



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, GRADO EN MAGISTERIO DE
EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

El juego en la Educación Infantil

Teresa Zapata Morillo

Línea investigadora (Estudio teórico-analítico)

Departamento de Pedagogía

Curso académico 2014/2015

Convocatoria de junio

Índice

1. Resumen.....	3
- Palabras claves.	
2. Introducción y justificación	4
3. Objetivos.....	7
4. Método de localización.....	7
5. Análisis del tema.....	9
5.1. ¿Qué es el juego?.....	9
5.2. Papel del juego en el desarrollo del niño/a.....	12
5.2.1. Relación del juego y la creatividad	14
5.2.2. Relación del juego y la inteligencia emocional.....	15
5.3.¿Por qué es importante un cambio en la Educación Infantil?.....	16
5.4. Hacia dónde vamos.....	19
6. Conclusiones.....	23
7. Bibliografía.....	25

1. Resumen

El juego tiene un papel vital en el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que es necesario que en la etapa de Educación Infantil sea el motor de toda actividad.

La realidad es muy distinta en muchas escuelas, ya que cada vez más, se fija la atención en la lectura y la escritura haciendo que la Educación Infantil sea la “antesala” de la Educación Primaria. Con esto estamos consiguiendo que la Educación Infantil pierda sentido por sí misma, se le está privando de su carácter flexible y global, y por su puesto perdiendo sus objetivos como una etapa independiente. Esto nos lo confirma Garaigordobil (2003), declarando que la práctica educativa frecuentemente se centra en la adquisición de conocimientos sufriendo resistencias las actividades lúdicas.

En la actualidad se está percibiendo una pequeña inclinación hacia escuelas alternativas con pedagogías más libres que no fuerzan al niño o niña en su desarrollo sino que lo respetan y que usan como herramienta primordial el juego.

Palabras claves; juego, Educación Infantil, desarrollo, necesidades.

2. Introducción y justificación

En la actualidad, cada vez más padres y madres, pedagogos/as y maestros/as están considerando la necesidad de un cambio de la educación basándose en el desarrollo natural del niño o niña como principal indicador. El juego es la actividad más innata que realiza el niño/a, de hecho, la falta de juego es un síntoma de enfermedad, como apunta Garaigordobil (2003).

Los niños y niñas son partícipes activos de su aprendizaje, construyendo su conocimiento por medio de la interacción con las personas y los objetos de su entorno, por lo que cuanto más rico en estímulos sea su entorno y más oportunidades de exploración, de juego, de experimentación tengan más preparados estarán para su vida futura.

Durante toda mi formación universitaria no he tenido la oportunidad de tratar el juego en profundidad, como este fenómeno se merece, porque no ha entrado dentro de la programación de ninguna de mis asignaturas, por ello decidí hacer una revisión bibliográfica sobre el tema.

Podemos encontrar cantidad de definiciones sobre el juego y su importancia en el desarrollo del niño o niñas; en su desarrollo psicomotor, social, cognitivo y afectivo. También encontramos cantidad de documentación que explica que en la Educación Infantil el juego libre tiene una importancia vital para el desarrollo de los niños/as, pero no solemos documentar la realidad que nos está mostrando cómo la educación tradicional está obsoleta.

Lo que podemos encontrar es un debate entre la escuela que da prioridad a los conocimientos frente a la que da prioridad a las destrezas. La mentalidad tradicional argumenta que el conocimiento es poder y que éste refleja la inteligencia requerida para alcanzar con éxito las metas del aprendizaje. El otro lado, que no es opuesto ya que considera

el conocimiento parte del proceso, no lo toma como un fin en sí mismo sino la consecuencia de algo más amplio. Desde este punto de vista el éxito se alcanza al obtener destrezas que le ayudarán a resolver los problemas que encuentre en su vida y por supuesto en su aprendizaje (Gerver, 2010). El juego es la herramienta para obtener estas destrezas tan necesarias.

Piaget dividió los juegos en tres grandes tipos: el *juego de ejercicio* que es el que se da hasta los 2 años aproximadamente, el *juego simbólico*, de los 2 a los 7 y el *juego de regla* que se da a partir de los 7. En este trabajo me centraré más en el juego simbólico ya que es el que marca el apogeo de la Educación Infantil.

