Autónoma, Cantabria. Se cree conveniente que se utilice el juego en las diferentes áreas: Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Primera Lengua Extranjera, Educación Artística… Pero, al igual que en el Decreto de la Comunidad Autónoma, el área de Educación Física hace especial mención acerca del juego: "*el alumnado logrará controlar sus acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego*

limpio y el respeto a las normas". Por otro lado, el Real Decreto considera el juego como "*un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador.*

El Decreto 27/2014 de la Comunidad Autónoma de Cantabria especifica que "*los juegos y las actividades lúdicas son recursos imprescindibles tanto para motivar como para enriquecer la práctica diaria dentro del área*". El juego se erige por tanto como un recurso fundamental para la práctica pedagógica en las aulas de Educación Primaria, un recurso por tanto de aprendizaje que tiene que ser tenido en cuenta por parte de los docentes de esta etapa educativa. Además, el juego sirve como un medio de relación y disfrute de los niños. Por lo mencionado en líneas anteriores, el juego tiene que ser la actividad que no puede faltar en la dinámica dentro de un aula. Los niños en estas edades tienen la necesidad de aprender, pero lo que es realmente importante es que aprendan jugando, es decir, que la actividad lúdica, se extrapole a un plano didáctico y no solo placentero.

Además, de las líneas generales comentadas anteriormente, dentro de las diferentes asignaturas de la legislación vigente, podemos encontrar diferentes maneras de tratar el juego, ya que en casi todas ellas aseguran que se pueden realizar juegos porque "*captan la atención, motivan y facilitan el aprendizaje*". Por ejemplo, en el área de primera lengua extranjera (inglés), podemos observar que se recomienda tener en cuenta la diversidad de tareas para captar el interés de los niños, con lo cual, resulta muy importante utilizar diferentes materiales, metodologías, etc, como son los juegos de vocabulario, los juegos de ordenador y las canciones.

Por otro lado, en el área de educación artística (plástica y música), también se recomienda el uso de los juegos "*repertorio de canciones con juegos vocales, retahílas, poemas, refranes, entre otros*", para que los niños aprendan con mayor facilidad.

Por último, tal y como se recoge en el Decreto 27/2014 en la página 358, dentro del área de educación física, resulta muy importante el uso del juego. Tras diversos informes de la OMS (organización mundial de la salud), se ha observado que las personas cada vez tienen una vida más sedentaria y que está afectando negativamente a la salud de las personas, con lo cual desde la asignatura de educación física se quiere promover el deporte y por ello, esta área tiene que ser práctica en su mayor parte, logrando los

aprendizajes de los niños a través de juegos y actividades motrices; "*los juegos y las actividades lúdicas son recursos imprescindibles tanto para motivar como para enriquecer la práctica diaria*". El juego es fundamental en la Educación Primaria, "*este recurso no puede faltar en la dinámica general de la clase, ya que en edades tan tempranas es necesario que los niños aprendan, pero sobre todo que los niños aprendan jugando*".

En el curriculum, podemos observar que en el área de educación física se hace mención del juego para diversos contenidos; "*contenidos dirigidos a la utilización del juego y actividades deportivas como medio de disfrute y relación, para el tiempo de ocio*" pero si profundizamos, podemos observar un solo apartado destinado para el juego: *Bloque 3: "Los juegos y actividades expresivas y deportivas".* Como ya he mencionado anteriormente, el juego se utiliza en base a dos metodologías; como contenido y como recurso para el aprendizaje. En este bloque, algunos de los contenidos que aparecen son: "*practicar diferentes tipos de juegos: sensoriales, simbólicos, cooperativos, juegos populares y tradicionales".* Por otro lado, también se describe el juego como *"una actividad común a todas las culturas".* Además, durante este bloque se deben "*utilizar estrategias sencillas en los juegos adaptadas a la edad*". El criterio de evaluación de a seguir en este apartado, se basa en "*disfrutar jugando"*.

5. Descripción de la investigación

5.1 Definición del problema a investigar

El presente estudio plantea el uso del juego en la Educación Infantil y Primaria. Como ya hemos visto en apartados anteriores, durante la etapa de Educación Infantil, el juego predomina en las aulas, pero, ¿qué ocurre con el juego en la etapa de Educación Primaria? ¿Cuál es el papel del juego en la etapa de Educación Primaria? ¿Cómo se presenta y en qué momentos o tiempos educativos? ¿Qué percepción tienen los docentes del juego en la etapa de Educación Infantil y en la de Educación Primaria?

5.2 Objetivos de la investigación

Mediante este estudio, se pretende conocer la percepción que tienen los maestros de Educación Infantil y Primaria, en relación al uso del juego en ambas etapas. Además, como objetivos específicos, mediante este estudio se pretende:

- Conocer la presencia del juego dentro de las aulas escolares de ambas etapas.
- Conocer la importancia que dan los maestros de ambas etapas educativas al juego.
- Identificar en qué momento o tiempos se utiliza el juego.
- Conocer la función que reconocen los maestros al juego.
- Reflexionar sobre la importancia y el valor del juego como futura docente.

5.3 Participantes

Cinco maestras han sido las personas que han colaborado en la presente investigación; dos de ellas imparten docencia en la etapa de Educación Infantil y las tres restantes en la etapa de Educación Primaria.

A continuación, comentamos los datos sociodemográficos que nos ayudan a conocer el perfil de estas maestras colaboradoras. En relación a la edad, todas ellas son mujeres y mayores de treinta años, y es importante resaltar, que una constante en el perfil de las maestras que han colaborado en esta investigación es que todas ellas tienen una gran experiencia docente, estando comprendida ésta entre los diez años de experiencia por parte de una maestra hasta los treinta y uno de otra profesora.

5.4 Método de investigación

El estudio que realizamos se ubica en un enfoque cualitativo de investigación que tal y como afirman Taylor y Bogdan (1984) "*permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven*". Se ha optado por este enfoque ya que nos interesa el pensamiento de las maestras sobre el uso del juego iniciándose un proceso indagador donde la investigadora interactúa con los participantes en busca de respuestas para lograr un conocimiento profundo del foco temático objeto de estudio.

5.4.1. Técnica de recogida de información

La entrevista ha sido el instrumento utilizado para la recogida de la información. Para Denzin y Lincoln (2005, p. 643, tomado de Vargas, 2012) la entrevista es "*una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas*". Por su parte, Canales (2006) la define como "*la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto*".

El diseño de la entrevista consta de cinco dimensiones que contemplan en diez preguntas en total, como se puede apreciar en la siguiente tabla:

DIMENSIONES	**PREGUNTAS**
Concepto de juego: fines y sentido.	-¿Qué es el juego para ti? -¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela? -¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?
Uso de la función lúdica en la práctica docente.	¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo? ¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula? ¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?
El juego y la infancia.	¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?
Beneficios.	¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?
Límites.	¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar del uso del juego en el aula en la escuela?

La validación de la entrevista se realizó a través de la revisión por parte de la directora del trabajo así como la aprobación por parte de las maestras que consideraron las preguntas como pertinentes y adecuadas.

