



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO:  
TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN  
PEDAGÓGICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTORA: NATALIA ALONSO ARIJA**

**TUTOR: JOSÉ LUIS HERNÁNDEZ HUERTA**

**Palencia, junio 2021**

## **RESUMEN**

El juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes, siendo un instrumento esencial en el día a día del aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño.

En este trabajo se hace un recorrido histórico de la presencia e introducción del juego en las instituciones educativas. Además, se ha investigado acerca del juego desde la perspectiva de varios autores: Piaget, Vygitsky, Steiner, Montessori y Freinet, sintetizando sus aportes a la educación, qué es para ellos el juego, los beneficios que tiene y la clasificación del juego que establecen. Por último, se presenta una conclusión en donde se establecen relaciones entre las diversas posturas investigadas y se aportan reflexiones personales sobre el juego.

**PALABRAS CLAVE:** juego, desarrollo integral, beneficio, exploración, manipulación, necesidades, constructivista, conocimiento, habilidades, simbólico, motivación, emociones.

## **ABSTRACT**

The game is a natural and spontaneous activity of the child that encourages the acquisition of learning, being an essential instrument in the day-to-day classroom to investigate, explore, manipulate and experiment, facilitating the integral development of the child. In this work, a historical tour of the presence and introduction of the game in educational institutions is made. Moreover, it has been investigated about the game from the perspective of several authors: Piaget, Vygitsky, Steiner, Montessori and Freinet, synthesizing their contributions to education, what the game is for them, the benefits it has and the classification of the game that they establish. Finally, a conclusion is presented where connections are established between the different positions investigated and personal reflections on the game are provided.

## **KEY WORDS**

Game, integral development, benefit, exploration, manipulation, needs, constructivist, knowledge, skills, symbolic, motivation, emotions.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	4
2. OBJETIVOS.....	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. LA PRESENCIA DEL JUEGO EN EL ÁMBITO ESCOLAR.....	8
5. EL JUEGO DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS TEÓRICAS.....	11
5.1 Jean Piaget .....	11
5.2 Vygotski.....	17
5.3 Pedagogía Waldorf .....	22
5.4 María Montessori.....	27
5.5 Freinet .....	32
6. CONCLUSIÓN .....	37
7. REFERENCIAS .....	41

# 1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural del niño que facilita su desarrollo integral, por ello, muchos autores consideran necesario su uso en el ámbito educativo, como una herramienta que fomenta la adquisición de los aprendizajes y habilidades esenciales.

Por ello, el juego se convierte en un principio metodológico esencial en la etapa de Educación Infantil, en donde el alumnado debe de ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, construyendo los conocimientos a partir de la manipulación, la observación directa, la exploración, el movimiento, el uso de los sentidos y la experimentación, siendo el juego una estrategia didáctica para ello.

Este trabajo de investigación está estructurado en tres partes principales:

Primero, se hace un recorrido histórico sobre la introducción y la presencia del juego en las instituciones educativas, en la que se hace referencia a varios autores que han defendido y apostado por una educación en la que el juego estuviera presente e incluido en el día a día del aula, siendo necesario para el desarrollo integral del alumnado.

Después, se hace una investigación del juego desde diferentes perspectivas teóricas de autores que han estudiado e interpretado el juego infantil, que son los siguientes: Jean Piaget, Lev Vygotski, la pedagogía Waldorf de Rudolf Steiner, María Montessori y Freinet. En este trabajo se presenta, de cada uno de ellos, los principales aportes que han hecho a la educación, qué es para ellos el juego y qué características tiene, los beneficios que implica, la clasificación que hacen del juego y, por último, en algunos casos, críticas que otros autores han hecho a sus teorías sobre el juego.

Finalmente, en la última parte del trabajo, se realiza una conclusión en donde se compara, estableciendo similitudes y diferencias, las distintas posturas investigadas acerca del juego. En la conclusión se incluyen también reflexiones acerca lo investigado.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos que persigo con la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Conocer el recorrido histórico de la presencia del juego en las instituciones educativas.
- Analizar diferentes teorías y pedagogías activas que hablan sobre el juego y su empleo en el ámbito educativo.
- Profundizar en la definición y características del juego desde varias perspectivas teóricas: Piaget, Vygotsky, pedagogía Waldorf, Montessori y Freinet.
- Investigar sobre los beneficios que produce el juego en los niños durante la etapa de Educación Infantil.
- Descubrir diversas clasificaciones y formas de juego.
- Comparar las diversas posturas investigadas acerca del juego.
- Reflexionar sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño.
- Establecer conclusiones sobre el papel del maestro y del niño durante las actividades lúdicas.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Una de las razones por las que elegí este tema de investigación fue mi interés y motivación por conocer más en profundidad acerca de autores que han intentado explicar el juego infantil. Me parece esencial comprender y abarcar el tema del juego desde diferentes planteamientos teóricos para obtener una visión más global acerca de ello.

Los conocimientos que voy a adquirir con la elaboración de esta investigación me van a facilitar, como futura maestra de infantil, la implementación del juego en el aula de una forma adecuada, fomentando el desarrollo integral del alumnado.

Además, si analizamos el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, vemos que el juego es considerado como uno de los fundamentales principios metodológicos en esta etapa, ya que es un recurso educativo que potencia la imaginación, la creatividad y la interacción, proporcionando al maestro información sobre las características, intereses, aprendizajes, actitudes y necesidades de cada niño.

El juego en el ámbito escolar tiene un fin educativo y, en el currículo de Infantil, el juego aparece en las tres áreas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal: hay un bloque específico de contenidos relativo al juego, “movimiento y juego”, con el que se persigue que, a través de actividades lúdicas, el niño descubra sus posibilidades de acción, se involucre en la actividad y participe en juegos de carácter simbólico, aprenda y aplique normas de juego, colabore y se relacione con los compañeros.
- Conocimiento del entorno: dentro del bloque 2 “acercamiento a la naturaleza”, se hace referencia a la importancia de actividades de juego y exploración al aire libre para aprender del entorno natural.
- Lenguajes: comunicación y representación. En esta área es fundamental el juego para el contacto del niño con el valor creativo de la lengua a través de juegos lingüísticos. Para el lenguaje musical, el juego con la música, el ritmo y los sonidos proporciona sensibilidad, disfrute e imaginación. Respecto al lenguaje corporal, el juego simbólico y dramático suponen un interesante medio para hacer representaciones, expresar emociones y sentimientos y relacionarse con los demás.

### **3.1 COMPETENCIAS DEL GRADO DE INFANTIL**

La realización de este trabajo está vinculado a diversas competencias que los estudiantes del Grado Maestro en Educación Infantil deben adquirir, que están establecidas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil y en el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Las competencias que se desarrollan principalmente con esta investigación son los siguientes:

#### **Competencias generales**

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio relacionado con la Educación, concretado en el conocimiento y comprensión para la práctica de:
  - a) Aspectos principales de terminología educativa.
  - b) Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, del alumnado en la etapa de Infantil.
  - c) Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
  - d) Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
- Reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética, concretado en:
  - a) Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
  - b) Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía, concretado en:
  - a) La adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo.
  - b) La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.
  - c) El fomento del espíritu de iniciativa y una actitud de innovación y de creatividad en el ejercicio de su profesión.

#### **Competencias específicas**

- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Capacidad para saber fomentar la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, el juego simbólico y heurístico.

## 4. LA PRESENCIA DEL JUEGO EN EL ÁMBITO ESCOLAR

A finales del siglo XIX, surge en Europa el movimiento de la Escuela Nueva con el objetivo de llevar a cabo una renovación pedagógica y educativa que transforme los métodos y técnicas característicos de la escuela tradicional.

Gracias a diversos autores críticos con pensamientos y planteamientos distintos sobre la educación, se comienza a producir un gran cambio, en donde el alumnado pasa a ser el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene un rol activo y es quien construye los conocimientos, dejando poco a poco atrás la concepción de la educación como la transmisión de conocimientos por parte del maestro para que los alumnos lo memoricen. Además, se empieza a considerar la interacción no solo maestro-alumnos, sino también alumnos-alumnos, para fomentar el aprendizaje entre iguales (Esteban Frades, 2016).

Es en este momento cuando se empieza a considerar la importancia del juego en el ámbito escolar como elemento clave para la educación y el desarrollo del niño.

Tomando como referencia a Payá (2008, pp. 8-78), la Institución Libre de Enseñanza fue quien introdujo en 1878 los juegos corporales en las escuelas. Años después, tras el desastre del 98, debido a la falta de aspectos corporales en las instituciones educativas, se crea una corriente higienista formada por maestros y médicos, cuya aspiración es la inclusión de juegos corporales y ejercicios físicos en la escuela, que sean más espontáneos, abiertos y naturales que la tradicional gimnasia y que se complemente con la educación cognitiva. Estos juegos y ejercicios se incluían en el área de educación física.

En el siglo XX, autores como Montessori, Decroly y Fröbel, entre otros, ponen en práctica por Europa actividades lúdicas en las escuelas, demostrando los beneficios que estas conllevan para el aprendizaje de matemáticas (geometría, números, operaciones, etc.), de lecto-escritura, de educación de los sentidos... Estas corrientes pedagógicas, con una idea de juego como elemento fundamental para el desarrollo integral del niño, pronto tuvieron influencia en nuestro país.