En la estructura del trabajo podemos encontrar la relación entre el juego y la creatividad y entre el juego y la inteligencia emocional. Ya no se busca en el mercado laboral personas que repitan un proceso ya dado si no mentes creadoras capaces de encontrar soluciones nuevas a los problemas que ya tenemos y a problemas que llevan vigentes mucho tiempo. Al ser la escuela un lugar donde se prepara al niño o niña para su integración a la sociedad actual debemos formarnos de acuerdo a las necesidades actuales. La creatividad y la inteligencia emocional son, para mi gusto, los contenidos que más se deberían desarrollar en la etapa de Educación Infantil ya que no son actitudes o procesos innatos, se pueden modificar, aprender, desarrollar... Pero para que esto se pueda desarrollar en la escuela no podemos diferenciar el trabajo del juego porque el juego es un aprendizaje para la vida y es en esta vida donde nos debemos desenvolver.

Si se ha demostrado que el niño o niña pasa jugando la mayor parte de sus horas porque es la actividad que necesita para conocer y hacer suyo el mundo que tiene a su alrededor ¿cómo no ser conscientes de la importancia y los aprendizajes que el juego tiene por sí mismo? ¿Cómo no utilizarlo, a su vez, para enseñar? Si enseñamos desde la diversión y la naturalidad que tiene el juego como característica propia es más probable que los

aprendizajes sean significativos, que formen parte de la vida cotidiana de los alumnos y alumnas, que disfruten aprendiendo, que se motiven sus ganas de aprender cosas nuevas, de proponerse retos, en definitiva, el juego es la clave para que el niño o niña se sienta motivado a aprender.

3. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es investigar sobre la importancia que tiene el juego en la Educación Infantil y sobre los cambios que necesita la educación de este nivel para darle al juego el lugar que le corresponde como una pieza clave en el aprendizaje de los niños y niñas de la etapa de Infantil.

Otro objetivo es aprender a hacer búsquedas en bases de datos científicas y lograr hacer una buena recopilación de material idóneo para el trabajo.

4. Método de localización

La primera búsqueda que realicé fue el día 9 de marzo en la base de datos de la Biblioteca de la Universidad de Granada usando como palabra clave “juego infantil”, “juego y creatividad”, “pedagogía del juego” y “juego en Educación Infantil”. De los resultados que obtuve busqué los libros más actuales.

El 17 de marzo, propuesto por el tutor, hice una búsqueda en la base de datos de Dialnet. La primera búsqueda la hice sobre “juego infantil”, obteniendo 767 resultados, con “juego creatividad” obtuve 447 resultados y con “pedagogía del juego infantil” 24 documentos. De todos ellos hice una selección final de 12 documentos.

El 7 de abril hice una búsqueda en la base de datos de ProQuest usando las mismas palabras claves que en la búsqueda de Dialnet del que seleccioné 8 documentos.

Además traduje artículos de la revista *Early childhood education in Europe* y un artículo titulado “*Meanings of play among children*” que me facilitó mi tutor.

De la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación he estado consultando libros hasta el 13 de mayo, en el que recibí el libro *Necesidades educativas de la infancia ante el nuevo milenio*, conseguido por préstamo interbibliotecario ya que la copia de nuestra facultad estaba siendo utilizada.

5. Análisis del tema

5.1. ¿Qué es el juego?

- Definición

La definición del juego se ha realizado desde diversas disciplinas como la psicología, la pedagogía, la sociología etc. pero no se ha llegado a un consenso. Existen muchas variables en el juego y por eso es difícil consensuar en su definición.

Huizinga (1987) declara que el juego es una actividad libre que se da en unos límites temporales y espaciales, que sigue unas reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega y que tiene un fin en sí misma, además, afirma que la actividad de jugar es anterior a cualquier cultura. Para Russel (1970) es una actividad que genera placer y, como Huizinga, afirma que tiene finalidad en sí misma.

Piaget declara que “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”.