5.5 Procedimiento

Para poder realizar el estudio presenté en primer lugar, los fines y propósitos de la investigación al equipo directivo del centro escolar con el objeto de obtener su consentimiento. Es así como con posterioridad, me puse en contacto con las diferentes maestras del centro. Para poder contactar con las maestras colaboradoras en esta investigación se utilizó la técnica bola de nieve. Dicha técnica consiste en identificar los casos de interés a partir de una persona que avisa a otras para participar en el estudio. Martínez-Salgado (2012). Para ello, utilicé una llamada telefónica a una de las maestras colaboradoras y ella avisó a las demás. De esta manera concretamos los días para poder realizar las entrevistas. El lugar para la realización ha sido el centro educativo en el que trabajan. Tal y como he mencionado anteriormente, cité en diferentes días a las maestras, de manera que cada una tuviera su oportunidad de exponer sus ideas sin ser influenciados por los demás participantes, y para que haya un clima de mayor confianza. Además, la entrevista fue grabada sin imagen, simplemente la voz, para poder transcribirla y favorecer el análisis de la información se utilizaron dos medios: uno de ellos es el programa “Rec voice Recorder” descargado en un iPad, y otro, un vídeo sin enfocar al entrevistado realizado con una cámara Sony. (véase en anexos).

Para la recogida de los datos, el procedimiento que se ha utilizado ha sido el de una entrevista cualitativa. Al docente se le proporciona la entrevista impresa. Las preguntas que se han realizado son totalmente subjetivas y abiertas, de manera que el maestro pueda expresarse como considere oportuno. La entrevista comienza con una introducción donde se explicita la finalidad de la misma Además, el docente deberá facilitar sus datos (edad, años de experiencia en el centro y como docente, sexo y curso que imparte en la actualidad). Estos datos son totalmente anónimos y no trascenderán más allá del estudio. Tras estas primeras líneas a modo de introducción, aparecen las preguntas, la entrevista propiamente dicha.

5.6 Resultados

A continuación, pasaremos a analizar los resultados obtenidos tras haber realizado las entrevistas.

- *Conceptualización del juego por parte de las maestras: fines y sentidos que le atribuyen*

Existe un pensamiento coincidente de las maestras entrevistadas en torno a la conceptualización del juego, ya que lo perciben como una actividad importante en la vida de los niños, tanto de la etapa de Educación Infantil, como la de Educación Primaria. Así lo expresaba una de las maestras de Educación Infantil cuando decía lo siguiente: "*es un recurso fundamental para que aprendan motivados*".

En la misma línea, su compañera de etapa asegura que "*mediante el juego adquieren conceptos y contenidos de forma divertida y motivadora*". Por otro lado, las maestras de la etapa de Educación Primaria creen que el juego es una actividad donde los niños pueden plasmar su imaginación, además de adquirir conocimientos de manera lúdica y entretenida.

Atendiendo al sentido e importancia del juego, las maestras vuelven a coincidir; todas ellas consideran que el juego tiene una alta importancia. Así lo comentaban las dos profesoras de la etapa de Educación Infantil asegurando que "*el juego tiene una importancia vital".* Por otro lado, una de las profesoras de la etapa de Educación Primaria señala que "*la importancia es mucha aunque no se trabaja* (dentro del aula) *de una forma tan lúdica como quisiésemos*".

En relación a las funciones que puede tener el juego dentro del aula, tenemos respuestas diferentes, pero, tres de las cinco maestras (dos de la etapa de Infantil y una de Primaria) aseguran que el juego tiene una función, sobre todo socializadora. Además, también podemos observar que dos de las maestras de la etapa de Educación Primaria creen que la motivación puede ser una de las funciones que tiene el juego dentro de la escuela. Sin embargo, sólo una de las maestras de Educación Primaria cree que "*les ayuda a relajarse y a tener menos ansiedad en relación a una materia".*

- *La presencia de la función lúdica en la práctica docente.*

La totalidad de las maestras entrevistadas coinciden en señalar que utilizan el juego dentro de su práctica docente.

Una de las maestras de Educación Primaria nos comenta que utiliza el juego "*como ejemplo para después hacer una actividad de lectoescritura",* es decir, lo utiliza como recurso de aprendizaje, en cambio, otra de las maestras de Educación Primaria expresa que "*si acaban rápido las tareas les dejo cinco minutos de descanso".* Es decir, como un reforzador a una actividad hecha, por lo tanto la función del juego es diferente.

En relación a la etapa que más propicia el uso del juego dentro de la escuela, las maestras coinciden en que es, sobre todo, Educación Infantil, aunque las tres maestras pertenecientes a la etapa de Educación Primaria creen que también el primer ciclo de Educación Primaria.

Atendiendo a la afirmación en la que los niños conforme aumentan de curso, disminuye el uso del juego, todas las maestras excepto una de la etapa de Educación Infantil han respondido afirmativamente a dicho postulado. Una de las maestras de Educación Primaria cree que "*hay materias en las que es el juego se puede introducir de forma más normalizada, pero hay otras en las que es más complicado",* en esa misma línea una de sus compañeras comenta que "*el juego sí se utiliza pero de otra forma diferente; no se realiza tanta actividad física (*cuando más alto es el curso)*, sino que se utiliza la actividad mental".* Sim embargo, como he mencionado anteriormente, una de las maestras de Educación Infantil cree que "*no, pero debería estar más presente".*

- *El juego y la infancia*.

En esta dimensión nos proponemos conocer si las maestras participantes consideran que sus alumnos saben jugar, así como qué otros comentarios relacionados con el juego nos pueden transmitir desde su perspectiva como maestras. En este sentido vemos que hay opiniones dispares; una de las maestras de Educación Infantil cree que "*se enseña a jugar*", es decir, tenemos una mirada negativa infravalorando la capacidad que tiene el niño para jugar. La otra profesora de esta misma etapa cree que "*los niños de cinco años ya son capaces de jugar en espacios abiertos y cerrados, pero a los más pequeños les cuesta un poquito más en espacios abiertos*", ya que los espacios abiertos pueden encontrarse más inseguros. Dentro de la etapa de Educación Primaria, una de las profesoras nos comenta que "*jugar sí porque es algo innato, lo que*

pasa es que juegan de manera muy individualista con las maquinitas, por eso el juego a veces tiene que ser un poco más dirigido", otra de las docentes asegura que "*cada año saben jugar menos. Usan más la telefonía y les cuesta más relacionarse entre ellos*". Y, por último, otra de las opiniones es que "*los niños tienen un gran problema del respeto de normas*".

- *Beneficios que se desprenden en relación al uso del juego dentro de las aulas.*

En relación a los beneficios que proporciona el juego, vemos que dentro de esta dimensión existen cinco respuestas diferentes. Una de las maestras de Educación Infantil identifica beneficios vinculados con el control emocional, en esta línea apunta lo siguiente "*los niños aprenden a controlarse, controlan la impulsividad*". Otra maestra de la misma etapa educativa, incide beneficios vinculados al proceso de enseñanza/aprendizaje, al estado motivacional de los alumnos "*el aprendizaje es más rápido y motivador*"

También es destacable que una de las maestras de la etapa de Educación Primaria, tiene una visión muy similar a otra de las ya comentadas, ya que asegura que "*tienen más motivación y más capacidad de análisis*". Sin embargo, hay dos maestras de la etapa primaria que creen que uno de los beneficios del juego es "*relacionarse entre ellos, fomentar habilidades sociales*". No obstante una maestra asegura que el juego es muy beneficioso para "*el aprendizaje de las normas*".