Algunas escuelas catalanas como *Escola del Bosc* o *Escola del Mar* comenzaron a reclamar una mayor presencia del juego, justificándolo como un instrumento de

aprendizaje esencial en el aula. Sin embargo, la presencia del juego en nuestro país fue creciendo muy poco a poco, con experiencias aisladas y con muchas dificultades, principalmente en los pueblos, donde se consideraba que el tiempo de juego era un tiempo desaprovechado y que se tenía que emplear en labores.

Educadores como Recuero señalaban la importancia de sustituir la asignatura “ejercicios corporales” por “estudio de juegos infantiles”, ya que a los niños nadie les enseña a jugar, siendo un aspecto importante para poder realizar las actividades lúdicas de la forma más idónea. La escuela es para ello la institución más adecuada.

En los años veinte, María Carbonell reclama que el juego esté organizado y normalizado en el día a día del aula para el desarrollo físico y moral del niño. Sin embargo, surgieron debates sobre el juego y el trabajo, sobre las diferencias entre estos, y en muchos casos, supuso una barrera para la inclusión del juego en el aula.

Las reclamaciones por el empleo del juego en las instituciones educativas son muy limitadas durante los años de posguerra. No es hasta los años cincuenta cuando la escuela se abre a estimular y potenciar el juego. Se establece como obligatorio la actividad lúdica a través de juegos predeportivos en educación física y aumentan los defensores por la inclusión del juego no solo en esta área.

En los años setenta, el Ministerio de Educación publicó estatutos por los que regulaba los objetos de juego de las escuelas y la revisión del material. En 1990, se proclama la LOGSE, en la que encontramos ciertas características lúdicas, permitiendo la inclusión del juego como recurso didáctico, aunque recae en cada maestro la responsabilidad y elección de emplearlo o no.

Actualmente, se sigue impulsando la inclusión del juego como herramienta educativa, ya que no existe una introducción total de este en el día a día escolar.

Muchos maestros han incluido el juego en el horario de educación infantil a través de los rincones de juego, que son espacios delimitados del aula en los que se llevan a cabo diversas actividades lúdicas de manera individual o en grupos reducidos. El juego y trabajo por rincones cumple con los principios metodológicos de la ley, ya que se respeta los distintos ritmos de aprendizaje, impulsa los intereses y cubre las necesidades del alumnado, favoreciendo el desarrollo integral del niño (Sánchez, Sanz, García, Varona & Morate, 2020).

En estos rincones se fomenta una gran variedad de juegos: creativos, de reglas, juego libre, de persecución, de mesa, de representación, etc., con diferentes agrupaciones (individual, por parejas, en pequeño grupo en gran grupo) y con diverso material (objetos, juguetes, nuestro cuerpo, sin materiales, etc.).

Algunos ejemplos de rincones de juego son los siguientes:

- Rincón de juego simbólico: caracterizado por el juego libre, imaginativo, de roles. Objetos y juguetes como una cocinita, una caja registradora, un teléfono, herramientas, entre muchos otros, facilitan este tipo de juego.
- Rincón de la naturaleza: en este rincón los propios niños pueden ir recogiendo objetos de la naturaleza como arena, piedras, tierra, hojas, palos, castañas... con los que pueden jugar y experimentar a la vez que aprenden sobre su entorno.
- Rincón de lectoescritura: en donde se fomenten hábitos de lectura con, por ejemplo, cuentos o juegos lingüísticos, como son las adivinanzas, las rimas o los trabalenguas. También se puede incluir piezas con letras, para que los niños creen palabras existentes o jueguen a inventar otras distintas.
- Rincón de teatro: caracterizado por el juego socio-dramático y fomenta la creatividad y la expresión oral. En este rincón se puede incluir disfraces, telas, etc.
- Rincón lógico-matemático: destinado al juego con materiales que fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas. Se puede incluir materiales sobre números, como un ábaco o las regletas Cuisenaire; sobre geometría, como piezas geométricas; instrumentos de medida, como el metro o la balanza, etc.
- Rincón de construcciones: en donde se fomenta a través del juego tanto habilidades psicomotrices como intelectuales y creativas. Se puede incluir materiales como puzles, piezas de construcción, de Lego, de Tetris, etc.
- Rincón TIC: en el que a través de un ordenador o una tablet, podemos aprovechar una gran cantidad y variedad de juegos online con una finalidad didáctica, a la vez que mejoran sus habilidades tecnológicas.

El juego puede ser definido de múltiples formas según las distintas perspectivas teóricas. Para comprender el juego de una manera global es necesario indagar en diversos autores y teorías, ya que el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a distintos planteamientos teóricos que se centran en distintos aspectos de la realidad (Rodríguez et al., 2000).

# 5. EL JUEGO DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS TEÓRICAS

## 5.1 JEAN PIAGET

### Aportes a la Educación

Jean William Fritz Piaget, de nacionalidad suiza, es considerado uno de los padres de la psicología evolutiva del siglo XX. Fue un biólogo, psicólogo y epistemólogo reconocido por sus estudios de epistemología genética y por su teoría constructivista sobre el desarrollo cognitivo e intelectual del niño, en la que vincula el aspecto biológico y ambiental en el desarrollo del pensamiento, que es uno de los pilares fundamentales de la Teoría del Aprendizaje de Piaget (Socas, 2000).

Piaget se interesó por cómo se construye el conocimiento durante la etapa de desarrollo y formación de los individuos y afirmó que el niño aprende de distintas formas a través de los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación es la forma en la que afrontamos un estímulo externo, es la transformación del medio por la acción del individuo, mientras que la acomodación implica una modificación de los esquemas mentales, la transformación del sujeto para responder a las exigencias del medio. A través de estos dos procesos, que interactúan de forma conjunta, reestructuramos los aprendizajes, dando como resultado un equilibrio, que regula la relación entre los dos procesos (Viego, 2016).

El aprendizaje se considera una reorganización de estructuras mentales ya existentes. En la teoría piagetiana, la inteligencia es un proceso de naturaleza biológica, siendo las estructuras biológicas las que determinan el aprendizaje, pero no es solo un proceso fisiológico, sino que también intervienen factores externos como el ambiente físico y la experiencia social (Rodríguez, 2009).

En Martín Bravo & Navarro (2015) figura la división que Piaget hace del desarrollo cognitivo, distinguiendo tres períodos que son los siguientes:

- Período sensoriomotor: va de los 0 a los 24 meses y se caracteriza principalmente por la aparición de los primeros hábitos y el descubrimiento a través de la experiencia activa.

- Período de preparación de las operaciones concretas: va de los 2 años a los 11-12 años y engloba al subperíodo preoperacional (de los 2 a los 7 años) y el subperíodo de las operaciones concretas (de 7 a 12 años). Este período se caracteriza por la interiorización de los esquemas de acción hasta los 4 años, el pensamiento representativo e intuitivo de los 4 a los 6 años y por el pensamiento lógico y sistemático con relación a objetos concretos.
- Período de las operaciones formales: va de los 12 años en adelante y distingue dos subperíodos, el comienzo de las operaciones formales a los 12 años y las operaciones formales avanzadas a partir de los 15 años. Se caracteriza por el pensamiento hipotético deductivo y el abstracto.

Su teoría es constructivista porque concibe que es el propio sujeto el que construye el conocimiento, rechazando posturas tradicionales de la educación que defienden que se aprende a través de la transmisión de conocimientos, planteando un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el aprendizaje como construcción individual y colectiva a través del contacto con el medio físico y social, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada individuo.

Para ello, el rol del docente debe ser el de facilitador del aprendizaje, creando entornos y situaciones de aprendizaje significativas, formulando preguntas, actuando como mediador, estableciendo pautas para la resolución de problemas y conflictos e incentivando el pensamiento crítico y reflexivo de los niños. Por otra parte, el niño es el gestor del conocimiento, el protagonista del aprendizaje, por lo que su rol tiene que ser activo y reflexivo (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño & Loo-Rivadeneira, 2016).

## **Definición y características del juego**

Ortega (1991) afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad.

Además, el niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo (Landeira, 1998).

Para Piaget, los niños interactúan con el entorno de 3 formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001).

A través del juego, el niño representa sus vivencias pasadas, aquello que le impactó, que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo. Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él, inventa palabras (preconceptos), que sí que tienen significado para él.

El pensamiento egocéntrico se encuentra principalmente en el juego simbólico. Piaget define el egocentrismo como la dificultad de los niños para ponerse en el punto de vista de los demás en sus primeros años de vida. Aparece de manera natural y va desapareciendo a medida que está en contacto con los demás y considera la perspectiva de los otros. Este pensamiento egocéntrico presente en el juego simbólico es pre-operatorio, impide razonar de manera crítica y, por tanto, es diferente al pensamiento conceptual de las operaciones concretas (Ortega, 1991).