Es necesario destacar que el juego es un derecho. Según la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada en la asamblea general de la ONU el 30 de noviembre de 1959, “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

El 20 noviembre 1989, se aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño que amplió la declaración de 1959 porque ésta no se consideraba suficiente para proteger los derechos de los niños y niñas. Esta convención se convierte en ley en 1990. El art 31.1 recoge lo siguiente; “Los Estados Partes 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.” Por la importancia que se le da a este artículo la ONU realizó en 2013 una Observación General, la N° 17, para concretar más en este derecho.

La Observación General insiste en ciertos aspectos del juego que nos puede aclarar un poco más su definición. “El juego es una dimensión clave de la educación, necesaria para alcanzar el mejor estado de salud posible, que es un componente indispensable del desarrollo óptimo del niño” (Lansdown, 2013).

En 1980, ante la dificultad de realizar una definición, un grupo de especialistas en psicología evolutiva concretaron seis características del juego y son las siguientes: se mueve siempre por una motivación intrínseca del niño o niña; es divertido; las reglas que posee son las que los jugadores inventan; carece de objetivos, no busca un resultado concreto; implica actividad (ya sea cognitiva, motora, de exploración etc.); no es literal (Rubin y otros, 1983).

Tonucci (2004), afirma que los mayores aprendizajes de la infancia se dan en la etapa de 0 a 6 años, fuera de la edad escolar. Incluso los niños y niñas que no asisten a las escuelas infantiles realizan estos aprendizajes, y este progreso tan importante se da gracias al juego libre, libre de ayudas, de soportes didácticos y donde se desarrolla la libertad de la imaginación ya que lo que no se puede hacer se inventa.

El juego libre es importante ya que es una forma de que el niño o niña encuentre un equilibrio entre la realidad y la subjetividad, el juego le permite ser “otra persona” con seguridad. Con el paso del tiempo esta situación cambia y la realidad se impone (Abad, 2008).

- Teorías principales

Hay diversas teorías sobre el origen del juego pero yo me centraré en tres de ellas; la teoría de Freud, la de Piaget y la de Vygotski.

La teoría psicoanalítica de Freud fue muy influyente en la comprensión del juego. En principio Freud atribuía el juego a una actividad interna de naturaleza emocional vinculada concretamente con el placer. A partir de 1920, descubre que no son solo proyecciones del inconsciente sino de hechos reales que han podido ser traumáticos y que el niño o niña repetirá hasta dominarlo. Con esto afirma que el juego sirve para expresar sentimientos que han podido estar reprimidos.

Los estudios de Piaget tuvieron mucha importancia en investigaciones posteriores sobre la infancia. Él afirmaba que el niño o niña siente una necesidad de jugar para poder relacionarse con el entorno que le desborda. Piaget había dividido en cuatro estadios el desarrollo intelectual y a partir de esta división clasificó los tipos de juegos; sensoriomotor, simbólico, reglado y de construcción.

Vygotski, sin embargo, consolida su Teoría sociocultural en la que explica que el juego tiene un valor socializador y es una forma de transmitir la cultura. Para él, el juego nace de una necesidad que siente el niño o la niña de conocer y dominar los objetos que tiene a su alrededor. A medida que el juego del niño o niña evoluciona va pasando de imitar momentos concretos y realidades cercanas a situaciones simbólicas donde busca el juego social con otros. (Romero y Gómez, 2011).

- Tipos/etapas del juego

Al principio el niño o niña juega con sus sentidos, con los movimientos y con su propio cuerpo. Más tarde pasa a juegos exploratorios, de manipulación de objetos y progresivamente aparece la imitación, que se va perfeccionando hasta que se da el juego simbólico, en el que la realidad se transforma a las necesidades o deseos del niño/a (Díez, 2013).

El juego simbólico es el más representativo de la etapa de Educación Infantil y marca el apogeo del juego infantil. Este tipo de juego requiere una total concentración del niño o niña que pone de manifiesto todos sus conocimientos de su mundo y que acepta los conocimientos de los demás individuos que juegan para crear una nueva realidad. Esto no quiere decir que cuando aparece el juego simbólico los juegos motores no se sigan dando y, de hecho, es necesario que se les dé un espacio y un tiempo concreto (Díez, 2013).

Piaget destacaba los juegos de reglas ya que con estos el niño o niña va conociendo y asimilando unas reglas concretas que exigen dominar los deseos o las tendencias que se tengan a favor de esas reglas ya establecidas. Supone la integración social del niño/a.