- *Límites a la hora de utilizar el juego en la escuela.*

Vemos que dentro esta dimensión, las dos profesoras pertenecientes a la etapa de Educación Infantil están de acuerdo: "*falta de tiempo, espacio y recursos*". En cambio, dentro de la etapa de primaria, tenemos tres opiniones dispares; una de las maestras cree que el mayor límite es "*la cantidad de temario que hay*"; otra de las maestras asegura que el problema reside en "*los maestros, hay que reciclarse*", y, por último, otra opinión, similar a la de las maestras de Educación Infantil es que uno de los mayores obstáculos para utilizar el juego es "*el espacio físico*".

6. Conclusiones

El juego es un elemento, un recurso imprescindible dentro de las etapas de Educación Infantil y de Educación Primaria, así aparece constatado en la legislación vigente: "*los juegos y las actividades lúdicas son recursos imprescindibles tanto para motivar como para enriquecer la práctica diaria dentro del área".*

Además de eso, los resultados que se desprenden de las entrevistas realizadas a cinco maestras de ambas etapas educativas colaboradoras en la investigación, ponen de relieve lo siguiente: al igual que Chateau, (1973) observó la importancia del juego a la hora del desarrollo de la imaginación de los niños, las maestras entrevistadas coinciden en que el juego tiene una gran importancia ya que es una actividad importante en la vida de los niños. Una de las maestras de la etapa de Educación Primaria considera que el juego es al innato en los niños. Dicha afirmación fue defendida por Moyles como una de las características que necesita el juego para definirse como tal. Las maestras coinciden en que utilizan el juego dentro de su práctica de aula, pero hay que tener en cuenta lo que mencionó Lebrero (1998), "*existe peligro a la hora de utilizar el juego dentro de las aulas, se utiliza la actividad lúdica como un recurso motivador",* ya que una de las maestras de la etapa de Educación Primaria comenta que ella utiliza el juego como un reforzador a un trabajo bien hecho, es decir, como método de esparcimiento y de motivación, algo que, según Lebrero puede resultar perjudicial para los niños.

Por otro lado, las funciones que las maestras entrevistadas atribuyen al juego son: la función motivadora y la función socializadora. La función socializadora coincide con lo apuntado en el marco teórico por Moyles, (1998) quien considera que dicha función se cumple, ya que los niños juegan con sus compañeros y se crean amistades. Sin embargo, ninguna de las maestras señala que el juego es una actividad libre o voluntaria, con lo cual no estamos hablando de un juego espontáneo, sino de un juego dirigido, algo totalmente contrario a lo expuesto por Moyles, (1998) quien cree que una de las funciones que más caracteriza al juego es precisamente, esa, la de ser una actividad libre y espontánea.

En relación a las ventajas o beneficios del uso del juego dentro del aula, Moyles, (1998) señala que "*jugar es hacer*" con lo cual mientras el niño se encuentra inmerso en la actividad, se está realizando una participación activa, algo que las maestras coinciden

con él, ya que consideran que el aprendizaje que se lleva a cabo es más motivador y enriquecedor para ellos.

Por último, en base a las limitaciones que pueden encontrarse las maestras a la hora de llevar a cabo el juego dentro de su práctica docente, consideran que es muy importante disponer de un espacio adecuado y tiempo suficiente para la realización de actividades lúdicas dentro del aula, algo que Iglesias (2008) considera primordial para el correcto desarrollo del juego. Iglesias, expresa que es de vital importancia que los niños jueguen sin marcar un tiempo determinado, y que el juego que se realice tiene que encontrarse en un lugar que esté libre de peligros.

7. Bibliografía

- Bautista M., Correa R., Fernández, MªL.; Guzmán, MªD; Tirado, R. (2002). *El juego como método didáctico, propuestas didácticas y organizativas.* Granada: Adhara.

- Canal, M. (2012). El pensamiento sobre el juego de una maestra de educación infantil. TFG. Recuperado de https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/1156/CanalMazpuleMaria.pdf?sequence=7
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Cousinet, T. (1972). *La escuela nueva*. Barcelona: Luis Miracle.
- Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria. Cantabria, 13 de junio de 2014, núm. 29.
- Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria. Cantabria, 25 de agosto de 2008, núm. 164.
- Decreto 143/2007, de 31 de octubre, por el que se establecen los contenidos educativos del primer ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria. Cantabria, 15 de noviembre de 2007, núm. 222.
- Filho, L. (1974). *Introducción al estudio de la escuela nueva.* Buenos Aires: Kapelusz.
- Garaigordobil, M. (s.f.). Jugar, cooperar y crear. tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. Recuperado de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/faisca
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología, 49, 69-86.* Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/boletin.PDF
- García A.M, (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil, *Cuadernos de Educación y Desarrollo,* 1(10) Recuperado de http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm

- García, M. (2013). Platón y la educación del individuo. *Ihistoriarte.* Recuperado de http://www.ihistoriarte.com/2013/10/platon-y-la-educacion-del-individuo/
- García, M. (2013). Aristóteles y la educación. *Ihistoriarte.* Recuperado de http://www.ihistoriarte.com/2013/05/aristoteles-y-la-educacion/
- Decreto 8/2013, de 5 de junio, Boletín Oficial de Cantabria. Santander, 13 de junio de 2013 que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (pp. 1507-1937).
- Iglesias, M. L (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar, *Revista Iberoamericana de educación,* 47, 49-70.
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista Investigación y educación*. 26 (3). Recuperado de http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf
- Lebrero, M. (1998). *Especialización del profesorado en educación infantil (0-6 años).* Madrid: Librería UNED.
- Martínez de Ojeda, D., Ros MªC., (2008). Ámbito: Modelos de inclusión en educación primaria. Seminario de Compensación Educativa e Interculturalidad en Educación Primaria. Recuperado de http://diversidad.murciaeduca.es/compensamur/seminarios/Estrategias/los_rincones.pdf
- Moyles, J.R. (1998). *El juego en la educación infantil y primaria.* Morata: Madrid.
- Oliveira, L. (1986). Niveles estratégicos de los juegos. *Perspectivas,* 16(1), 69-78.
- Ortega, R. (1987). El juego: Un laboratorio de comunicación social. Actas de las V Jornadas de Estudio sobre la Investigación en la Escuela. Sevilla: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 1 de marzo de 2014, núm. 52.

- 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. Madrid 4 enero 2007, núm. 4.
- Rollins, S (s.f.). Las teorías sobre el juego en la educación de la primera infancia. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/teorias-juego-educacion-primera-infancia-sobre_169383/
- Thió, C.; Fusté, S; Martín, L; Palou, S.; Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En M. Antón. *Planificar la etapa* 0-6. (pp. 127-163). Barcelona: Graó.
- Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la educación infantil*. Tomo I. II. Madrid: Narcea.
- Zapata, A. (2015). *Juego y aprendizaje escolar* México: Pax México.

8. Anexos

8.1 Entrevista

A continuación, encontrará una serie de preguntas relacionadas con el uso del juego dentro de la escuela. Se agradecerá en todo momento su sinceridad y objetividad a la hora de dar respuesta. Servirá de gran ayuda para este trabajo. La entrevista será anónima y empleada para el desarrollo de una investigación.

Muchas gracias por su interés y participación.