Piaget emplea el juego en sus investigaciones sobre el desarrollo moral y relaciona la manera en la que los niños entienden las reglas de los juegos y se relacionan con cómo evoluciona el concepto de juicio moral o norma social (Fuentes, Gamboa, Morales, Retamal, & San Martín, 2012).

## **Beneficios del juego**

El juego fomenta el desarrollo social, cognoscitivo y moral y, específicamente, el juego de reglas también favorece que se desarrollen política y emocionalmente (Rico, A. P., 2008).

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vigotsky, 2012).

Piaget considera que el juego simbólico es esencial en la etapa de Educación Infantil porque permite el desarrollo integral del niño, mejorando las habilidades motoras finas, la imaginación y la fantasía, la concentración y la atención. Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica el respeto de normas y de turnos, ponerse de acuerdo con más personas o escuchar y respetar las opiniones de los demás, entre otras (Gallardo-López & Gallardo Vázquez, 2018).

De acuerdo con Chamorro (2010), Piaget afirma que a través del juego se ejercitan los esquemas aprendidos y que la mayoría de las conductas intelectuales se pueden transformar en juego y repetirse por asimilación. Por medio del juego, de la manipulación de objetos y de la imaginación del juego simbólico el niño se siente protagonista. Además, el juego fomenta el paso hacia la adquisición del pensamiento crítico, del razonamiento, mejorando la capacidad de analizar y sintetizar, abriendo el paso hacia la inteligencia abstracta, ya que el niño, mientras juega, construye y desmonta los juguetes, analiza los objetos y comienza a pensar sobre estos.

Los juegos que más desarrollan las capacidades intelectuales son las piezas de construcción, los puzzles, el dominó y los juegos de razonamiento y estrategias.

El juego va perdiendo importancia a medida que el niño adquiere las capacidades cognitivas que le permiten comprender de una forma más exacta la realidad.

## **Clasificación del juego**

Piaget vincula los diversos tipos de juegos a los cambios que sufren las capacidades cognitivas del niño a lo largo de la vida. El juego tiene funciones diferentes dependiendo de las estructuras de conocimiento del niño (Linaza, 2013).

Tomando como referencia a Martín Bravo & Navarro (2010, pp. 116-121), Piaget considera que el juego y el desarrollo están relacionados. Los cambios que se van consolidando con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño, determinan y modifican el tipo de juego que realiza, distinguiendo entre juego de ejercicio, simbólico, de reglas y de construcción.

- **Juegos de ejercicios:** Aparece en el período sensoriomotor, entre el 2º y el 4º mes, cuando los niños llevan a cabo ciertas conductas sin ningún fin, repiten movimientos y gestos por placer. Entre el 12º y 18º mes, las acciones que realizan son más complejas, principalmente sobre los objetos, por ejemplo, golpearlos o empujarlos. Este tipo de juego tiende a disminuir a los 2 años, pero no desaparece, sino que se integra en otros más avanzados (Martín Bravo & Calle González, 2009).
- **Juegos simbólicos:** juego predominante a partir de los 2 años, cuando el niño tiene acceso al lenguaje y a la capacidad simbólica. El juego simbólico se caracteriza por la creatividad, la fantasía, la ficción y la imaginación. Lo importante es lo que las acciones y los objetos representan. Primero aparecen los juegos de imitación, que consisten en hacer “como si” durmiera, comiera, etc., y pronto incluirá objetos. A partir de los 4 años, el juego simbólico evoluciona, los niños adquieren un mayor orden secuencial y un mayor interés por la realidad, apareciendo los juegos de escenificación. Estos juegos se realizarán también en grupo, iniciando el simbolismo colectivo, los juegos de socialización, en donde los niños asumen papeles, es decir, los juegos de roles.
- **Juegos de reglas:** El juego simbólico colectivo da paso al juego de reglas, predominante entre los 7 y 11 años. Es un juego social en el que el grupo establece unas reglas, cuyo incumplimiento implica una sanción. Piaget distingue entre las reglas transmitidas, que son las ya establecidas en juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, como, por ejemplo, las reglas del

parchís, y las reglas espontáneas, que son las que surgen y se establecen en el momento.

- Juegos de construcción: Se da junto con los otros tipos de juego en todas las edades, aunque varía la dificultad y la finalidad en función del desarrollo del niño. Se caracteriza por la manipulación de elementos que toman formas distintas (montar, construir, combinar). Las piezas de construcción de Lego o los puzles son ejemplos de este tipo de juego.

### **Críticas de su teoría del juego**

Tomando como referencia a Gallardo-López & Gallardo Vázquez (2018), hay varios autores que han hecho críticas a la teoría del juego de Piaget, entre las más importantes se encuentran las siguientes:

- Elkonin: contradice que el juego simbólico sea un pensamiento egocéntrico, ya que, para Elkonin, el juego es la superación de este, sobre todo, el juego de roles, en el cual el niño adopta el papel de otra persona.
- Linaza: su principal crítica es que Piaget considera que el juego simbólico es individual en sus primeras fases y únicamente social cuando va progresando. Linaza señala que la característica esencial del juego simbólico es el componente social, la interacción con los demás.
- Ortega: señala que, en la teoría del juego de Piaget, el paso del juego libre simbólico al juego de reglas estructurado es tan natural que pasa de la investigación del egocentrismo al pensamiento lógico sin explicar una serie de componentes sociales importantes.
- Delval: su principal crítica va dirigida a la clasificación del juego que hace Piaget, señalando que establece los cambios esenciales que tienen lugar en el juego del niño, pero no recoge muchos otros importantes, como son el número de participantes (individual o social) o si se emplean objetos, solo el cuerpo o juguetes.

## 5.2 VYGOTSKI

### Aportes a la Educación

Lev Semiónovich Vygotski, de nacionalidad rusa, es considerado uno de los grandes referentes de la psicología del desarrollo y es el fundador de la psicología histórico-cultural. Estudió las funciones psíquicas superiores del ser humano (razonamiento, memoria, atención y solución de problemas), las cuales se desarrollan a través de la interacción social y cultural y son necesarias las herramientas y los signos. Las herramientas modifican los objetos, el medio, y los signos transforman al sujeto, su forma de ver la realidad (Salas, 2001).

Para la adquisición del conocimiento y para el desarrollo humano es necesario tener en cuenta cómo los cambios histórico-sociales afectan al comportamiento. El desarrollo cognitivo es un producto social, un proceso de adquisición cultural. Por ello, para la intervención educativa es importante conocer el contexto del niño, que nos proporciona información relevante para poder ajustarnos a sus principales necesidades (Bodrova & Leong, 2005).

“En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y más tarde, a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica), y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica)” (Baquero, 1996, p.7).

Por tanto, los aprendizajes aparecen primero en el contexto social en el que vive y se mueve el niño, a través de la interacción y la comunicación con los otros y con el medio, y después, lo interioriza en su estructura mental. Para Vygotski, el ámbito social está por delante del biológico.

Vygotski se interesó por los procesos educativos, los problemas de desarrollo y de aprendizaje de los niños. Uno de los grandes aportes más difundidos de Vygotsky a la educación es el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, que es la diferencia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, caracterizado por la resolución independiente de los problemas, y el nivel de desarrollo potencial, caracterizado por la ayuda o guía de un adulto o de sus compañeros para resolver los problemas (Bodrova, Germeroth, & Leong, 2013).

Es necesario conocer y descubrir la zona de desarrollo próximo de nuestro alumnado para que la intervención educativa sea efectiva y favorezca el desarrollo óptimo de cada

individuo. La intervención del profesor tiene que ser en la zona de desarrollo próximo de cada alumno porque si se sitúa en la zona de desarrollo real, el alumnado se va a aburrir, mientras que, si se sitúa en el nivel potencial de desarrollo, el alumnado es posible que sufra frustración ante problemas demasiado difíciles para él y que esto le conduzca al fracaso. Para ello, es necesario que el nivel de dificultad sea desafiante, pero no demasiado difícil, y la guía del adulto.