Como podemos ver, las etapas del juego siguen unas fases graduales que van desde juegos totalmente libres a juegos cada vez más estructurados para terminar con juegos de reglas colectivos (Díez, 2013).

5.2. Papel del juego en el desarrollo del niño/a

“Grandes filósofos y pedagogos, desde Rousseau hasta Montessori, han reflexionado sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil y previenen sobre la amenaza de entorpecer el desarrollo del niño si limitamos su conducta lúdica” (Romo, 2007).

El juego temprano es necesario para el desarrollo humano:

- Biológicamente, siendo un agente de crecimiento del cerebro ya que potencia la evolución del sistema nervioso central.
- Psicomotor, ya que en el desarrollo de los juegos los niños y niñas favorecen y estimulan el desarrollo del cuerpo y los sentidos.
- Cognitivo e intelectual. Está comprobado que jugando se aprende porque surgen problemas que se deben solucionar y se ponen de manifiesto los conocimientos adquiridos, que se pueden mezclar con los conocimientos de otros. Además desarrolla las capacidades de pensamiento, de creatividad...
- Sociabilización, entrando en contacto con otros niños y niñas, conociendo a las personas de su entorno descubriéndose a sí mismo/a en estos encuentros.
- Desarrollo afectivo-emocional. Mediante el juego el niño o niña puede canalizar su energía y buscar soluciones a los problemas que encuentra en su vida. (Garaigordobil, 2007).

El juego también influye en **la resolución de problemas**, este fenómeno ha sido investigado por muchos autores. Smith y Dutton (1979) demostraron que aunque el entrenamiento directo para resolver un problema es efectivo el juego puede serlo más. Pepler y Ross (1981) afirmaron mediante un estudio que el pensamiento divergente se puede entrenar con juegos acompañados de materiales no muy estructurados. Piaget (1926), Berlyne (1965), Weisler y McCall (1976) y Hutt (1982) indicaron que el juego de exploración es beneficioso para que se desarrollen habilidades de resolución de conflictos. Otros investigadores como Russ (1998), Pellegrini (1985) y Pepler (1982) consideran que el juego

es un factor muy importante en la resolución creativa de los problemas. Tegano, Lookabaugh, May y Burdette (1991) indican que existe un riesgo que podemos cometer los maestros y maestras que es estructurar altamente los juegos ya que no se proporcionarían las oportunidades necesarias para que se desarrolle la creatividad. (Garaigordobil, 2007).

5.2.1. Relación del juego y la creatividad

Científicamente se ha comprobado que el hemisferio izquierdo del cerebro desarrolla un tipo de pensamiento llamado vertical y el derecho desarrolla el pensamiento lateral. En las edades más tempranas conviene fomentar el desarrollo de ambos hemisferios de forma complementaria porque los dos tipos de pensamiento son necesarios. La maestra o maestro será el encargado de desarrollar el pensamiento creativo intentando fomentar todos los tipos de pensamiento. (Madrid, 2002).

Para complementar lo dicho anteriormente podemos recurrir a investigaciones que han confirmado que la creatividad puede desarrollarse mediante estimulación y entrenamiento por lo que muchos países estimulan el pensamiento creativo desde las escuelas. Muchos investigadores, han afirmado que existe una estrecha conexión entre el juego y la creatividad, siendo el juego la primera actividad creadora del niño o niña. Winnicott (1971/1982) afirmó que el juego es la primera actividad en la que el niño/a crea, Vygotski (1933/1982) sugirió que antes del juego no hay imaginación ya que esta nace mediante el juego y Chateau (1950/1973) indicó que el juego tiene mucha importancia para que se desarrolle la imaginación, que sin el juego no habría arte ni ciencia ya que éste desarrolla el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar. Otros investigadores como Bruner (1986) o Oliveira (1986) afirman que el juego es una forma de usar la inteligencia, de ser creativo/a (Garaigordobil, 2007).

El interés de desarrollar la creatividad en estas primeras etapas de la vida es porque el pensamiento creativo es un factor muy importante para el desarrollo de la inteligencia en general. Siempre se busca que el aprendizaje esté relacionado con el juego o actividades lúdicas para que se dé un aprendizaje significativo y no paralelo a la vida del niño/a (Gutiérrez, 2012).