- **Género:**
- **Edad:**
- **Años de experiencia como docente:**
- **Curso impartido actualmente:**
- **Años de experiencia en el centro:**

1. **¿Qué es el juego para ti?**
2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**
3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**
4. **¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela?**
5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**
6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**
7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**
8. **¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?**
9. **¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?**
10. **¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?**

Otros comentarios que quieras aportar.

Muchas gracias por tu colaboración.

8.2 Maestra 1

- **Género:** Maestra
- **Edad:** 46
- **Años de experiencia como docente:** 24
- **Curso impartido actualmente:** Infantil 5A
- **Años de experiencia en el centro:** 7

1. **¿Qué es el juego para ti?**

Para mí el juego en infantil es súper importante porque a través del juego los niños adquieren conceptos, adquieren contenidos, y lo hacemos de una forma divertida para ellos, motivante y que se estimulan enseguida. Cuando tu propones una actividad de juego en conjunto o a nivel más individual pero que ellos se dan cuenta de que es un juego, y a través de ese juego, nosotros lo utilizamos para ir incluyendo conceptos, contenidos, y de esa forma ellos aprender muchísimo mejor porque tienen esa parte de motivación que es muy importante y que la tienes fijo.

2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**

Siempre. Pues mira, siempre cuando hacemos, como en infantil se trabaja con rutinas, una de las rutinas que hacemos todos los días es la Asamblea. Entonces, en la Asamblea, en cuanto acaba la asamblea de poner calendario, pasas listas, hablas del tiempo meteorológico, pasas a hacer un juego, ¿de qué forma? Pues, por ejemplo, vas a hacer una ficha de matemáticas y vas a trabajar las figuras geométricas, entonces con bloques lógicos hacemos cualquier tipo de juego que sirva luego de cara a trabajar la ficha. Entonces lo haces primero en forma de juego y luego ya haces la ficha, que sería lo que posteriormente harían ellos.

3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

Yo creo que la etapa de primaria es como más tradicional y también te das cuenta de que el tiempo va cambiando, los niños van cambiando, y no son como los de antes, la sociedad va cambiando y nosotros como escuela también tiene que cambiar. Ya no vale tanto el repetir, repetir, repetir cuando las cosas las encuentras en Google, en Internet, somos más digitales, entonces yo creo que la escuela también tiene que ir cambiando.

¿Qué pasa? Que los cambios en la sociedad a veces son más rápidos que los de la escuela, porque a veces no te funciona el ordenador, no te funcionan las pizarras digitales, pero yo creo que hay que cambiar un poco más la forma de trabajar, sobre todo de primaria, porque en infantil hacemos más juego, porque el repetir, repetir, pues para qué, ellos adquieren aprendizajes pero no tan de repetición como papagayos, sino utilizar más tecnologías, utilizar más material, que tengan más trabajo cooperativo entre ellos. Utilizar la escuela de otra manera. Yo lo entiendo así.

4. **¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela?**

Para mí el juego es vital. Porque ya te digo que el juego tiene una parte muy importante que es la motivación, todos están muy motivados a jugar, y de esa forma vamos introduciendo aprendizaje.

5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**

Pues mira, por ejemplo, el juego como tal, yo creo que la etapa educativa de infantil es importantísima. Porque puede ser un juego dirigido, como este que te acabo de explicar de cara luego a hacer una ficha, luego también hacemos un juego que es más libre, pues que ellos vayan jugando por los rincones y de esta forma también aprenden a compartir el espacio, los juegos. Aprenden a entablar una conversación con sus iguales y yo creo que la etapa más importante educativa es infantil.

6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**

No, yo creo que no, yo creo que muchas veces algo que no sea forma obligatoria, sino que tu la puedas transmitir a través de un juego, creo que el aprendizaje que llevas a cabo es mucho más rápido y más fructífero que si lo haces como algo mas obligatorio. El juego debería estar más presente en las aulas, porque los niños aprenden mejor. A parte de la motivación, que se motivan mucho más. Para mi entender eh.

7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**

Lo que hemos estado hablando. Socialización muy importante porque los niños aprenden a compartir un espacio, unos juguetes que cuando vienen no saben hacerlo, también por sus características de desarrollo, y porque luego, aprenden muchas cosas a través del juego.

8. ¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?

Se les enseña a jugar. A ver yo por ejemplo creo que en esta pregunta se refiere más al juego espontáneo. Mi idea es que se les va enseñando, en la escuela todo se enseña, es mi punto de vista, yo creo que se enseña todo, y a jugar también se enseña. Cuando llegan en tres años no saben jugar, lo que hacen es tirar todo; sacan todo y tiran todo. Entonces yo creo que una función importante del maestro es dirigirles mucho en ese sentido que aprendan a jugar, cómo tienen que hacerlo. Entonces los primeros momentos de entrada en el cole, cuando están en tres años les vas enseñando los rincones de juego y en cada rincón qué tipo de juego se realiza, yo creo que es importante la figura del maestro porque tú les vas indicando como jugar. Por eso, requiere también tiempo y dedicación, el juego del principio del niño cuando comienza la etapa de infantil. El niño el primer juego que aprende en la escuela es el dirigido, porque cuando empiezan no saben jugar, es muy difícil que te encuentres un grupo que sepan jugar. Es tirarlo todo y no saben la finalidad de porqué estamos en este rincón. Entonces tienes que ir poco a poco enseñándoles y luego otra cosa que hay que hacer es limitar mucho la cantidad de juego que haya, de juguetes, porque cuanto más haya en un rincón, para ellos al principio peor. Tiene que haber menos cosas y a medida que ellos ya van controlando el juego, tú vas cambiando y poniendo más. Por ejemplo, en el rincón de puzles pues ponerles cuatro claritos, y a medida que ellos van controlando esos, los cambias pones otros, y no mucha cantidad, porque cuanto más haya, más se agobian. Ya luego a medida que van creciendo, tú vas ampliando el material. Pero al principio tiene que ser poco, concreto y que sepan para qué se utiliza. Por eso la figura del maestro en ese momento es buena, para dirijas el juego.

9. ¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?

Pues la mayoría de las veces es que son muy impulsivos, y no controlan, no saben esperar a que les llegue el turno. Todos quieren enseguida participar, esa impulsividad que tienen por las características de la edad, entonces la impulsividad a la hora de jugar, hay que intentar pues poco a poco controlarla hasta que se sepan autocontrolar ellos mismos. Les cuesta mucho, como hablar todos a la vez, o querer todos hacerlo a la vez, no, tienen que saber esperar y esa es otra cosa que también con la rutina y con el repetir las actividades todos los días lo van aprendiendo.

10. ¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?

En infantil yo creo que no hay tantas, pero en primaria puede haberlas. Una creo que es la falta de tiempo, ya que al no destinarse ningún momento al juego como tal, hay que ceñirse más al curriculum, y no hay tiempo para poder hacer este tipo de actividades más lúdicas. También creo que el espacio, que es muy importante también, ya que en primaria el aula esta repleta de sillas y mesas y a la hora de trabajar todo es más estático, con lo cual, creo que el espacio es algo importantísimo que en la etapa de primaria necesitarían. También los recursos. En infantil todo está lleno de juguetes, pinturas, puzles, de todo, en cambio en primaria no suele haber este tipo de recursos con los que puedes comenzar esta actividad. Así que yo creo que estos tres términos, tiempo, espacio y recursos con los principales problemas que podemos encontrarnos.