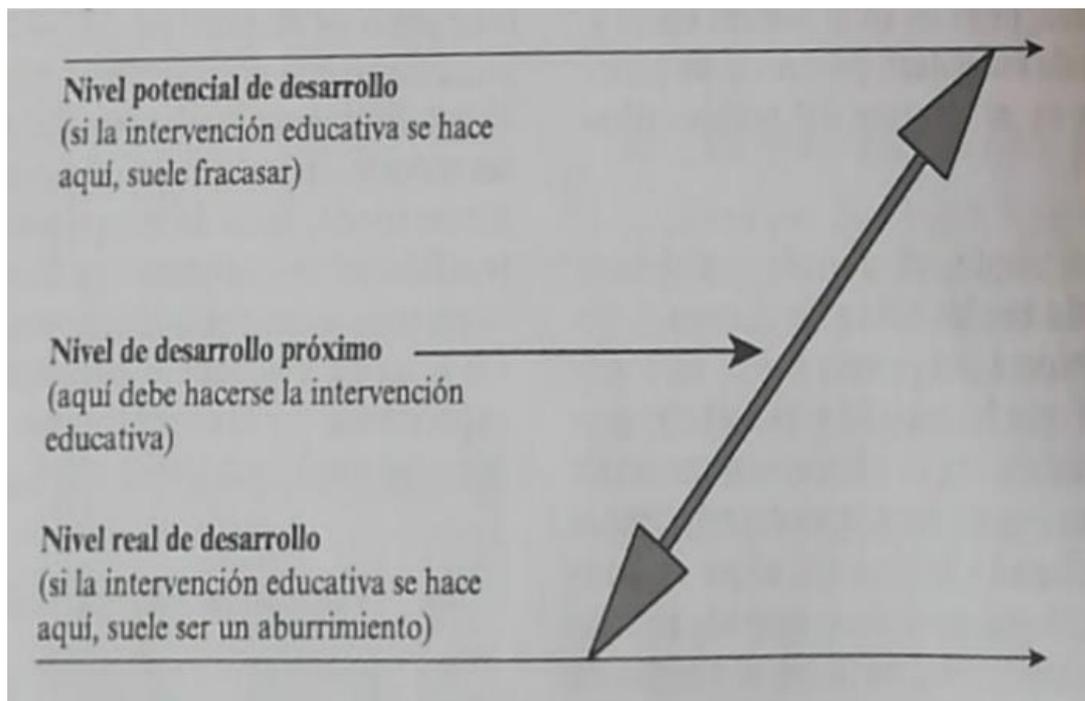


Figura 1. Zona de desarrollo de próximo. Tomado de Martín Bravo, C. & Navarro J. I. (2015). Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria. Madrid: Pirámide.

## **Definición y características del juego**

Vygotski en su teoría constructivista defiende que los niños aprenden a través de las experiencias sociales y la interacción, considerando el juego como una potente herramienta de socialización, un instrumento socio-cultural que fomenta el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño (Min, 2006).

Para Vygotski “el juego es la fuente de desarrollo que crea la Zona de Desarrollo Próximo, la principal actividad que determina el desarrollo de los niños” (Pramling-Samuelsson & Fler, p.7).

El juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción (Chamorro, 2010).

El juego está vinculado con el contexto sociocultural, ya que el niño durante el juego pretende relacionarse e integrarse en un grupo, con el que comparte pensamientos y emociones. Además, a través del juego, el niño imita las actividades de los adultos reproduciendo los roles, valores, formas de comunicación, relaciones y conductas de su entorno cultural (Linaza, 2013).

La fase que más estudió es la del juego simbólico. En esta fase el niño, a través de la fantasía y de la imaginación, transforma unos objetos en otros, adquiriendo un significado distinto que determina su conducta. El juego es un proceso de sustitución porque el niño inventa una situación imaginaria de deseos que satisfice durante la actividad lúdica.

A finales de la etapa de educación infantil, el niño juega tanto al juego simbólico como al reglado, ya que el juego se caracteriza por ser social y cooperativo (Romero, 2016).

## **Beneficios del juego**

La cooperación con los compañeros o con adultos durante el juego hace que los niños “manifiesten conductas que están por encima de sus capacidades reales, creando una zona de desarrollo próximo” (Martín & Navarro, 2010, p.115). Durante la actividad lúdica el niño está por encima de su edad, de su conducta, va por delante del desarrollo y adquiere una motivación que favorece tanto el aprendizaje como la participación social.

Para Vygotsky, el juego no es la actividad predominante en la infancia, ya que el niño destina más tiempo a resolver situaciones reales, sin embargo, es un factor esencial en el desarrollo de las capacidades superiores del niño, puesto que facilita el desarrollo de las habilidades, tanto sociales como cognitivas, y potencia el paso de capacidades inmaduras a otras afianzadas y maduras. (Rodríguez et al., 2000).

Vygotsky estudió principalmente el juego simbólico, considera que el juego es siempre ficción, caracterizado por la imaginación y no por la realidad. Sin embargo, gracias al juego sí que se fortalecen competencias específicamente humanas, ya que durante el juego imaginativo se reviven acontecimientos, se adoptan papeles y se emplea el lenguaje, entre otros. Estos aspectos del juego facilitan el desarrollo de las capacidades mentales. Además, a través del juego, consiguen de manera imaginativa sus deseos, intereses y necesidades, liberando el vínculo a la situación real. (Elkonin, 1980).

El juego implica socialización, interacción y cooperación, aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás, acabando así con el egocentrismo propio de esta edad. Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo cual favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que puedan aparecer.

Además, la representación de los roles y actividades que ven en la sociedad en una situación ficticia hace que desarrollen las funciones psicológicas superiores: la atención, el pensamiento, la percepción, el lenguaje y la memoria. (Shuare & Montealegre, 1997).

## **Clasificación del juego**

Vygotski establece que el juego tiene dos etapas en los niños, una primera etapa, que va hasta los 3 años, en la que hay dos niveles: primero, los niños utilizan objetos a los que atribuyen los mismos significados que los adultos, con las funciones que tiene en su entorno socio-cultural, y un segundo nivel, en el que sustituyen simbólicamente estos significados y funciones por otros distintos; y una segunda etapa de juego socio-dramático o de roles, en el que el niño adopta el papel de los adultos para representar el mundo de los mayores, avanzando en la superación del pensamiento egocéntrico (de Andrés Tripero, 2011).

Para Vygotski y Elkonin la unidad fundamental del juego más desarrollado en infantil es el protagonizado, el de representar los roles de otras personas adultas, que se caracteriza por ser un juego social, en el que destaca la interacción con los demás. Es el juego principal de los últimos años de la etapa preescolar.

En este tipo de juego, hay una clara diferencia entre el tema y el contenido: el tema es la situación de la realidad que es reproducida por los niños, por tanto, los temas dependen del contexto de cada niño y son muy diversos; mientras que, el contenido es siempre el mismo, la actividad y las relaciones de las personas adultas (Elkonin, 1980).

El juego en la etapa preescolar evoluciona de una actividad lúdica imaginaria con reglas más o menos ocultas a una situación cada vez menos imaginaria y con reglas más perceptibles.

## **Críticas de su teoría del juego**

Tomando como referencia a Gallardo-López & Gallardo Vázquez (2018), hay varios autores que han hecho críticas a la teoría constructivista del juego de Vygotski, entre las más importantes se encuentran las siguientes:

- Rubinshtein: señala que únicamente se centra en la estructura del juego sin tener en cuenta las fuentes de la actividad lúdica.
- López de Sosoaga: crítica que su teoría solo tiene en cuenta la etapa de infantil, ¿qué ocurre después?

## 5.3 PEDAGOGÍA WALDORF

### Aportes a la Educación

Rudolf Steiner, de nacionalidad austríaca, fue un filósofo del siglo XIX y principios del XX. Es considerado el padre de la antroposofía y de la pedagogía Waldorf.

La pedagogía Waldorf fue fundada tras la I Guerra Mundial, cuando Steiner impartía clase a los hijos de los obreros de la fábrica de cigarrillos Waldorf. Fue Steiner quien se encargó de formar a maestros en una metodología basada en el conocimiento de la naturaleza y en la educación de niños críticos, que sepan gestionar su vida y expresarse por ellos mismos. Esta escuela fue el modelo de muchas otras escuelas que se formaron (Rodríguez, 2012).

El objetivo fundamental de la educación Waldorf es la relación y experimentación directa con la naturaleza para el desarrollo íntegro del individuo, potenciando las habilidades y capacidades del niño para que pueda desenvolverse en su futuro. El adulto debe acompañar, guiar y proporcionar las herramientas imprescindibles para favorecer el desarrollo óptimo y la autonomía del niño. El aprendizaje debe partir de los intereses, necesidades y motivaciones del niño para el desarrollo del individuo en su totalidad: cuerpo, espíritu y alma (Fabre-Mestres, 2015).

Tomando como referencia a Hernández Huerta, Quintano Nieto & Ortega Gaité (2014), en la evolución del niño, Steiner establece 3 etapas de siete años cada una (septenios) en las que el cuerpo se renueva, desarrollándose diferentes capacidades relacionadas con el desarrollo físico, intelectual, espiritual y emocional.

- Primer septenio: desde el nacimiento hasta los 7 años de edad, que coincide con el jardín de infancia (educación infantil). En esta etapa es característico el cambio y el desarrollo físico, el proceso de formación de los órganos físicos. El aprendizaje se basa en la experimentación, el contacto con el entorno cercano al niño, el juego y la imitación. El final de este período se caracteriza por el paso de la niñez a la edad escolar y está marcado por un cambio fisiológico, la pérdida de los dientes de leche.
- Segundo septenio: de los 7 a los 14 años. En esta etapa el niño ya está preparado para la vida escolar y se fortalece el pulso y la respiración. En el ámbito educativo se busca despertar sentimientos en los niños, su implicación e identificación con lo que se trabaja. El maestro es un referente admirable, una autoridad para el niño. Hacia los 12 años se comienza a desarrollar el pensamiento abstracto.

- Tercer septenio: de los 14 a los 21 años. El objetivo primordial de esta etapa es adquirir la autonomía plena para ser libres y desenvolverse en la vida. Se desarrollan capacidades como el razonamiento, el pensamiento crítico y la búsqueda de la verdad.