Los niños separan claramente el juego del trabajo que se hace en la escuela, el aprendizaje no es mediante juegos y se extrañan cuando un adulto juega con ellos/as. La escuela, generalmente se relaciona con aprendizaje y trabajo y si queda algo de tiempo con un poco de juego (Dockett, 2013). Esta forma de estructurar la metodología del aula es errónea ya que no habría que separar el juego y el trabajo sino integrar uno con otro haciendo que los niños y niñas aprendan jugando y disfrutando de su trabajo o juego.

Existe una metodología creadora que ayuda al desarrollo de esta capacidad. Con la creatividad no sólo dirigida al arte sino a cualquier ámbito de la vida. Poveda (1981), afirmaba que “la creatividad es mirar donde todos han mirado y ver lo que nadie ha visto”. Para que se desarrolle la creatividad necesitamos una metodología flexible en el aula.

5.2.2. Relación del juego y la inteligencia emocional

Goleman (1996) define la inteligencia emocional como la capacidad para contactar con los sentimientos, comprenderlos y aprovechar este conocimiento para orientar nuestra forma de actuar, respondiendo de la forma adecuada a los diferentes estados de ánimos, motivaciones, frustraciones etc.

En la etapa de la Educación Infantil el niño o niña está cargado de energía emocional y necesita desarrollar esta inteligencia emocional para poder comunicar sus emociones o lo

que siente. Para poder llevar a cabo esta tarea el maestro o maestra debe poner a disposición de los niños y niñas todos los lenguajes para que se pueda expresar; con el cuerpo, la música, el arte plástico, el lenguaje verbal etc. Todos estos lenguajes se pueden expresar a través del juego simbólico y libre. (Cruz, 2014).

Una de las metodologías que más pueden ayudar al desarrollo de esta inteligencia emocional es la metodología vivencial. Esta metodología pone la vida del niño o niña como fuente principal de aprendizaje. El aula no es un lugar aislado sino un lugar donde se dan situaciones cotidianas donde el alumno/a pueda desarrollar herramientas para desenvolverse. Las emociones tienen un primer plano en este tipo de metodología porque lo que importa es el niño o niña en relación con el medio, lo que siente en relación con su entorno. (Madrid, 2002).

Todo en la Educación Infantil está relacionado con las emociones y el juego, que es un factor más de la vida del niño o niña, por no decir la mayor acción que realiza, puede ser el vehículo para desarrollar la inteligencia emocional.

5.3. ¿Por qué es importante un cambio en la Educación Infantil?

“La humanidad evoluciona, pero la educación queda fija. Los libros pueden ser nuevos, pero la forma y el contenido de la educación se han petrificado; la ciencia progresa, pero el conocimiento se queda atrás, el niño y el joven evolucionan, pero el profesor queda atascado en su forma de enseñar”.

Nicole Diesbach (2004)

Se supone que el juego es un eje principal en las escuelas infantiles, que se le da la importancia que tiene. El juego es vital para el desarrollo de la actividad simbólica, de la

creatividad, la comunicación, la reflexión... Es la forma que los niños y niñas tienen para adquirir las herramientas que le harán falta para desenvolverse en su vida.

Si buscamos que la educación sea de calidad debemos considerar al juego un factor decisivo para poder ofrecer a los niños y niñas este derecho plenamente (González y otros, 2014). Además, no solo favorece a la edad de 0 a 6 sino que un correcto desarrollo del juego en los primeros años mejorará los aprendizajes posteriores (Bergen, 2002).

Existen diferentes líneas metodológicas que definen un centro escolar. Existen dos modelos claramente diferenciados; el modelo basado en la adquisición de los contenidos tradicionales y el basado en el desarrollo de habilidades sociales y que facilita el aprendizaje utilizando actividades adecuadas para el nivel madurativo del niño o niña. El primer modelo se centra en contenidos que son considerados importantes a nivel curricular, la Educación Infantil es un preparatorio para las etapas escolares posteriores. Por otro lado, el segundo modelo realiza actividades globalmente, busca que los niños y niñas disfruten de las actividades que realizan y se sientan partícipes de su educación, la etapa de Infantil se considera que tiene una finalidad y unas características propias. Una metodología inadecuada puede crear desigualdades que son difíciles de compensar más adelante, es tan importante la metodología que los contenidos se pueden percibir como inalcanzables o como facilitadores del aprendizaje (Ojeda, 2002).