Otros comentarios:

Yo creo que el juego es una herramienta que tenemos en las aulas muy buena para que los niños sean capaces de conseguir muchos aprendizajes no solamente aprendizajes de lógico matemática, de lectoescritura, sino entre ellos, a saber compartir, a saber respetar, a saber esperar su turno de palabra, respetar opiniones de los demás, respetar las aportaciones de los demás, yo creo que es muy importante también la socialización. Esa herramienta que es algo muy natural, que nos da mucho juego y que a través del juego aprenden ellos muchas cosas.

Yo el juego le uso muchísimo, cuando estas en la asamblea muchas veces o en trabajos más de grupo. Yo creo que en la educación hay que enseñar, y en infantil todo se tiene que enseñar, nunca se tiene que dar por aprendido nada. Todo se tiene que enseñar, bajo mi punto de vista, como a dibujar. Ahora te dicen: a los niños no tienes que decirles que le tejado tiene que ser rojo o la nube no tiene que ser azul, pero yo creo que también hay que enseñarles a dibujar, cómo se puede hacer, porque ellos necesitan que tú les des pautas, punto s de partida, porque si no, habrá muchos que son muy espabilados y enseguida lo van a hacer, pero también hay que contar con los niños a los que les cuesta más, porque evidentemente no todos son iguales. Entonces, creo que el que te lo hace perfecto, pero hay que trabajar para todos, entonces habrá niños que no lo van a conseguir nunca si no le vas indicando y señalando. En una clase, como tiene que haber,

pujes hay mucha diversidad, y la seguirá habiendo siempre, pero creo que es muy importante y el juego fundamental. Y creo que, en el primero ciclo de primaria, primero uy segundo, yo creo que debería de haber mucho juego, porque son edades que están muy ligadas a infantil y que vienen de trabajar así y se tendría que fomentar más el juego. Pero juegos de lógica, de triángulos, de discriminación, de cualquier cosa que quieras hacer simplemente a través de un juego lo consiguen mucho.

8.3 Maestra 2

- **Género:** Maestra
- **Edad:** 47
- **Años de experiencia como docente:** 20
- **Curso impartido actualmente:** Infantil 5 años
- **Años de experiencia en el centro:** 12

1. **¿Qué es el juego para ti?**

El juego es recurso fundamental para que aprendan motivados.

2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**

Sí. Pues de diversas maneras dependiendo del curso en el que este. Por ejemplo, en cinco años los juegos que hacemos son un poquito más complicados para que trabajen más la lectoescritura, pues por ejemplo, el duende, es un personaje mitológico que trabajan este año junto con el hombre pez, ya sabes que estamos haciendo trabajo por proyectos relacionado con Cantabria. En infantil, desde tres años hay un duende que nos deja sorpresas. Entonces les deja un mensaje en el bolsillo de su amiga la Anjana que está en la puerta y todos los días, al que le toca ser encargado, le hace mucha ilusión salir a coger el mensaje y junto con los compañeros en la asamblea, ir diciendo las letras del mensaje y entre todos adivinar el piropo. Porque este año estamos trabajando los piropos, cuando hacen los cumpleaños para trabajar también la autoestima. Uno que precisamente estamos trabajando este año que está relacionado también con otro trabajo que estamos haciendo que es el de los piropos. El día de su cumpleaños se escriben un piropo y así trabajamos la autoestima, el respeto hacia los compañeros y luego ese piropo lo trabajamos con el juego del duende. El duende todos los días les deja su mensaje, un piropo y junto con los compañeros en la asamblea intentan adivinarle. Es una cosa que les gusta mucho, de tal modo que están todo el día pendiente de si el duende les ha dejado el mensaje. Ese es un juego que hacemos este año entre otros. Está relacionado con la lectoescritura y con el trabajo de los piropos, de la autoestima, de las emociones relacionado con el trabajo que hacemos de los cumpleaños. Todo relacionado, igual es un poco rollo, pero es una manera de relacionarlo y hacerlo de manera divertida.

3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

La práctica docente, pues introduciendo más el juego si sabes que no lo haces muy habitualmente y juegos diferentes, porque también acaba un poco cansándose. Yo por ejemplo hay juegos que por ejemplo en cinco años no haces y juegos que haces en tres que tampoco, van siendo más complejos, diferentes, hay que ir cambiando. No hay que acomodarse, dependiendo de la edad de los niños vas introduciendo unos u otros. Un juego de acorde a la edad y sobre todo haciéndolos diferentes.

4. **¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela?**

Pues una importancia vital, porque es así como aprenden ellos.

5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**

Infantil, pero bueno, primaria también. Lo que pasa que claro, primaria igual el espacio, los recursos, el curriculum hace que no se pueda trabajar tanto con el juego como en infantil. En infantil dispones de más espacios, rincones, que te pueden servir para trabajar más el juego, la edad también. Es también como más motivados, aunque yo creo que en primero estarían motivados igual yo pienso, pero también tiene n igual hándicaps de espacio, de tiempo. Yo pienso que la etapa más propicia para el juego es infantil, sin descartar que en primaria se pueda trabajar también pero no igual tan a menudo como en infantil. Es que en infantil trabajan jugando diariamente. De hecho, en su horario, hay un tiempo dedicado exclusivamente al juego, por eso la diferencia que yo veo con respecto a primaria. En primaria no hay un tiempo exclusivo para el juego como le hay para matemáticas. Aunque me imagino que es un recurso que se puede utilizar y utilizan en primaria, porque yo estoy convencida de que pueden aprender matemáticas jugando, a través de juegos. Sobre todo, ahora con las nuevas tecnologías.

6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**

Sí, lo que estamos hablando. Van pasando primaria, me imagino que el primer ciclo es muy dado al juego, porque todavía son muy pequeñitos, pero luego a medida que van pasando a cursos superiores, más que nada por el tiempo yo creo, que se ven muy cuadriculados a la hora de dar contenidos. De hecho, pienso que trabajan y que

aprenden cosas a través de juegos, pero no digamos, tan de forma permanente como lo pueden hacer en infantil o en los primeros cursos de primaria.

7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**

Pues desde la lúdica, fundamental, la función de motivar, de socializar y también de aprender. Porque yo estoy convencida de que con el juego aprenden mejor.

8. **¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?**

Si en general yo creo que saben jugar. Y creo que saben jugar más en espacios cerrados, cercanos y reducidos que en espacios más amplios. Los de cinco años es algo que van superando, pero por ejemplo en tres años en espacios muy abiertos, como que se asustan un poco, se sienten un poco perdidos, los de cuatro incluso al principio del curso también, los de cinco años ya no, ya son capaces de jugar en espacios abiertos y cerrados, pero los más pequeños, yo creo que les cuesta un poquito más en espacios abiertos. Como que les cuesta ubicarse, es normal, porque el concepto de espacio para ellos todavía no es fácil. Yo pienso que en el aula juegan mucho más y se socializan más que en el patio, incluso hay algunos que en el patio de sienten perdidos. Igual no son capaces de seguir el ritmo de otros niños, no son de correr, o de moverse más, y se quedan como más perdidos, y a veces solos. De hecho, hay niños que vienen en el recreo que no tienen con quien jugar, o que no quieren jugar porque no saben cómo hacerlo. El espacio abierto yo creo que los niños de infantil, sobre todo los más pequeños de infantil les asusta. Al principio si eh y depende del carácter de ellos; un niño tímido, introvertido, pues en el patio, en el espacio abierto, le cuesta mucho más que en el aula.