Los rasgos fundamentales de la metodología Waldorf son los siguientes:

- Educación para la vida: se basa en una educación que les permita desenvolverse con éxito en la vida, en su futuro, en la sociedad.
- Contacto con la naturaleza: se aprende a través de experiencias en la naturaleza, en contacto con el medio que nos rodea.
- Partir de los intereses y necesidades: es necesario conocer el contexto del niño, así como sus intereses, destrezas, talentos, ritmos y estilos de aprendizaje para poder favorecer su desarrollo integral. Se debe respetar el proceso madurativo de cada niño y fomentar sus capacidades cognitivas.
- Ambiente agradable: se necesita un ambiente tranquilo, relajado, de felicidad, respeto y tolerancia, en el que el niño esté seguro y tenga confianza. Es muy importante el ámbito corporal, la interacción con el medio y la experiencia sensorial.
- Componente artístico: es esencial favorecer y potenciar la creatividad e imaginación del alumnado, para ello, se deben de llevar a cabo tareas abiertas, en donde no solo haya una respuesta correcta o se les de todas las pautas que deben seguir, sino que deben ser más amplias, fomentando la libertad y la autonomía.
- La imitación: el adulto es un referente y modelo para el niño, quien va a copiar y reproducir sus acciones, palabras, etc.
- La formación continua del profesorado: aquellos que se dedican a la enseñanza nunca deben dejar de formarse. Esta formación se hace principalmente a través de cursos, claustros, investigaciones, reuniones, grupos de trabajo, etc.
- La participación de las familias: un pilar fundamental de la metodología Waldorf es la implicación y participación de las familias en el día a día de la escuela. Familia y escuela deben de caminar juntos en la misma dirección, por ello, es tan importante el contacto, la comunicación e intervención en el ámbito escolar

## **Definición y características del juego**

Tomando como referencia a Uceda & Zaldívar (2013, pp. 85-88), el juego en la pedagogía Waldorf tiene seis características principales, que son las siguientes:

- El juego proporciona el tiempo y el espacio para la consolidación de una serie de hitos evolutivos claves en la pedagogía Waldorf. Estos hitos evolutivos son andar, hablar y pensar, y el juego tiene gran importancia en su consolidación porque favorece la maduración y el desarrollo sensorio-motor del niño.
- El juego está relacionado con la naturaleza imitativa del niño. Los maestros llevan a cabo una actividad delante de los niños con el fin de que imiten esas acciones. De manera intencionada, se integra en el juego lo que los niños imitan o copian de los adultos, que se enriquece con su imaginación.
- Se ubica en momentos que favorecen la respiración del niño: durante la jornada escolar el juego se da en distintos espacios, como puede ser el aula, el patio, los columpios, etc., y se da en determinados momentos del día para lograr un equilibrio entre las actividades de expansión (como el juego), que ofrecen tiempos de espiración, y los momentos de inspiración, que requieren una mayor concentración.
- Los objetos están realizados con materiales naturales y tienen una gran versatilidad. Aunque en la pedagogía Waldorf no hay juegos reglados, solo hay juego libre, sí que hay materiales específicos que están creados con elementos propios de la Naturaleza, como la madera, piñas, castañas..., para establecer un vínculo con el mundo físico que les rodea. Los objetos son sencillos, pueden llevar a diversos juegos y favorecen la creatividad e imaginación. Por ejemplo, un trozo de madera puede ser un coche, una casa, un teléfono, un puente, etc.
- No tiene objetivos intelectuales. El juego libre tiene que estar alejado de fines intelectuales determinados por parte de los adultos.
- Está relacionado con el desarrollo espiritual: a través del juego el niño ejercita su espiritualidad. La vida espiritual es el eje principal del pensamiento desarrollado por Rudolf Steiner y de la pedagogía Waldorf, siendo el juego un elemento fundamental para el desarrollo de las capacidades innatas de los seres humanos.

Un rasgo fundamental de la pedagogía Waldorf es la integración de la educación al juego y no al revés, no se trata de encajar el juego en el proceso educativo, sino de buscar el lugar que le corresponde a la educación dentro de la actividad natural del ser humano, que es el juego.

### **Beneficios del juego**

Según Barrera, Velandia & Moncada (2015), Steiner considera que el juego tiene mayor importancia en el primer septenio, en donde adquiere un papel esencial en el día a día del niño, ya que como mejor se aprende en esta etapa es a través de la imitación y de lo sensorial.

El juego tiene beneficios tanto en el ámbito físico (desarrollo sensorio-motor) como en el cognitivo (maduración), por ello, se debe de fomentar el juego en el aula creando espacios donde se de a los niños la posibilidad de explorar sus intereses de aprendizaje y desarrollarse de manera integral.

Steiner señala que la exploración en el juego es primero consigo mismo y después con el entorno cercano, adoptando papeles a través de la imitación del contexto que lo rodea (familia, amigos, compañeros del colegio, profesor, etc.).

Respecto a los beneficios más importantes del juego se encuentran los siguientes: el desarrollo de su personalidad, la gestión de los sentimientos y emociones, la adquisición de habilidades para su vida futura y su participación en la sociedad, el aumento de la confianza y la seguridad, la pérdida del miedo a fallar.

Para la adquisición de conocimientos y habilidades, es necesario el juego, ya que, a través de la manipulación, el movimiento y la exploración, se forman las conexiones neuronales y se activa nuestro cerebro, permitiendo un aprendizaje más significativo.

Uno de los principios fundamentales de la teoría de Steiner es el juego libre y creativo. Según Steiner “lo que se gana a través del juego viene fundamentalmente de la actividad propia del niño, por todo lo que no está determinado por reglas fijas” (Howard, 2010, p.36). El juego libre potencia la creatividad, la autonomía y la gestión emocional.

El jardín de infancia es el lugar donde se realizan actividades que son significativas para el alumnado, se aprende haciendo y, por esta razón, se alternan momentos de juego libre. (Uceda & Zaldívar, 2013)

### **Clasificación del juego**

Para Steiner, el trabajo y el juego no son lo mismo, sino que hace una distinción entre ellos.

El juego es fundamental y mayoritario en el primer septenio, en educación infantil. El juego fomenta la imitación, la experimentación, la creatividad, el movimiento y la manipulación, aspectos esenciales para el desarrollo motor e intelectual; mientras que, no es hasta los 7 años, en el segundo septenio, cuando el niño está preparado cognitivamente para la vida escolar y el trabajo, que comienza en la educación primaria, para el cual es necesario tener la capacidad para estar sentados en una silla, poder estarse quieto y tranquilo durante un período de tiempo, la capacidad de concentración, de cooperar y de hacer abstracciones (Fabre-Mestres, 2015).

## **5.4 MARÍA MONTESSORI**

### **Aportes a la Educación**

María Tecla Artemisia Montessori, de nacionalidad italiana, fue la primera mujer médico y educadora en Italia, ejerciendo desde principios del siglo XX.

En Italia no era legal ir a la escuela hasta los 6 años y fue María Montessori quien institucionalizó la educación infantil, defendiendo y apostando por una educación para la vida y desde que nace el niño.

Se interesó por el estudio y la experimentación de niños con deficiencias, descubriendo sus potencialidades, ya que considera que tienen una alta inteligencia, sin embargo, es la sociedad quien no se ha interesado en conocer su desarrollo.

Un pilar básico del método Montessori es la normalización de los niños en el ambiente escolar, siendo la escuela “un espacio social importante para prevenir y/o curar enfermedades, normalizar a los niños, estudiar las principales características de su personalidad y transformar la sociedad” (Moreno, 2012, p.25).

Montessori señala que los primeros años de vida son los más importantes porque es en estos cuando se produce el desarrollo de la personalidad. En los períodos sensibles el niño adquiere los aprendizajes con una mayor facilidad. Por el contrario, le costará más esfuerzo si quiere aprenderlo más tarde, fuera de esos períodos sensibles, porque se van perdiendo con el tiempo las distintas habilidades y capacidades propias de estos años (Romero, 2016).

Es esencial que el entorno del niño responda a sus intereses y necesidades, así como que favorezca su autonomía, ya que muchos de los “defectos” que presentan los niños (falta de concentración, desorden, interrupciones, etc.) se deben a un ambiente poco preparado. Además, se debe conocer el contexto del niño, sus motivaciones, su ritmo, intereses, períodos sensibles, para poder adaptarnos y responder a sus necesidades.

Santerini (2013) señala que uno de los conceptos más empleados en el método Montessori es el de autoeducación, entendido como un proceso de aprendizaje que fomenta la creatividad, la independencia del niño, la autodisciplina y la autoevaluación, estimulando las capacidades de cada niño de forma individual, atendiendo a sus características. Montessori pretendía cambiar el modelo educativo de transmisión de conocimientos, dando menos importancia a los contenidos y siendo el centro protagonista el propio niño,

de quien debemos conocer sus características, desarrollo evolutivo, potencialidades, intereses e inteligencia.

Dattari (2017) señala que, para Montessori, la clave de la educación está en potenciar el interés del niño por saber y acompañarlo en su desarrollo físico, psíquico y emocional. Para ello, el rol del maestro es el de guía y estimulador de intereses, además de diseñar y preparar materiales adecuados que favorezcan la motivación del alumnado, la actividad sensorial y la exploración libre.