La realidad que encontramos en la mayoría de las aulas de infantil en este momento es que se está dando un gran valor a la introducción de la lectura y de la escritura sin tener en cuenta la etapa de desarrollo en la que se encuentre el alumno o alumna. Esta idea la reflejan ampliamente Bodrova y Leong (2003): “La creciente demanda de resultados mensurables para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico. Los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de

entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres”.

La forma de jugar de los niños y niñas en la escuela es un indicador del desarrollo. Muchos autores, como Solovieva y Quintanar (2010) entre otros, afirman que existe una asociación entre el bajo desempeño escolar y el bajo desarrollo de las actividades simbólicas, reflexivas, creativas etc. que aporta el juego libre. Las actividades voluntarias, reflexivas, comunicativas e imaginativas son las que se deberían desarrollar principalmente en la etapa de infantil (González y otros, 2014).

Si en la escuela no se está tratando el juego como un eje principal, sino la lectura y la escritura obtendremos problemas escolares más adelante además de un incorrecto desarrollo de la personalidad del niño o niña. Para el mundo cambiante en el que vivimos ¿cómo deberán ser las personas del futuro? Gerver (2010) afirma que “necesitarán niveles altísimos de confianza en sí mismos, tendrán que ser adaptables, capaces de utilizar su creatividad natural, y conscientes de sus propias fortalezas y debilidades. Deberán tener mayor conciencia de sí mismos a nivel emocional e intelectual, además de ser capaces de establecer relaciones de manera rápida, efectiva y a menudo virtual”.

Apostar por el modelo basado en la adquisición de los contenidos tradicionales es un problema si queremos atender la diversidad en el aula de Educación Infantil ya que no está en el mismo momento del desarrollo el niño o niña nacido en enero que en diciembre y sin embargo se usa una metodología que es igual para los dos. Hay que ser conscientes que en aulas con una ratio alta no se puede llevar a cabo una atención tan individualizada como se quisiera pero debemos aceptar que usar este de metodología es intentar tener un grupo totalmente homogéneo que no se corresponde con la realidad.

Podemos afirmar que los conocimientos importantes hoy pueden no serlo mañana por lo que tomarse la educación como un proceso de adquisición de conocimientos sin más sería un error. La educación debe enfocarse a desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para la vida y los conocimientos vendrán de una forma natural. ¿Y esta enseñanza viene siempre de la mano de un maestro o maestra como poseedor de la verdad? Ya hemos visto que los mayores aprendizajes de los niños y niñas se dan en la etapa no escolar, por lo que no necesitan a un maestro o maestra (Gerver, 2010). Nuestra misión es la de “abrir puertas” hacia el aprendizaje pero no forzar a que el niño o niña pase por ella, el juego puede ser en la mayoría de las ocasiones esa llave.

Lo importante no debería ser forzar al niño o niña a leer o escribir sino enseñarles a expresarse de manera global y que adquieran los conocimientos que su experiencia les ofrezca. Los niños y niñas en esta etapa juegan, es lo que saben y deben hacer, porque el juego engloba todo su mundo y la forma de relacionarse con él.

Las claves de porqué debemos reflexionar sobre el cambio de la Educación Infantil es que los principios de metodología activa, global y flexible en la que se basa esta etapa se está dejando atrás por una metodología estructurada que sigue unos ritmos que dejan poco espacio a estos principios.

5.4. Hacia dónde vamos

En 2013, Almudena García creó un directorio web de educación alternativa en España que ha ido creciendo en dos años a gran velocidad. Recoge 471 iniciativas educativas diferentes de la tradicional. Más de 300 iniciativas están dirigidas a niños y niñas de entre cero y seis años. La mayoría de las iniciativas son privadas o de grupos de madres y padres

que se ponen de acuerdo para organizarse. Esto se da porque la etapa de Educación Infantil no es de escolarización obligatoria y por el descontento que encuentran madres y padres en las metodologías usada en la mayoría de escuelas aunque poco a poco podemos encontrar más escuelas públicas con metodologías activas.

Según Ludus, los principales tipos de escuelas alternativas que se están dando en España son las siguientes:

- Escuelas Libres. No se identifican con una sola pedagogía sino que cogen de unas y otras pero coincidiendo siempre con el no directivismo, con el respeto a los ritmos e intereses de los alumnos y alumnas y a la libertad unida a la responsabilidad. Marcado por la obra de Rebeca Wild, para la que jugar es la actividad mediante la cual los niños y niñas se hacen a sí mismos/as. “La libertad consiste en desarrollar el potencial que cada niño lleva dentro y no en adaptarse a una sociedad cuyas metas son otras. Para que esa libertad con límites se pueda dar hace falta un ambiente adecuado donde saltar, pintarrajear, golpear, porque ésta es su manera de entenderse a sí mismo y el entorno” (Wild, 2013).

- Escuelas Waldorf. Educación holística que educa en conjunto y no por partes. Desarrollan la motivación de los niños y niñas y no tanto la obediencia, sin exámenes, libros de textos ni deberes. Para la educación Waldorf el juego es el fundamento del pensar creativo, de la resolución de problemas y del aprendizaje de conceptos que son complejos.

- Escuelas Montessori. Prima la autonomía y las iniciativas del niño o niña siendo responsable y activo en su propio aprendizaje. Tiene muy en cuenta la creación de ambientes o situaciones que fomenten el aprendizaje. El juego proporciona la estimulación necesaria para el desarrollo del cerebro. Su pedagogía está reforzada por los materiales para experimentar y jugar que ella misma creó.

- Escuelas democráticas. Basadas en las escuelas Sumerhill de Inglaterra orientadas hacia la búsqueda de la felicidad sin jerarquías alumnos-profesores. Lleva los principios democráticos al aula, donde el juego es el principal trabajo de los niños y niñas.

- Escuelas constructivistas. Es más conocida como educación por proyectos y lo que hace es dar a sus alumnos y alumnas las herramientas necesarias para que ellos/as mismos/as desarrollen su aprendizaje promoviendo el trabajo de investigación, por equipos, expositivo, que responde, además, a los intereses de los niños y niñas siendo el maestro/a un facilitador.

- Sistema Amara Berri. Se basa en dos ejes. El primero, el sistema globalizado y abierto, y para alcanzarlo busca el desarrollo de cada alumno de forma global, sin asignaturas. El segundo eje es el proceso vital y que para alcanzarlo se basa en el juego y la imitación del mundo adulto. Cada alumno/a trabaja a su ritmo, de forma autónoma y desarrollando la creatividad.

- Grupos de crianza. Surgen por iniciativa de padres y madres a los que no les convence la situación actual de los centros de Educación Infantil y que se organizan para que sus niños y niñas se críen juntos convirtiendo el grupo en una “familia”. Creen que si en los primeros años se les educa basándose en el amor y la confianza serán niños y niñas con mucha autoestima, independientes y preparados emocionalmente para la sociedad.

- Madres de día. Se trata de una asociación que crea para los niños y niñas de 0 a 3 años que no pueden estar con sus madres o padres. Se intenta que estos niños/as se desarrollen plenamente, siguiendo sus propios ritmos, creando una red de madres que trabaja en el hogar con un máximo de 4 niños/as.

- Escuelas del bosque. La naturaleza es el aula donde se desarrollan. Son grupos de juego en la naturaleza, apostando por el juego libre como herramienta de aprendizaje.

6. Conclusiones

La realidad es que existe una diferencia entre la teoría y la práctica educativa que se lleva a cabo. Muchos maestros o maestras pueden afirmar que creen necesario el juego y que es una forma idónea de desarrollar la creatividad y la personalidad de los niños y niñas pero muchos se “rinden” a libros de trabajo que no dejan tiempo al juego ni a la creatividad, sino todo lo contrario y se ven sumergidos/as en una vorágine de fichas de la que no van a salir. No se lleva a cabo la flexibilidad de la que se habla tanto en la carrera.

Debemos tener cuidado con intentar encubrir las actividades en forma de juego porque aunque, el aprendizaje lúdico sea más significativo podemos caer en el error de obligar al niño o niña, con la excusa del juego a hacer ciertas actividades y de esa forma se pierde toda la esencia del juego, ya que tiene que ser libre, motivador, divertido, que no busca un resultado concreto.

Con respecto a la metodología activa, global y flexible. Hay aulas con rincones que están limitados. Por ejemplo, si queda un tiempo para poder practicar el juego libre se limita a ciertos rincones donde no se necesite extender mucho material ni mucho tiempo de preparación para que se rápido recogerlo. De esta forma los juegos simbólicos o de rol en los que pueden inventar un escenario o teatro pocas veces se dan.

El juego puede ser, si se conoce adecuadamente, una herramienta didáctica que debemos tomar los maestros y maestras en la práctica docente. Es importante conocer los beneficios del juego, cómo influye en los niños y niñas y hacer una reflexión de cómo podemos usarlo como un aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Debemos dejar a un lado los prejuicios sobre que el juego es una pérdida de tiempo y dejar de separar trabajo y juego como la “parte importante” y la ociosa.

Para poder llevar a cabo una labor docente adecuada a la etapa de Educación Infantil y a las necesidades que los niños y niñas demuestran es necesario un cambio en la formación del profesorado y un cambio en la sociedad en general. Necesitamos que la etapa sea valorada y que se considere la importancia de las vivencias de un niño/a de 0 a 6 años, por las que se formará la personalidad futura.

Como afirma Moyles (1990), “Parte de la tarea del profesor consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intentar atender a las necesidades de aprendizaje de los niños”. Si el juego simbólico es el que más realizan los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil la labor como maestros y maestras debe consistir en ser el referente de este juego facilitando en principio el *juego en paralelo* del juego dramático y a partir de los cuatro años el *juego a dos*, para pasar un año más tarde, aproximadamente, al *juego de representación de roles*. (Cantos, 2002).

Y por supuesto, los maestros y maestras deben asegurarse de salvaguardar este derecho al juego que tienen los niños y niñas y del que muchas veces se le priva sin sentido. Que los alumnos y alumnas se sientan libres, comprendidos y amados en un ambiente motivador y seguro para que puedan desarrollarse plenamente en todas las facetas posibles, no sólo la cognitiva, para que el día de mañana sean adultos y adultas felices.

7. Referencias bibliográficas

- Abad, J. (2008). El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. *Arteterapia*, 3, 167-188. Recuperado de <http://search.proquest.com>
- Belver, M. y Ullán, A. (2007). *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú Ediciones.
- Brooker, L. y Woodhead, M. (Eds.). (2013). *El derecho al juego*. Reino Unido: The Open University.
- Cruz, P. (2014). Creatividad e inteligencia emocional. *Historia y Comunicación Social*, 19, 107-118. Recuperado de <http://search.proquest.com>
- Díez, M. (2013). *10 ideas claves. La educación infantil*. Barcelona: Editorial Graó.
- García, A. (2013). Ludus, directorio de pedagogías alternativas. Recuperado de <http://ludus.org.es/es>
- Gerver, R. (2010). *Crear hoy la escuela del mañana. La educación y el futuro de nuestros hijos*. Madrid: Editorial SM.
- Gervilla, A., Barreales, M. y Moreno, C. (Coords.) (2002). *Necesidades educativas de la infancia ante el nuevo milenio*. Málaga: Centro de Ediciones de la Diputación Provincial de Málaga.
- Jiménez, L. y Muñoz, M. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10 (3), 1696-2095. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/>

- Linaza, J. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón*, 65 (1), 103-117. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/>
- Moyles, J. (año). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ciudad: Editorial mm.
- Nuere, S. y Moreno C. (Ed.). (2012). *Arte, juego y creatividad*. Madrid: Editorial Eneida.
- Payá, A. (2013). Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX. *Bordón*, 65 (1), 34-46. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/>
- Prieto, A. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la Educación Infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Madrid: UNED ediciones.
- Romero, V. y Gómez, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Editorial Altamar.
- Ximena, C y Solovieva, Y. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avance en Psicología Latinoamericana*, 32 (2), 287-308. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/>