9. **¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?**

La ventaja, lo que venimos diciendo, que aprenden mucho más rápido, considero yo y mejor. Más motivados.

10. **¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?**

En infantil no tantas, pero en primaria lo que te decía antes, el tiempo y el espacio, igual también recursos. Que igual no los tienes tan al alcance de la mano como en infantil, es algo que igual tienes tu que preparar previamente, en infantil aunque, en cualquier

momento, cualquier recursos, cualquier juguete que tienes en los rincones o en el aula te sirve para explicar o introducir algo. De modo pues atractivo. Yo pienso que ellos pues captan mejor el mensaje, escuchan mas, que por ejemplo en primaria, que tienen que estar sentados en sus mesas, en sus sillas, escuchando al profesor. Es más un aprendizaje más tradicional, mas rígido.

Otros comentarios:

Es repetirse un poco, porque para mí el juego es que es vital, sobre todo para motivar. Todo hay que introducirlo con el juego, con algún juguete, pienso que es la manera de captar su atención. Sobre todo en infantil que son niños que les cuesta mucho estar atentos porque son muy pequeños todavía, yo pienso que a través del juego y de los juguetes se capta mejor su atención.

8.4 Maestra 3

- **Género:** Maestra
- **Edad:** 41
- **Años de experiencia como docente:** 17
- **Curso impartido actualmente:** 1º Primaria
- **Años de experiencia en el centro:** 8

1. **¿Qué es el juego para ti?**

El juego para mi es una manera de desarrollar la imaginación de los niños a la vez que con ello desde la escuela puedes transmitir conocimientos.

2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**

Sí. Normalmente utilizo el juego, por ejemplo, si acaban rápido las tareas pues les puedo dejar cinco minutillos de descanso entre clase y clase para que jueguen, pero, eso como juego tal cual, para que jueguen al parchís o a construcciones o a lo que sea. Pero la verdad, que también intento aplicarlo en la clase todo lo que se pueda dentro de lo arduo que es el contenido, pero hacerlo como un poco juego a veces

3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

Pues no sé. Al fin y al cabo, el libro de texto te condiciona mucho, si tienes libro, los cuadernillos de trabajo, acaba el curso lo tienes que tener todo visto, los cuadernillos hechos, porque si no para qué los han comprado. Entonces esto te condiciona mucho. A lo mejor una forma podría ser no trabajar con libros de texto, pero es como una utopía, es no se´, hay sitios que lo harán, algún sitio que trabaja por proyectos. Pero yo lo veo súper complicado, igual porque nunca he trabajado con ellos. En infantil quizás sea más fácil y quizás esté más extendido el uso de proyectos, pero en primaria yo lo veo muy difícil, porque claro, es un trabajo que lleva mucho tiempo el prepararlo y no lo sacas porque además cada vez, tienes muy poco tiempo por las cosas del aula, y luego encima, cada vez te exigen más cosas de papeleo y no te dan las horas. Es decir, el tiempo y la forma que se ha instaurado de educar que es como muy repetitiva. Y luego, cada uno, cada maestrillo tiene su librillo y cada uno tiene una forma de educar, y unos lo harán

más pesado y aburrido, otros innovando dentro de lo que puedan, pero claro te condiciona mucho.

4. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

Pues creo que tiene mucha importancia, porque, importancia mucha, lo que pasa es que luego no pueden jugar tanto como quisieras, sobre todo cuando van subiendo de curso. Pero importancia mucha porque es una manera de continuar aunando en los conocimientos pero de forma más lúdica, con lo que consigues sacar mucho más de ellos.

5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**

Debería de ser toda la etapa educativa adaptados a la diferente edad que tengan los niños y al curso en el que estén, lo que pasa es que hoy por hoy, donde más juegan es en infantil y un poco en primer ciclo pero muy poco

6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**

Sí. Sí, y no estoy de acuerdo, por lo que te he dicho antes. Dependiendo de las edades se puede adaptar los juegos de muchas maneras diferentes y para ellos siempre es mucho más motivador que sota, caballo y rey, de libros de texto y que al final pues todas las unidades tienen los mismo apartados. Primero lectura, gramática. Y jugando se podría hacer todo mucho más ameno.

7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**

Función motivadora, también de análisis de cosas que se han ido aprendiendo y de refuerzo, incluso para poder ampliar alguno de los contenidos

8. **¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?**

Jugar sí, porque yo creo que es algo innato en los niños, lo que pasa es que también es cierto que actualmente como juegan de manera muy individualista en sus casas, con las maquinitas y ese tipo de modernidades, sí saben jugar, pero sí que hay veces que tienes que guiarles un poco. El juego a veces tiene que ser un poco más dirigido.

9. **¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?**

Es casi lo que hemos hablado en la siete.

10. **¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?**

Para mí la mayor limitación es la cantidad de temario que hay que dar. Muchas veces te gustaría tener un día libre y decir: "hoy no doy matemáticas, porque en vez de matemáticas, me voy a pasar la hora jugando". Que al final voy a dar matemáticas, pero de una manera mucho más lúdica. O lengua, o cualquier otra asignatura. Para mi es la mayor limitación que hay. Esta todo tan encasillado que no tenemos tiempo para poder hacer otras cosas u otro tipo de actividades más diferentes, lúdicas.

Otros comentarios:

Comentario no, son sugerencias para ti. Que si esto realmente se va a hacer una investigación y se van a estudiar las respuestas, estaría bien que si llegase a altas esferas, el tema de los contenidos, que no se pueden llevar a los niños a este nivel, porque vamos todos agobiados y sería mejor acortar contenidos y trabajar de manera más gradual más despacio, un poco más consciente, porque muchas veces vas a contenido por día y es que hay algunos que tendrías que estar tres días con ellos, o cuatro porque son muy complicados, entonces lo llevan con pinzas.

8.5 Maestra 4

- **Género:** Maestra
- **Edad:** 53
- **Años de experiencia como docente:** 31
- **Curso impartido actualmente:** 1º Primaria
- **Años de experiencia en el centro:** 31

1. **¿Qué es el juego para ti?**

Para mí, el juego es una actividad fundamental en la vida, siempre, lo que pasa es que cada edad, lógicamente, tiene su manera de jugar, y en primaria es fundamental. Porque el juego les ayuda a crecer, y a avanzar, es fundamental en el desarrollo de los niños.

2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**

Sí. Pues, a veces el juego lo hago de forma dirigida, y soy yo quien juego con ellos, y entonces muchas veces es por observación. No sé si habrá preguntas más adelante que sirvan para contestar porqué a veces es de una manera y a veces es de otra. El juego dirigido muchas veces es para ver cómo responden ante las normas, y que sepan también saber ganar, saber perder, y respetar eso, unas normas básicas que todos tienen que respetar en las normas.

3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

No te puedes acomodar, como te acomodes porque a veces es más fácil acomodarte en lo que estás haciendo, porque es más fácil, porque lo has hecho durante mucho tiempo, al final no va a funcionar, porque caes en la rutina y no, no funciona.

4. **¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela?**

Lo que te comentaba, por ejemplo, cuando el juego que es por observación y tú les observas a ellos cómo funcionan, pues muchas veces descubres muchos rasgos de la personalidad de los niños. Los niños que no saben jugar con otros niños, los niños que no se atreven a relacionarse con otros, algunos que adoptan ciertos roles, ciertos papeles y no saben salir de ellos. Entonces, para mí el juego te ayuda a conocer muchísimo la personalidad del niño, pero tanto dentro del aula, como también, el juego en el patio, en

el espacio amplio, grande, donde el niño tiene que saber relacionarse con los demás y el juego es fundamental para ver cómo se relacionan.

5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**

La etapa que más la propicia generalmente es infantil y primero y segundo, si es verdad que cuanto más van creciendo los niños, menos lo utilizas en el aula, o lo utilizas de otra manera, porque también, yo siempre les digo que vamos a aprender jugando, y es cuando ellos te dicen, "¿y hoy no hay ficha?", porque igual has estado haciendo un juego, "bueno es que hoy hemos aprendido a través de un juego". También a los niños muchas veces hay que hacerles entender esto. Pero sí los que más lo propician es el infantil y primero y segundo, porque tienes que ir estableciendo sobre todo esas normas, y el juego es la manera ideal de hacerlo.

6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**

Sí es menor. Pero también es cierto que es diferente. De pequeños a veces el juego conlleva mucha más actividad, a veces física, no. Y después pues lo vas convirtiendo muchas veces en actividad mental, que es otro tipo de juego también. A parte que hoy en día, los chavales mayores, ellos ya juegan mucho con ellos mismos con sus plays, sus no sequé. En realidad, ellos se pasan el día jugando, que también eso es un problema de saturación para el aula y seguir utilizando ese mismo tipo de juego. A veces te sorprende que estas en una clase de mayores y te pones a hacer un juego de los que jugaban cuando eran pequeños y les encanta. Probablemente porque llevan haciendo tanto tiempo otro tipo de juego que cuando hacen desde la tontería del teléfono escacharrado, o sea juegos de lo más tradicionales, que nos pueden parecer lo más bobos, de repente sientes esa sensación de: "jo, qué bien me lo estoy pasando". Pero también porque estas muy saturados de lo mismo siempre.

7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**

Para mi les ayuda a crecer y a socializarse. Fundamental mente socializarse, a crecer como persona, porque en el juego hay que, son muchas cosas, las reglas, el respeto, el saber ganar, el saber perder, lo que decíamos antes, eso, te ayuda muchísimo a desarrollar tu propia personalidad, contener la ira, hay niños que no saben, que no saben

perder. Contener la ira, el no, también, cuando tu ganas el no reírte de los demás, es decir, si nos fijamos, son todo facetas que ayudan a los niños a ir creciendo como personas. Yo creo que, de hecho, a veces el juego se utiliza hasta demasiado poco, en ese terreno y lo utilizamos igual como una vía de escape, como recompensa porque, pues bueno como os habéis portado hoy muy bien, vamos a terminar con una actividad de juego y tal. Y sí que deberíamos siempre hacer mucho hincapié en que sean juegos siempre muy dirigidos, eso, a que su personalidad vaya creciendo.

8. **¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?**

Pues depende. Porque cuando tienes una clase pequeña, bueno, pues los controlas mejor, pero depende qué clase no saben, porque no respetan normas. Depende la clase que tengas en ese momento. Depende la tutoría. Ahora mismo, los niños tienen un gran problema del respeto de normas. Porque es primero yo, después yo y cuando tengo un rato libre yo. Y muchas veces se enfadan si no son ellos los protagonistas del juego, bueno, hay hornadas.

9. **¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?**

Yo creo que de eso hemos hablado antes, ¿no? Para mí el fundamental es que aprendan a relacionarse con los demás. Porque cuando aprender a relacionarte con los demás, sabiendo respetar normas de juego y relacionándote bien, por ejemplo, en un juego en equipo, después le trabajo en equipo le vas a hacer mejor, porque estas aprendiendo a relacionarte con tus compañeros y aprendiendo a respetar, con lo cual después, en el equipo cuando haya opiniones, cuando tengan que hablar te vas a respetar mejor. Y vas a atender mejor a las explicaciones que de tu compañero. Lo que hablábamos antes de hoy en día los niños tienen muchas veces el problema del protagonismo. Quizás esa súper burbuja muchos en la que viven , la súper protección en la que viven, piensan que son ellos siempre los que tienen que llevar la voz cantante en todo y no aceptan muy bien que sean otros y eso se nota muchos que generalmente los niños que, no saben jugar bien en el quipo relacionándose con los compañeros, después cuando trabajan en equipo, no saben tampoco trabajar en equipo porque tienen que ser lo que ellos digan, porque no aceptan bien las opiniones de los demás, lo trasladas con muchísima facilidad.

10. ¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?

Bueno pues a veces, pues también por nosotros mismos, que caigas un poco en la rutina. Acabas como los niños también, te acomodas un poco. Y es muy importante reciclarse y decir, venga, cosas nuevas, que las hay, y hay muchas. Entonces cuando te reciclas y empiezas a hacer cosas nuevas y no la rutina, que es peligrosa, el hacer siempre lo mismo.

8.6 Maestra 5

- **Género:** Maestra
- **Edad:** 36
- **Años de experiencia como docente:** 10
- **Curso impartido actualmente:** 1º Primaria
- **Años de experiencia en el centro:** 7

1. **¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?**

Una actividad lúdica en la que los niños intercambian actividades, se lo pasan bien, disfrutan y se entretienen.

2. **¿Utilizas el juego dentro de tu aula? ¿Cómo?**

Sí, utilizo porque los rincones, es un momento y un espacio que les sirve a ellos para hacer un juego simbólico y relacionarlo con la vida cotidiana y con todo lo que está en su entorno y en su alrededor, como el rincón de la cocina

3. **¿Cómo crees que los maestros podrían renovar sus prácticas para conseguir que la educación no sea de carácter tradicional?**

Bueno, yo puedo decir por ejemplo que soy una persona muy tradicional en mi práctica. Pero si es cierto que considero que la formación es un pilar básico, pero luego también la persona, es decir, hay gente que continuamente está buscando renovarse y cambiar, y luego, yo creo que eso también los grupos. Creo que hay alumnado que te demanda unas necesidades y otros que te demanda otro. Pero si queremos atender las necesidades de nuestros alumnos considero que es básico, porque cada vez ellos controlan y maneja muchos más las nuevas tecnologías y están mucho más relacionados con ellas, entonces la única manera que tenemos de llegar a ellos y acercarnos es a través de las nuevas tecnologías. ¿Qué pasa? Que luego la realidad de las aulas es que hay muchos problemas, pues con todas las redes sociales, con los medios que se tienen en las aulas. Aunque sí tenemos equipación, muchas veces hay problemas que no te permiten hacerlo. Y luego falta de tiempo. Cono vuelvo a decir el curriculum te condiciona mucho, hay muchos contenidos. Y luego muchas actividades que no están programadas en el día, que también, es decir te limitan. Si es cierto que quizás de lo que pecamos

como docentes es de decir bueno, pues hay que hacer estos contenidos y al final te vas a lo básico, y decir, lo básico es esto y vamos a trabajarlo de una manera que me asegure que se ha comprendido y dejamos pues todo lo que es lo digital casi a un lado.

4. **¿Cuál es el sentido y la importancia que confieres al juego en la escuela?**

Bueno pues, la importancia es mucha, pero por todo lo que es el curriculum no se puede trabajar tanto de una forma lúdica como quisiésemos.

5. **¿Cuál es a tu entender la etapa educativa que más propicia el uso del juego en el aula?**

Todas la propician, lo que pasa es que quizás la que más se puede relacionar con la metodología y los contenidos es el primer nivel, ahora mismo.

6. **¿Consideras que conforme los niños pasan de curso la presencia del juego en la escuela es menor? ¿Estás de acuerdo con esta situación?**

Sí. Totalmente de acuerdo. Si en relación también, con la pregunta anterior, igual si hay materias en las que el juego, es decir, se puede introducir de una forma más normalizada, pero hay otras en las que es mucho más complicado utilizar el juego para trabajar. Quizás en el área de educación física, es mucho más lúdico y promueve más el juego, pero, por ejemplo, en el área de ciencias o matemáticas es más complicado. En el área de lengua es más fácil porque puedes hacer rolplaying, puedes escenificar, pero en otras áreas si es más complicado.

7. **¿Qué funciones consideras que puede tener el juego dentro la escuela?**

Cuando una actividad por ejemplo les da miedo, por ejemplo en relación a las matemáticas, puedes hacer un juego que les ayude a relejarse, a tener menos ansiedad en relación a esa materia y que pues eso, introducirla de otra manera. Sí puede ser.

8. **¿Crees que tus alumnos saben jugar? ¿Qué observaciones puedes comentarnos en relación a su juego?**

Creo que mis alumnos cada año saben jugar menos. Eso es lo que observo. Creo que los niños sobre todo ahora, que lo puedo observar en primaria, y sobre todo en primero, lo que pasa es que les dejamos mas todo lo que son nuestros medios tecnológicos: móvil, Tablet… Entonces están acostumbrados a relacionarse con ese elemento y cada vez les cuesta más relacionar entre ellos y jugar.

9. ¿Qué beneficios o ventajas consideras que conlleva el uso del juego dentro del aula?

Pues relacionarse entre ellos, si tienen un grupo que hay algún niño que tenga alguna dificultad para interaccionar con los demás, pues entenderle y propiciar el juego desde nuestro punto de vista, es decir, nosotros llevándoles, orientándoles que se relacionen con una persona que le cuesta, fomentar las habilidades sociales, que son muy importantes sobre todo desde primero. Hay niños que les ves que les cuesta eso, jugar con los demás, pues entonces puedes utilizar el juego de esa forma, es decir, enseñándoles a ellos estrategias para poder relacionarse y para luego en el patio y en otros ámbitos que tengan más facilidad a la hora de jugar entre ellos.

10. ¿Cuáles son según tu parecer las mayores limitaciones o problemas que nos podemos encontrar utilizando el juego en el aula?

Pues mira, la mayor limitación el espacio físico, porque quieras que no, por la distribución, las mesas, las sillas, ya no solamente es el espacio físico que te limita, sino que hay medios que pueden llegar a ser peligrosos. Yo creo que el juego es algo que va surgiendo y puede cambiar en cualquier momento y si estas en un aula puede ser muy difícil poder decir: “bueno pues ahora vamos a hacer este otro tipo de juego”, entonces eso, te vuelve a limitar el espacio. Y lo que más nos limita es todo el curriculum, es decir, si realmente habría que quizás, en el primer nivel sobre todo, hacer un cambio de mentalidad y coordinarnos mucho más con infantil para que no haya un cambio tan grande. Porque en infantil sí creo que se fomenta mas todo lo lúdico, el juego y se relaciona con el aprendizaje.

Otros comentarios:

No que este punto de vista de relacionar el juego con el conocimiento creo que es muy importante y si es cierto que quizás cuando nos vamos haciendo mayores quizás entras en un centro y ves la dinámica de un centro olvidas un poco la importancia del juego que es algo básico en la etapa de primer nivel.

8.7 Tabla de resultados

Entrevista	1	2	3	4	5
P.1	Súper importante. Mediante el juego adquieren conceptos, contenidos, de forma divertida, motivante estimulante.	Es un recurso fundamental para que aprendan motivados.	Es una manera de desarrollar la imaginación de los niños a la vez que se puede transmitir conocimientos.	Es una actividad fundamental en la vida, siempre.	Una actividad lúdica donde los niños realizan actividades, disfrutan y se entretienen.
P.2	Siempre. Rutinas. Asamblea. Ejemplo de juego para posterior trabajo individual.	Sí. Juegos un poco más complicados: lectoescritura.	Sí. Si acaban rápido las tareas, les dejo cinco minutos de descanso. Intento aplicarlo en la clase.	Sí. A veces el juego es de forma dirigida, otras veces es por observación.	Sí. Los rincones son un espacio que les sirve a ellos para hacer un juego simbólico.
P.3	La escuela y la forma de trabajar tienen que cambiar.	Introduciendo más el juego y juegos diferentes. No hay que acomodarse.	No trabajar con libros de texto.	No te puedes acomodar. Acomodar=rutina. Rutina no funciona nunca.	La formación es un pilar básico, renovarse y cambiar.
P.4	El juego es vital: motivación.	Una importancia vital.	Importancia mucha: es una manera de aprender conocimientos pero de forma más lúdica.	Muy importante. Descubres muchos rasgos de la personalidad de los niños. El juego es fundamental para ver cómo se relacionan.	La importancia es mucha, pero no se trabaja tanto de una forma lúdica como quisiésemos.
P.5	Infantil.	Infantil, aunque primaria también.	Infantil y quizás primer ciclo de primaria.	Infantil y primer ciclo de primaria.	Todas la propician, pero la que más se puede relacionar es el primer nivel.
P.6	No. Pero debería estar más presente	Sí, aunque sí que juegan pero no de forma tan permanente.	Sí. Aunque se pueden adaptar los juegos y es más motivador para los niños.	Sí. Pero es diferente: de pequeños hay más actividad física y a medida que crecen es más mental.	Sí. Hay materias en las que el juego se puede introducir de una forma más normalizada, pero hay otras en las que es mucho más complicado.
P.7	Socializadora.	Lúdica, motivadora, socializadora y de aprendizaje.	Motivadora, analítica, de refuerzo.	Socializadora, desarrollo de la personalidad.	Ayudar a relajarse, a tener menos ansiedad en relación a una materia.
P.8	Se enseña a jugar.	Sí, sobre todo en espacios cerrados.	Sí, porque es algo innato en los niños. Ahora, juegan de manera muy individualista en sus casas, hay veces que el juego ha de ser dirigido.	Depende de la clase. Los niños tienen un gran problema del respeto de normas.	Creo que mis alumnos saben jugar menos. Usan más la tecnología y les cuesta más jugar entre ellos.
P.9	Impulsividad. Aprender a autocontrolarse.	Aprendizaje más rápido más motivador.	Mas motivación, más capacidad de análisis.	Aprendizaje de normas, de respeto y de relación con los demás.	Relacionarse entre ellos, fomentar las habilidades sociales.
P.10	Falta de tiempo, de espacio y de recursos.	Falta de tiempo, espacio y recursos.	Cantidad de temario. Todo encasillado.	Los maestros. Rutina. Hay que reciclarse.	Espacio físico. El currículum.