Las ideas principales de la metodología Montessori se pueden resumir en los siguientes principios:

- Aprendizaje por descubrimiento y exploración
- Entorno adaptado y preparado, atendiendo a las características individuales
- Libertad y autonomía del niño
- Inclusión y normalización
- Materiales concretos
- Aprendizaje a través del juego
- Aulas por grupos de edad, debido a las características que presentan los niños en los diferentes períodos
- Maestro como guía y estimulador de intereses

## **Definición y características del juego**

Un pilar fundamental del método Montessori es el aprendizaje a través del juego.

De acuerdo con Dattari (2017), desde el nacimiento los niños ya comienzan a aprender, siendo el juego espontáneo lo primero que se genera como respuesta a las necesidades de desarrollo.

El juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias.

Montessori defiende que se aprende a través de la participación activa, siendo los niños los propios protagonistas del proceso de aprendizaje, involucrándose de una forma práctica, principalmente empleando las manos y a través de materiales manipulativos, sensoriales y lúdicos (Santerini, 2013).

Es primordial que sea el niño quien decida cómo quiere jugar y cuándo (espontaneidad), ya que esto va a potenciar también su disfrute y creatividad, permitiendo modificar el juego o inventar uno distinto.

Romero (2016) señala que hay ciertos aspectos sobre el juego que se deben tener en cuenta, como son los siguientes:

- Fomentar la libertad de expresión y de elección del niño durante el juego.
- Evitar presionar o forzar para que el niño realice algo que el adulto quiere.
- Intervenir y ayudar solo en caso de que el propio niño lo pida.
- Dejar que cometa errores y que él mismo lo autocorrija y gestione la situación.
- No hacer un abuso y exceso de estímulos, solo cuando realmente sea necesario (aburrimiento, poco interés...) se mostrarán más objetos o juegos.

## **Beneficios del juego**

De acuerdo con Moreno (2012), el juego proporciona estimulación, que es necesaria para el desarrollo del cerebro. A través del juego, los niños descubren y manipulan a la vez que aprenden del entorno, se adaptan a situaciones nuevas, resuelven problemas o conflictos y experimentan distintas conductas.

El juego libre con los elementos y materiales de la naturaleza y del entorno es uno de los aspectos fundamentales en la metodología Montessori, puesto que favorece la imaginación y la libertad del niño, adquiriendo habilidades mientras ganan confianza, seguridad y disfrutan.

Uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Dattari, 2017).

Los materiales específicos del método Montessori fomentan el juego y la exploración, los niños al ver el material se interesan por este e interactúan con él. Este tipo de materiales mejora la memoria y la atención, estimula los sentidos, facilita el aprendizaje de la lectoescritura, de habilidades lógico-matemáticas, etc. a través de actividades lúdicas y manipulativas (Britton, 2001).

A través del juego el niño se relaciona con el medio, se adapta a él y adquiere aprendizajes de la realidad en la que vive gracias a la experimentación y exploración que favorece el juego. También, el juego le ayuda a conocer su propio cuerpo, a aprender conductas, a desarrollar habilidades motoras, a relacionarse con los demás, a resolver problemas y a desarrollar el lenguaje. El juego favorece el aprendizaje integral y significativo (Obregón, 2006).

### **Clasificación del juego**

Britton (2001) señala que para Montessori no hay diferencia entre juego y trabajo, sino que son sinónimos, ya que para los niños todo consiste en jugar. El trabajo es una actividad lúdica más que les permite descubrir el entorno que les rodea y adquirir aprendizajes de esa exploración resultante del juego.

El juego no es únicamente una actividad para pasar el tiempo y disfrutar, sino que tiene también una finalidad didáctica, es el medio a través del cual los niños aprenden. Otros autores relacionan el trabajo con la obligación o con algo que no gusta a los niños, sin embargo, Montessori considera que para los niños es agradable y divertido. No aprenden por obligación, sino por interés, ya que el trabajo es un juego más que les permite explorar y descubrir el contexto que les rodea.

### **Críticas de su teoría del juego**

González (2012) señala que hay varios autores que han hecho críticas al método Montessori y a sus consideraciones sobre el juego, entre las más importantes se encuentran las siguientes: es un método muy estructurado o libre, se dirige principalmente a las clases altas o solo se puede aplicar a niños con deficiencias y el rol del maestro como guía muy controlador o frío.

Kilpatrick, pedagogo estadounidense que formuló la idea del trabajo por proyectos, fue uno de los autores que más criticó el método Montessori. Consideraba que en las escuelas Montessori no había una vida social, el aprendizaje era muy individualista y no se favorecía el trabajo en grupo. Además, señalaba que los materiales de juego no eran adecuados porque eran muy parecidos, era esencial que fueran más variados, y no fomentaban la imaginación. También, consideraba innecesario comenzar a trabajar la lectoescritura y la lógico-matemática desde la educación infantil, ya que no eran competencias fundamentales para esas edades (Obregón, 2006).

## **5.5 FREINET**

### **Aportes a la Educación**

Célestin Freinet, de nacionalidad francesa, fue uno de los maestros y pedagogos más importantes del siglo XX, fundador de las técnicas Freinet. Su pensamiento y su obra está influenciada por el espacio físico y social en el que creció: sus raíces campesinas y su relación con el entorno natural y rural.

La filosofía de Freinet está llena de naturalismo, entendido en dos sentidos: por una parte, física, que es el entorno natural, concreto; y, por otra parte, psíquica, que hace referencia a factores internos que posee cada propio individuo para el desarrollo. Existe un gran vínculo entre lo natural y lo social, no concibe un desarrollo sin tener en cuenta el ámbito social (González, 2011).

De acuerdo con Imbernón (2017), Freinet destaca sobre todo por sus innovaciones en el aula. Fue uno de los propulsores de la Escuela Nueva, apostando por una renovación escolar, una escuela al servicio de la vida, contraria a la educación tradicional caracterizada por la memorización, autoritarismo, la segregación, la transmisión de conocimientos o “la letra con sangre entra”.

Muchas de las técnicas que se llevan a cabo en el día a día del aula se las debemos a Freinet, como son las asambleas, los diarios, las salidas al entorno natural para aprender de la naturaleza, la biblioteca del aula, el dibujo libre, el huerto escolar, la comunicación con otros colegios a través de cartas, el uso de técnicas de impresión, las conferencias preparadas por los niños, etc.

Freinet no fue solo importante por sus técnicas, sino también por su forma de entender la educación en la etapa preescolar: los niños no son una «tabula rasa», no hay que llenarlos de conocimientos ni que adoctrinarlos. Una frase típica de Freinet era “prefiero cabezas bien hechas que bien llenas” (Imbernón, 2019, p.60).

Para que el niño adquiera aprendizajes prácticos y valiosos se debe partir de su contexto cercano y la escuela debe estar adaptada a los niños, no los niños a la escuela.

También hay que destacar en Freinet la creación de material, la edición de libros y revistas, así como la creación de cooperativas de maestros, en las que diferentes profesionales de las escuelas se juntan para innovar, compartir experiencias y acabar con el individualismo característico de la educación tradicional.

Gertrúdíx Romero (2016) señala los principios fundamentales de la pedagogía Freinet, que son los siguientes:

- Partir de un método natural: ambiente de descubrimiento, de libertad de expresión del alumnado y de intercambio de opiniones e ideas. La base del desarrollo es la experimentación (tanteo experimental).
- Pedagogía global y basada en la realidad: lo que el niño tiene que aprender es todo aquello que forma parte de su vida, como es la familia, el entorno, su cuerpo, etc., y también, sobre el mundo en el que vive (noticias, acontecimientos...). Hay un gran vínculo entre la escuela y la vida del niño.
- Educación por y para el trabajo: enfoque didáctico basado en la educación para la acción, en donde es esencial la actividad y experiencia del niño. El ambiente de trabajo debe ser adecuado para llevar a cabo una educación-juego que responda a las necesidades del alumnado. Si el trabajo-juego no puede ser llevado a cabo, este se sustituye por el juego-trabajo.
- Compromiso social y democrático: sus técnicas estaban al servicio de los más desfavorecidos y son abiertas para que se puedan emplear con todo tipo de alumnado.
- Clase-paseo: recurso que permite a los alumnos adquirir aprendizajes a través de la observación directa, el ensayo-error y la experimentación con la naturaleza y el entorno que les rodea, así como la formulación de hipótesis y la búsqueda de respuestas.
- Uso de las TIC: se emplea la tecnología para la adquisición de conocimientos y habilidades, sobre todo, la radio, la prensa online, la televisión, ordenadores, etc.
- Cooperación: trabajo grupal y conjunto con un fin establecido y común para todos los integrantes. El intercambio de conocimientos y experiencias es una fuente de gran riqueza.

## **Definición y características del juego**

Para Freinet “no hay en el niño necesidad natural de juego; no hay sino necesidad del trabajo. El niño juega cuando el trabajo no ha logrado agotar toda su actividad” (Palacios, 1999, p.54). Por tanto, el juego es considerado como una actividad en la que el niño libera su energía y fuerza sobrante.

Freinet habla del trabajo-juego como una de las actividades que tiene más relación con la vida de los seres humanos y cuando más se lleva a cabo es cuando somos niños, ya que implica una liberación de energía, creatividad, la puesta en práctica de habilidades y destrezas, el movimiento y la agilidad, así como la adquisición de aprendizajes (Copertari, 2019).

Para Freinet el trabajo-juego es la actividad esencial del niño a través del cual explora, descubre, corre y aprende. Por ello, se convierte en un aspecto fundamental organizar y preparar el aula con lugares de juego que potencien el interés, la creatividad y la espontaneidad del alumnado.

El trabajo se convierte en la propia vida del niño, ya que está vinculado a su desarrollo, motricidad, interacción, emociones y adquisición de conocimientos y habilidades (González, 2011).

El trabajo incorpora el disfrute y la alegría característica del juego cuando las actividades que se ofrecen a los niños parten de sus intereses.

El juego-trabajo es un sustituto del trabajo-juego, es “una especie de actividad instintiva que tendría como función la de asegurar al niño el ejercicio de su dinamismo vital, según las formas que responden mejor a sus necesidades específicas” (Palacios, 1999, p.55).

El trabajo-juego se caracteriza por la experimentación y la imitación, ya que el niño no puede imaginar todo, y como consecuencia, copia y adapta las acciones de los adultos, convirtiéndose en un entrenamiento para su proceso de crecimiento, a través del cual va aprendiendo de su día a día, de las acciones que lleva a cabo y que imita de su contexto (González, 1989).

## **Beneficios del juego**

Tomando como referencia a Imbernón (2019), Freinet considera al juego únicamente como una actividad que estimula el interés y la motivación del niño y que libera la fuerza excedente del trabajo, pero no tiene un vínculo con la vida. Por ello, Freinet habla del juego-trabajo y del trabajo-juego.

Para Freinet lo más destacable del juego-trabajo y del trabajo-juego en el niño es el dinamismo y la creatividad que desprende.

Estos responden a las necesidades fundamentales del niño, satisfaciendo sus demandas elementales:

- Liberación de energía
- Desarrollo psíquico y fisiológico
- Socialización y afectividad
- Vivencia de múltiples sensaciones
- Gestión de emociones, tanto positivas como negativas (alegría, miedo, sorpresa, enfado, etc.)
- Sentimiento de control, dominio y éxito para lograr cualquier tarea que realice

## **Clasificación del juego**

Freinet hace una distinción entre el juego, el trabajo, el juego-trabajo y el trabajo-juego.

El juego es solo una estimulación del interés del niño, una actividad motivacional, que está totalmente alejado de la vida y que el niño emplea para agotar la energía y el excedente de fuerza. En cambio, el trabajo es una necesidad natural, “entendido como la necesidad orgánica de usar el potencial de vida en una actividad al mismo tiempo individual y social” (Copertari, 2019, p.142).

El trabajo del niño no está impuesto por el adulto, sino que el trabajo está formado por actividades que se ajustan a sus necesidades y satisfacen su deseo de curiosidad, crecimiento y conquista (Trilla & García, 2001).

La adquisición de los conocimientos y la satisfacción de las necesidades fisiológicas y psíquicas del individuo se lleva a cabo a través del trabajo, que comienza a partir de los 4 años, cuando el niño ya conoce el medio que lo rodea y da un paso más para intentar conquistarlo y dominarlo.

El trabajo se lleva a cabo de dos maneras complementarias: el trabajo-juego y el juego-trabajo.

El trabajo tiene que adaptarse y responder las necesidades primordiales del niño, por lo que lo ideal es siempre el trabajo-juego, que logra dar respuesta a todos los requerimientos que el niño necesita, preparándole para la vida de una forma motivacional. El objetivo principal del trabajo-juego es que los niños aprendan a actuar pensando, aumentando su autonomía y a la vez su compromiso con el trabajo de los demás (Sampieri, 1966).

A falta de un trabajo-juego, el niño organiza un juego-trabajo. La distinción entre estos es que, en el primero, el niño está dirigido a conseguir unos resultados particulares, mientras que, en el segundo, hay una mayor libertad y disminuye la utilidad social del trabajo (González, 1989).

## 6. CONCLUSIÓN

En este trabajo se ha investigado sobre diversas formas de pensamiento, métodos, técnicas didácticas y teorías acerca del juego, que incita a la reflexión, no solo acerca del juego, sino también, sobre muchos otros aspectos educativos, como son el rol del docente, la importancia de partir de los intereses del niño o los beneficios del aprendizaje en el entorno natural, entre otros.

Abarcar distintos autores y pedagogías facilita establecer comparaciones y conexiones entre ellos:

Tanto Piaget como Vygotsky son constructivistas, consideran que es el niño quien debe construir los conocimientos. Sin embargo, la teoría de Piaget está más enfocada al desarrollo cognitivo, siendo el juego una gran herramienta para la estimulación de este; mientras que, por otra parte, la teoría de Vygotsky está más enfocada al ámbito social, no se puede considerar el desarrollo del niño sin tener en cuenta el contexto socio-cultural, siendo el juego un elemento esencial para la socialización y el conocimiento del entorno social.

Los otros tres autores trabajados, Steiner, Montessori y Freinet, también defienden el papel activo del niño para la adquisición de aprendizajes. En cuanto a la pedagogía Waldorf, esta pone el énfasis en el aprendizaje en la naturaleza y la importancia del entorno natural que rodea al niño, considerando el juego como un instrumento fundamental para el desarrollo espiritual y que potencia los momentos de respiración. Por otro lado, Montessori se centra más en la manipulación, exploración y estimulación de los sentidos a través del juego. Finalmente, Freinet apuesta por el vínculo entre lo natural y lo social, hablando del trabajo-juego como el elemento primordial para responder a las necesidades del niño y prepararle para la vida. Para Freinet solo el juego, en sí mismo, no tiene el componente social fundamental que sí tiene el trabajo-juego.

Respecto a la clasificación del juego, la más divulgada ha sido la de Piaget, considerando que el niño va cambiando de tipo de juego a medida que se van desarrollando sus capacidades cognitivas, distinguiendo entre juegos de ejercicios, simbólicos, de reglas y de construcción. Vygotsky, en cambio, considera que el juego fundamental en la etapa de infantil es el juego protagonizado, que consiste en imitar y representar los roles de otras personas adultas y en el que destaca la interacción.

Por otro lado, Steiner, Montessori y Freinet, tratan el tema sobre el juego y el trabajo. Mientras que, para Steiner y Freinet son aspectos diferentes, Montessori los considera sinónimos, ya que para el niño en la etapa de infantil todo es jugar y a través del juego no solo disfruta, sino que también se aprende. Para Steiner, la diferencia primordial entre el juego y el trabajo es que el niño necesita para el trabajo ciertas capacidades que no adquiere hasta los 4 años y que no son necesarias en el juego, como son la capacidad de concentración, de estar tranquilo y de mantenerse sentado durante un período de tiempo. En el caso de Freinet, se habla de un trabajo-juego, en donde se relacionan los componentes naturales y sociales, que son necesarios para que el niño se vaya preparando para la vida.

Para todos estos autores, el juego es una actividad natural del niño, excepto para Freinet, quien considera que lo natural es el trabajo.

Tras la investigación y argumentación realizada a lo largo del trabajo, estos cinco autores hacen hincapié en lo útil y beneficioso que es el empleo del juego y su inclusión en la vida cotidiana del aula.

El juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el niño disfruta. Es una herramienta para el desarrollo integral del niño, ya que sus beneficios abarcan todos los ámbitos:

- **Ámbito cognitivo:** capacidad de concentración, memoria, creatividad, atención, inteligencia, sinopsis.
- **Ámbito físico:** desarrollo motor, muscular, sensorial, psicomotricidad fina, movimiento, coordinación.
- **Ámbito socio-cultural:** cooperación, socialización, imitación de los adultos, interacción, representación de roles.
- **Ámbito emocional:** motivación, inteligencia emocional, gestión de sentimientos, autoconfianza, satisfacción.

Por todo ello, autores de renovación pedagógica defienden que el juego debería estar presente en las instituciones educativas, no solo en Educación Infantil, sino también en el resto de niveles más avanzados, siempre que estén adaptados a la edad, nivel, características y necesidades de los destinatarios.

En la etapa de Educación Infantil se ve necesaria la inclusión del juego de forma que esté organizado y preparado, que tenga un tiempo específico en el horario de la clase, fuera

del tiempo de recreo. Además, es importante que se lleve a cabo en un ambiente que responda a las necesidades y particularidades de los niños, y en donde se fomenten valores como la cooperación, el respeto y la empatía.

Socialmente, se considera que el juego es esencial en la vida infantil del niño, pero con una idea errónea de juego como, únicamente, una actividad de placer y disfrute. Sin embargo, el juego va más allá, es una necesidad del niño y una gran herramienta para la adquisición de aprendizajes, permitiéndole conocerse mejor a sí mismo y al entorno que le rodea.

La inclusión del juego en el aula tiene un fin educativo, ya que no se trata de jugar por jugar, por simple diversión u ocio. Muchos juegos están enfocados a conseguir objetivos establecidos por el maestro, sin embargo, estos autores consideran esencial fomentar también el juego espontáneo y libre, que podemos facilitar dejando siempre un tiempo para la exploración y manipulación libre de los objetos, lo cual, a su vez, va a potenciar su capacidad de imaginación, expresión y creatividad. El juego posibilita tanto la práctica dirigida y controlada como la práctica libre y de expresión creativa, siendo ambas beneficiosas para el desarrollo del niño.

Además, en la actualidad, gracias a los grandes avances tecnológicos, existe una gran variedad de juegos educativos online y plataformas lúdicas que también pueden ser aprovechados por los maestros para fomentar el aprendizaje del alumnado a la vez que desarrollan la competencia digital, a través de la manipulación de diversos recursos T.I.C. que el centro disponga.

Existen muchos autores que han estudiado e interpretado el juego en la etapa de Educación Infantil desde distintos puntos de vista, considerando el juego como un elemento que potencia el desarrollo físico, psíquico y emocional del niño. El desarrollo infantil está directamente interrelacionado con el juego porque además de ser una actividad natural, espontánea, a través del cual el niño se relaciona, interacciona con otros y con el entorno, expresa emociones y sentimientos y conoce sus propias posibilidades y limitaciones, el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, a través del cual se comunican.

Las capacidades se desarrollan de forma más eficaz a través del juego, destacando la creatividad, las habilidades sociales, la resolución de problemas o conflictos, la afectividad y la motricidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene que ser dinámico, motivador y lúdico, siendo el niño quien construya los aprendizajes a través de la experimentación, el descubrimiento, la exploración y la manipulación, en definitiva, siendo el niño el gran protagonista del proceso educativo. Como dice Francesco Tonucci “los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando.” (Mora, Plazas, Torres & Camargo, 2016, p. 140).

Para posibilitar esto, el rol del profesor debe ser de guía, estimulador de intereses, facilitador de recursos, creador de un ambiente adecuado y ajustado a las necesidades e intereses del niño, diseñador de materiales, que favorezca la autonomía y que dé el *feedback* necesario.

En mi opinión, aprendizaje y diversión deben ir unidos. El juego tiene muchísimas ventajas para la adquisición de objetivos educativos, ya que una de las características del juego es que incentiva el deseo de conocer, y por ello, no tenemos que desaprovecharlo. Es un gran elemento motivador, que favorece la participación, la imaginación y creatividad, la autonomía, la confianza y el desarrollo de la inteligencia emocional, haciendo que el niño se sienta más seguro, pierda el miedo a equivocarse, disfrute y gestione sus sentimientos.

Partir de los intereses y necesidades de los niños, lo que les gusta y les llama la atención, es esencial para lograr la motivación de los niños y, como consecuencia, los aprendizajes. Dejemos que nuestros alumnos pongan en funcionamiento sus capacidades creativas y aprendan mientras juegan.

Para una verdadera inclusión del juego en el aula, de una manera adecuada, creo que es necesaria la formación del profesorado en este tema y en las pedagogías que fomentan el aprendizaje a través del juego, además del interés, deseo y vocación de los maestros por emplearlo, siendo necesaria una intervención consciente, con una previa planificación y reflexiva.

Para concluir, el juego favorece la adquisición de aprendizajes y habilidades, motiva y atrae al alumnado y ofrece experiencias de gran valor y versatilidad, fomentando el desarrollo integral del alumnado, por tanto, se convierte en una estrategia didáctica que los maestros deberían considerar e incluir en todas las instituciones educativas y en todos los programas de educación formal y no formal.

## 7. REFERENCIAS

- Baquero, R. (1996). *Vygotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Barrera Patino, L. J., Velandia Moreno, Y. N., & Moncada Barrera, J. (2015). *Revisión documental sobre el concepto de teoría del juego en la construcción de referentes educativos para la primera infancia* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). *Play and Self-Regulation: Lessons from Vygotsky*. *American Journal of Play*, 6(1), 111–123. Retrieved from <http://eric.ed.gov/?id=EJ1016167>.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2005). La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación<sup>11</sup>. *Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar*, 47.
- Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender - El Método Montessori*. Paidós.
- Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Copertari, S. (2019). Parábolas para una pedagogía popular: Célestin Freinet. *Coordinación Editorial*, 137.
- Dattari, C. (2017). El Método Montessori. *Teoría de la educación*.
- De Andrés Triperro, T., (2011). BUCM : E-Innova BUCM : Biblioteca Complutense. [online] Webs.ucm.es. Disponible en: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YGg3CegzbiU>.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- Esteban Frades, S. (2016). La renovación pedagógica en España: un movimiento social más allá del didactismo. *Tendencias pedagógicas*.
- Fabre-Mestres, A. (2015). *Pedagogía Waldorf: Trabajar la creatividad para fomentar la Educación Emocional en Educación Infantil* (Bachelor's thesis).
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K., Retamal, N., & Víctor San Martín, R. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*, (1), 55-69.

- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- Gertrúdx Romero de Ávila, S. (2016). Aportaciones de la pedagogía Freinet a la educación en España. *Tendencias Pedagógicas*.
- González, M. C. C. (2012). ¿Está Montessori obsoleta hoy?: a la búsqueda del Montessori posible. *Revista Rupturas*, 58-117.
- González Monteagudo, J. (1989). La renovación pedagógica en la vida y en la obra de Celestín Freinet. Su actualidad en nuestro contexto. *Cuestiones pedagógicas*, 6-7, 143-151.
- González Monteagudo, J. (2011). Naturaleza, ruralidad y educación en Célestin Freinet. *Revista da FAEEBA*, 20 (36), 69-78.
- Hernández Huerta, J. L.; Quintano Nieto, J.; Ortega Gaité, S. (coords.). (2014). *Utopía y Educación. Ensayos y Estudios*. Salamanca: FahrenHouse.
- Howard, S. (2010). Conceptos Esenciales de la Educación Preescolar Waldorf. Spring valley, New York. Primera edición en español. *El desarrollo del niño y la Educación Preescolar Waldorf*, 33-40.
- Imbernón, F. (2017). Célestin Freinet, una pedagogía actual y vigente. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 12(1), 591-595.
- Imbernón, F. (2019). Célestin Freinet. Un maestro comprometido y vigente. *Aula de Innovación Educativa*, 2019, num. 284-285, p. 59-62.
- Ladeira, S. (1998). Juego Simbólico en el Niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud.
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*.
- Martín Bravo, C. & Calleja González, I. (2009). Desarrollo cognitivo (0-2 años). En C. Martín y J.I. Navarro (Coords.). *Psicología del desarrollo para docentes* (pp. 57-74). Madrid: Pirámide.
- Martín Bravo, C. & Navarro J. I. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Madrid: Pirámide.

- Martín Bravo, C. & Navarro J. I. (2015). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Pirámide.
- Min, G. (2006). Vygotsky's sociocultural theory and the role of input and output in second language acquisition. *CELEA Journal*, 29(4), 87–92.
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142.
- Moreno, O. D. (2012). Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia ya la sociedad de su momento. *OD Romero, La pedagogía Científica en María Montessori: Aportes desde la Antropología, Medicina y Psicología*.
- Obregón, N. (2006). *Quién fue María Montessori. Contribuciones desde Coatepec*, (10), 149-171.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.
- Palacios, J. (1999). *La cuestión escolar*. Fontamara.
- Payá, A. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Valencia: Universitat de València
- Piaget, J., & Vigotsky, L. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Materia.
- Rico, A. P. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Rodríguez, E. (2012). *Pedagogía Waldorf: un enfoque en educación* (Bachelor's thesis).
- Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., López, R., Postigo, J. M. L., Portas, P. B., ... & Moratalla, P. T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), 235-260.
- Rodríguez, R. D. (2009). Aportes de Piaget a la educación: hacia una didáctica socio-constructivista. *Dimensión empresarial*, 7(2), 8-11.
- Salas, A. L. C. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.

- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.
- Sampieri Gasperín, L. V. (1966). La escuela popular moderna.
- Samuelsson, I. P., & Fler, M. (Eds.). (2008). *Play and learning in early childhood settings: International perspectives* (Vol. 1). Springer Science & Business Media.
- Sánchez, B. M., Sanz, D. I. P., García, A. C., Varona, Y. B., & Morate, Á. G. (2020). El trabajo por proyectos a partir del juego por rincones: planificación y puesta en marcha. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 167-176.
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (349).
- Shuare, M. O., & Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. *Revista Colombiana de Psicología*, (5), 82-88.
- Silva Romero, M. A. (2016). Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n. ° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016.
- Socas, M. (2000). Jean Piaget y su influencia en la educación. *Números*, 43, 369-372.
- Trilla, J., & García, E. C. (2001). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI* (Vol. 241). Barcelona: Graó.
- Uceda, P. Q., & Zaldívar, J. I. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 79-92.
- Viego, C. L. (2016). Jean Piaget y su influencia en la pedagogía. *Centro universitario Jose Marti Perez*.

## LEGISLACIÓN

DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León

*ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil.*

Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias