



## ¿A qué Jugamos? Maestras ante el Valor del Juego en la Infancia

**Katia Álvarez Díaz, Irene Galán Ríos, Universidad de Huelva, Inmaculada García Martínez, Universidad de Granada, José Ramón Márquez Díaz, Universidad de Huelva**

### **Resumen**

El juego es valorado desde un paradigma constructivista y ecológico como una necesidad y un derecho clave en el desarrollo integral de la infancia. Partiendo de esta premisa, el objetivo general del presente estudio es analizar y describir las concepciones y usos del juego a través de sus propuestas didácticas. Para ello, a través de una metodología de corte cualitativo, se llevan a cabo dos estudios de caso, cuyas técnicas de recogida de datos son: observación participante, entrevista semiestructurada y análisis documental. Por último, los resultados obtenidos ponen de manifiesto la necesidad de su quehacer educativo, catalogando el juego como un elemento transicional y de refuerzo ante las actividades guiadas.

### **Palabras clave:**

Juego, infancia, educación infantil, investigación educativa.

### **Objetivos o propósitos:**

---

El objetivo general del presente estudio es analizar y describir las concepciones y usos del juego a través de sus propuestas didácticas. Los objetivos específicos que se desprenden del objetivo general son:

- Analizar y describir las concepciones del juego a través de las propuestas metodológicas.
- Analizar y describir el uso del juego en las acciones escolares diarias.
- Fomentar una concepción positiva de la infancia en la que se valore el potencial pedagógico del juego.

### **Marco teórico:**

---

La infancia es una etapa de la vida con unas características propias, un periodo esencial y con una importancia intrínseca, si bien es cierto que todavía predomina una concepción negativa sobre la misma, determinada por la asociación de esta etapa a las carencias y al desconocimiento. A pesar de ello, referentes como Loris Malaguzzi recuerdan el poder de la infancia, sus innumerables formas de expresión, el potencial y el conjunto de conocimientos que los niños y las niñas aportan a los adultos, reivindicando así la necesidad de repensar este término desde una concepción positiva (Carli, 1999; Malaguzzi, 2001).

---

Organizado por:





Siguiendo la línea anterior, nos encontramos ante una etapa que cuenta con distintos derechos, los cuales están recogidos en la Convención de los Derechos de la Infancia del año 1989, cuyo artículo 31 determina lo siguiente: “Los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p. 23).

Centrándonos en el juego como elemento principal de estudio de esta investigación, el mismo supone un medio de expresión que nace de forma natural en las personas, esto es, es una oportunidad de desarrollar innumerables características necesarias para el desenvolvimiento de la infancia en su día a día, como es la experimentación, el descubrimiento, la autonomía, la manipulación, la comunicación, la cooperación, el movimiento, el desarrollo cognitivo, la simbolización (representación), así como la imaginación y la creatividad (Ruiz de Velasco y Abad, 2011).

Dentro de la escuela, el juego debe ejercer como un recurso educativo más (Tonucci, 2012). De hecho, la Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, incluye el juego dentro de la metodología que se debe usar. A este respecto, existen diferentes tipos de juegos, por ejemplo, de movimientos, de construcciones, de disfraces, de roles y de experiencias. Además, en la etapa de Educación Infantil hay dos grandes grupos: los juegos presimbólicos y los juegos simbólicos (Ruiz de Velasco y Abad, 2011).

Apoyándonos en Ruiz de Velasco y Abad (2016), en el momento de poner en marcha un determinado juego, es conveniente tener en consideración los recursos a utilizar. En este sentido, Recio (2014) habla de recursos recuperados del entorno, de la vida cotidiana, no estructurados, que sean manipulativos, atractivos, de distintos tamaños, texturas y colores, y, sobre todo, naturales, apostando así por una pedagogía verde. Además de ello, la propuesta lúdica que dispongamos debe estar pensada para el estudiantado al que va dirigido, teniendo en cuenta la edad, los gustos y las necesidades, entre otros aspectos.

Siguiendo a González Falcón y Romero Muñoz (2008), el juego se desarrolla en un espacio que, a su vez, es un recurso más dentro de la escuela, un recurso que debería ser amplio, contar con luz natural, a ser posible estar al aire libre y en contacto con la naturaleza... ideas todas ellas que vienen sustentadas por grandes pedagogos/as y teorías educativas, los/as cuales defienden la importancia del libre movimiento y el protagonismo de la infancia en las intervenciones educativas (Albert y Albert, 2019).

Por último, a pesar de toda la insistencia y evidencias de la importancia del juego, la realidad en la mayoría de los centros educativos es otra. El juego suele ejercer otro papel en los espacios educativos. Habitualmente, se presenta como un premio, como tiempo libre y/o en el recreo. En base a ello, el rol del profesorado ante este tipo de uso del juego es totalmente indiferente y sin ninguna finalidad educativa, por lo que este no suele formar parte de la metodología de los y las docentes, y en caso afirmativo, como tiempo libre (Leyva, 2011).

## **Metodología:**

---

La inquietud por analizar y describir la concepción y el uso del juego en la escuela hace concretar nuestro proceso metodológico. La finalidad de este trabajo es conocer las percepciones de las maestras sobre la concepción del juego, así como la de analizar su uso a través de sus propuestas didácticas. Para esclarecer los resultados sin pretensión generalizable, se ha optado por una

---

Organizado por:





metodología cualitativa, centrada concretamente en la etnografía (Latorre, Del Rincón y Arnal, 2003), cuyo interés es la descripción de una cultura concreta en la provincia Onubense a través de dos estudios de caso (Rodríguez, Gil y García, 1996). Las técnicas de recogida de datos empleadas durante un trimestre escolar han sido: la observación participante, la entrevista semiestructurada y el análisis documental. Estas técnicas han permitido hacer una triangulación de la información recogida y, de este modo, ofrecer datos lo más verídicos y reales posibles, con el fin de no sesgar el análisis.

Los dos centros de estudio responden a escuelas de dos comarcas distintas de la provincia de Huelva. Su elección emana de un estudio más amplio que ha permitido valorar su elección. Los criterios clave de selección se deben a: la disposición geográfica (uno de ellos de la sierra y otro de la costa); la metodología que impera en las aulas: organizada por rincones donde se establecen diferentes actividades, momentos y cauces de participación a través del paso por cada uno de ellos; la libre predisposición de las maestras por participar.

### **Materiales:**

Categorías	Subcategorías
Características y clima de la escuela	Características contextuales de la EI
	Cultura escolar: cauces de participación, relación equipo educativo y creencias
Concepción del juego como	Estrategia curricular
	Elemento vehicular y entre actividades dirigidas
	Ocio y tiempo libre
Gestión docente	Uso y distribución de recursos y materiales
	Disposición y distribución de espacios
	Momentos y rutinas
Intervención docente	Autonomía
	Cauces de participación
	Relaciones
	Motivación y dirección

Figura 1. Tabla de categorías. Fuente: elaboración propia.

### **Resultados y/o conclusiones:**

Atendiendo a los dos estudios de caso, se subraya la notable semejanza en la concepción y uso del juego por parte de las maestras de la etapa de Educación Infantil. Este dato nos permite deducir una menor sensibilidad y valoración del juego como estrategia de aprendizaje, y, por tanto, un mayor repunte al uso del juego como elemento transicional y de refuerzo a las actividades guiadas.

Cabe recordar que la finalidad del presente trabajo es conocer la percepción de las maestras sobre la concepción del juego, así como analizar su uso a través de las propuestas didácticas. A partir de los resultados obtenidos se extraen las siguientes conclusiones:

Organizado por:





- A pesar de expresar una valoración positiva del juego catalogando al mismo como un espacio de socialización, se constata un desfase entre las concepciones aportadas y la intervención educativa, evidenciando la necesidad de observar los juegos, pero no siendo un aspecto clave de apreciación pedagógica.
- La necesidad en dotar al juego un espacio de tiempo suficiente dentro de la práctica docente lleva a constatar sus concepciones únicamente bajo el descanso y la recreación.
- Se observa la necesidad de reflexionar sobre la presión curricular y la disminución de la ratio por aula, siendo dos limitaciones clave en los proyectos educativos que limitan el protagonismo y la puesta en marcha del juego.
- Una de las diferencias más evidentes entre esos pensamientos y sus intervenciones educativas la encontramos en el valor otorgado al juego espontáneo y libre. Tales creencias están asociadas a la capacidad de autonomía por parte del alumnado a la elección del juego.

En definitiva, los resultados expuestos plantean la necesidad de reflexionar sobre las concepciones y las posibilidades que el juego presenta. Este dato incide en la necesidad de repensar la funcionalidad de sus espacios como ambientes de exploración y descubrimiento, donde el juego sea el elemento vehicular de aprendizaje.

### **Contribuciones y significación científica de este trabajo:**

---

La descripción de los dos estudios de caso da cuenta de su carácter investigador en cuanto a la necesidad de repensar la funcionalidad y el protagonismo del juego en el desarrollo y aprendizaje de los/as niños/as. En primer lugar, obtener resultados a partir de dos contextos distintos permitiéndonos analizar las posibles diferencias en cuanto a sus concepciones y usos, ha conllevado a extrapolar estas ideas al ámbito universitario. En segundo lugar, diseñar instrumentos de carácter cualitativo ha posibilitado concretar, focalizar y triangular diferentes miradas y posicionamientos entre los/as propios/as investigadores/as. De igual modo, realizar estudios de tipo comparativo entre escuelas donde se replantee la necesidad de investigación y análisis, derivando todo ello de observaciones previas y conversaciones informales, ha premiado en la dotación de resultados significativos que evidencian la necesidad de repensar el quehacer educativo del juego en la infancia. Este modelo de investigación cualitativa recupera la defensa de uno de los derechos clave de la infancia, al tiempo que se apuesta por la formación de profesionales críticos, esto es, que sepan comprender la necesidad de sorprender, de ilusionar y fomentar la pedagogía de la escucha activa.

### **Bibliografía:**

---

- Albert, I. y Albert, L. (2019). *Educando en el respeto: Hacia una pedagogía viva y activa*. Madrid: Círculo Rojo.
- Carli, S. (1999). *La infancia como construcción social. De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires: Santillana.
- González Falcón, I. y Romero Muñoz, A. (2008). El Proyecto Ciudad Arco Iris: jugar para aprender, aprender para jugar. *XXI, Revista de Educación, 10*, 185-202.

---

Organizado por:





- Junta de Andalucía. (2008). *Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*. Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>
- Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Experiencia.
- Leyva, A.M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Recio, I. (2014). Qué evaluamos con las instalaciones. *Aula de Infantil*, 77(26), 27-39.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71(1), 37-62.
- Tonucci, F. (2012). *Peligro, niños. Apuntes de Educación 1994-2007*. Barcelona: Graó.

---

Organizado por:

