

## TEXTOS Y CONTEXTOS

### *El juego en el aula de infantil. Una experiencia interdisciplinar y cooperativa realizada con alumnado de grado*

Ana Urrutia Rasines\*

(Recibido: agosto de 2014, Aceptado septiembre de 2014)

#### RESUMEN

La experiencia que presentamos se ha realizado en la Escuela Universitaria de Magisterio de Bilbao durante el curso 2012-2013. Esta iniciativa ha tenido como objetivo el desarrollo de la interdisciplinariedad y el trabajo cooperativo del alumnado, de acuerdo con las orientaciones del Espacio Europeo de Educación Superior.

Se trata de una actividad denominada Tarea Interdisciplinar de Módulo (TIM), que supone la coordinación de las asignaturas de un semestre, la colaboración de los docentes implicados y el trabajo en grupo de los estudiantes.

En esta ocasión, se ha estructurado, por primera vez, en torno a la temática del juego como recurso didáctico en el aula de infantil. En el presente trabajo se describe el diseño de la tarea y las valoraciones de los participantes. Esta actividad ha favorecido la adquisición de competencias de la titulación.

**Palabras clave:** Juego, aula de infantil, interdisciplinariedad, trabajo cooperativo, colaboración.

#### ABSTRACT

The experiment we are presenting was carried out in the Teacher Training College of Bilbao during the 2012-2013 academic year. The objective of this initiative is to develop group co-operation and interdisciplinary skills amongst the students.

It is an activity known as Interdisciplinary Modular Tasks (TIM), something which co-ordinates the subjects of a term and requires the collaboration of the teaching staff and student group work.

On this occasion, the focus of the study has been the use of games as a didactic tool in the Pre-school classroom. This research describes how the task was designed and looks at the evaluation of the participants.

This activity has been beneficial for students in terms of their academic pursuits.

**Keywords:** Games, Pre-school classroom, interdisciplinary skills, group co-operation, collaboration.

#### INTRODUCCIÓN

En los últimos años, dentro del Espacio Europeo de Educación Superior, hemos asistido a un replanteamiento de las titulaciones universitarias y sus planes de estudio. En los grados de educación, tanto en infantil como en primaria, se ha revisado la formación inicial de los docentes. El futuro maestro o maestra necesita una formación sólida, integrada en la realidad social y cultural actual y basada en la competencia "aprender a aprender", como un gran eje referencial que sirva para orientar de forma integral todo el proceso y que supone la aplicación de los conocimientos en situaciones prácticas y en distintos contextos (Garragorri, 2007). Su intervención en la práctica educativa demanda sentido crítico, reflexión, imaginación y creatividad para satisfacer las nuevas necesidades de aprendizaje (Romero, Rodríguez & Romero, 2013). Así mismo, se hace necesario un cambio en las metodologías docentes (Goñi, 2005) y surgen diferentes propuestas "que tratan de invertir el proceso de aprendizaje convencional y fomentar el trabajo cooperativo en el que el grupo de estudiantes comparte una experiencia de aprendizaje y desarrolla habilidades, actitudes y valores que de otra forma difícilmente podrían ponerse en acción" (Arriaga, Madariaga, Morentín, 2012). Resulta fundamental el aprendizaje experiencial "según el cual, todos aprendemos de nuestras propias experiencias y de la reflexión sobre las mismas

\* Ana Urrutia Rasines, C/Gobela 25. 3A, 48930, Getxo (Bizkaia).  
Teléfono: 610160227. Correo electrónico: ana.urrutia@ehu.es

para la mejora" (Cuahonte, Chang & Camacho, 2011, p. 8). El estudiante progresará en su estructura cognitiva y modificará actitudes, valores, percepciones y patrones de conducta.

En este contexto, en la Escuela Universitaria del Magisterio de Bilbao se ha elegido una estructura formativa de carácter modular para potenciar la interdisciplinariedad y el trabajo cooperativo, dado que las disciplinas no se pueden considerar como independientes en ningún currículo universitario (Fernández-Ríos, 2010) y se debe fomentar la construcción del conocimiento desde la interacción y la ayuda entre pares. Los objetivos de los participantes están vinculados de manera que cada uno de ellos sólo puede alcanzar los propios si los demás consiguen alcanzar los suyos (Bará, Domingo & Valero, 2011). Cada módulo conforma una unidad básica de enseñanza-aprendizaje, está constituido por las asignaturas de un semestre, se imparte a diferentes grupos de alumnado del mismo curso e implica a docentes de diversas áreas de conocimiento.

En el desarrollo de cada módulo, cada asignatura tiene su propio ámbito académico y, además, el alumnado lleva a cabo la denominada "Tarea Interdisciplinar de Módulo" (TIM). Consiste en un trabajo que se realiza en pequeños grupos, en el que se integran contenidos de todas las asignaturas implicadas y que requiere la coordinación y la colaboración del profesorado, que acordará el tema, las competencias y los criterios de evaluación y se encargará de la tutorización de los estudiantes. Éstos se ayudan, trabajan en equipo, se planifican, coordinan, participan activamente y aprenden unos de otros. La tarea se realiza de manera colectiva, desde la interacción y la interdependencia positiva, para lograr el aprendizaje propio y acrecentar el de los demás. De esta manera, se pretenden desarrollar los hábitos de trabajo en equipo, la solidaridad entre los estudiantes y su intervención autónoma en su proceso de aprendizaje.

La experiencia que presentamos ha sido realizada por el alumnado de tercer curso del Grado en Educación Infantil, durante el segundo semestre del año académico 2012-2013.

#### **DESARROLLO**

En el sexto módulo de la titulación de Grado en Educación Infantil, denominado "Competencias esco-

lares y curriculum II", la TIM se ha articulado en torno al juego como herramienta pedagógica que promueve y facilita el aprendizaje y constituye un recurso didáctico fundamental para la educación integral del alumnado (Bernabeu & Goldstein, 2009). "El juego es el recurso básico por excelencia para disfrutar, aprender y promover el desarrollo de experiencias relevantes y significativas" (Gallardo, 2013, p. 2). En palabras de Trachana (2013, p. 3), "aprender jugando implica unir la actividad al placer".

Queremos estimular el análisis, el razonamiento crítico y la creatividad de los futuros docentes en relación a la elaboración de actividades de juego que supongan aportaciones originales, significativas y funcionales. Pensamos que el alumnado debe tomar conciencia de las posibilidades del juego como recurso didáctico y como recurso para la enseñanza interdisciplinar, debe planificar conjuntamente actividades lúdicas susceptibles de organizar y evaluar en el aula de infantil y debe reflexionar en equipo sobre el trabajo realizado para innovar y mejorar la labor docente y su actividad profesional futura. Es importante la actitud del docente y su disposición comprometida con el juego, su participación como persona mediadora, estimuladora y propulsora de la actividad lúdica. "De él dependerá que el juego tenga cabida en sus programaciones, tanto el libre o autónomo como el dirigido, con o sin reglas" (Akoschky, Alsina, Díaz, Giráldez, 2008, p. 93).

Las asignaturas implicadas en este módulo son: Pensamiento matemático y su didáctica, Ciencias Experimentales en el aula de Educación Infantil, Desarrollo de la Expresión Musical II, Didáctica de la Lengua y Lengua Extranjera, Didáctica de la Lengua y de la Literatura. Esta actividad implicó a 13 docentes y 150 estudiantes, repartidos en tres grupos.

Cada clase se organizó en pequeños grupos de 5 a 9 estudiantes. Debieron integrar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas y elaborar un material didáctico que pudiera ser aplicado en el aula de infantil y que, posteriormente, compartieron con el resto de sus compañeros. Así mismo, los juegos debían contribuir al desarrollo de las competencias y los objetivos del currículo de educación infantil (Decreto 12/2009).

Una vez presentado el tema comenzaron su tarea: buscaron información utilizando diferentes fuentes,

analizaron y seleccionaron diferentes juegos o incluso los crearon y, posteriormente, los adecuaron para que en cada uno de ellos se integrarían tres de las áreas del módulo, como mínimo. Se pidió que realizaran seis juegos y que todas las áreas implicadas estuvieran presentes, por lo menos, en uno de ellos.

Cada grupo fue tutorizado por uno de los profesores del módulo y contó, así mismo con la disponibilidad del resto de los docentes implicados. Al final, el grupo entregó a su tutor o tutora un informe escrito en el que constaba la descripción de cada juego, la justificación de su elección en base a su valor educativo, su contextualización en el currículum de infantil, las competencias a desarrollar, las áreas implicadas, sus contenidos, las posibilidades didácticas, los recursos materiales necesarios y las fuentes utilizadas, además de una reflexión colectiva sobre el desarrollo del trabajo, sus dificultades, su aportación para el futuro profesional y una autoevaluación.

Para finalizar la tarea, todos los grupos realizaron intervenciones de unos 20 minutos en las que presentaban los juegos que habían preparado a sus compañeros, al tutor y a otro docente del módulo y realizaban un juego en el aula. De esta manera, se fomentó el aprendizaje colaborativo, la experiencia práctica y la vivencia del alumnado.

Para realizar la evaluación se tuvo en cuenta el proceso de desarrollo del trabajo, el informe escrito y la presentación en el aula. La calificación fue el resultado de la evaluación del tutor, la autoevaluación de los integrantes del grupo y la coevaluación del resto de los estudiantes, que señalaban los aspectos positivos y los aspectos más pobres de cada intervención, y constituyó un porcentaje que quedó reflejado en cada una de las asignaturas del módulo. Una vez valorado el trabajo, cada grupo contó con una sesión de tutoría para conocer los aspectos mejorables del mismo.

#### Valoración de estudiantes de esta actividad

Al término de la TIM, pensamos que debía ser revisada en todos sus aspectos para profundizar en las pautas de actuación y como una opción hacia la mejora y la calidad que debe impregnar cualquier actividad profesional. En consecuencia, quisimos conocer la opinión

de alumnado participante teniendo en cuenta, además, que era la primera vez que realizábamos un trabajo de estas características sobre el tema del juego en la educación infantil.

#### MÉTODO

Preparamos un breve cuestionario, que fue validado por tres docentes implicados en la actividad, y lo pasamos a un grupo-clase. El pase del cuestionario se realizó al término de una sesión de clase y obtuvimos 47 respuestas de estudiantes.

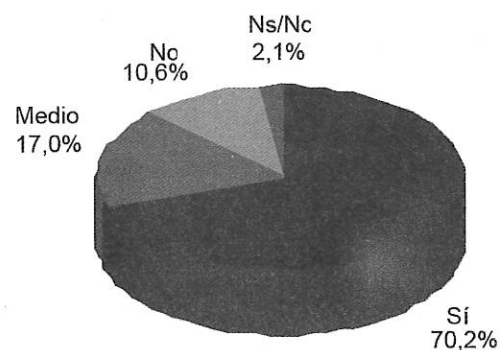
Les pedíamos su opinión sobre el interés de la realización de la tarea en general, con cuestiones que hacen referencia al desarrollo de la interdisciplinariedad, el trabajo cooperativo, el tema elegido, el desarrollo de las competencias de los estudiantes, la adecuación de la evaluación, el papel del profesor-tutor y la valía de la realización de una tarea de estas características para su futuro profesional.

Tras la recogida de cuestionarios, analizamos los datos obtenidos utilizando el programa informático Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) en su versión 20. Realizamos un análisis descriptivo mediante tablas y gráficos. Utilizamos tablas de frecuencias y, para las representaciones gráficas, diagramas de barras o diagramas de sectores.

#### RESULTADOS

Un amplio porcentaje de los participantes cree que la realización de este trabajo ha sido interesante para desarrollar la interdisciplinariedad (70,2%, 33). Un estudiante comenta: "la realización de esta tarea nos ha dado la

GRÁFICO 1



**TABLA 1**

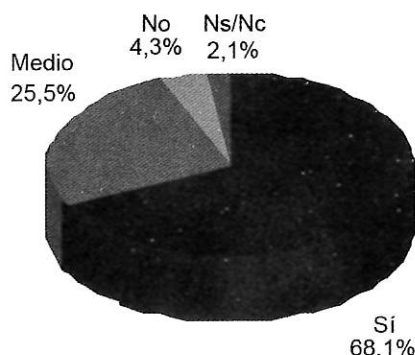
	Frecuencia	Porcentaje
Si	33	70,2%
Medio	8	17,0%
No	5	10,6%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

oportunidad de apreciar la relación que tienen asignaturas aparentemente dispares". Otra persona afirma que con la realización de este trabajo "se ha dado cuenta de la importancia de la interdisciplinariedad".

Por el contrario cinco estudiantes (10,6%) contestan negativamente aunque nadie especifica el motivo de su respuesta.

También un amplio porcentaje de los estudiantes (68,1%, 32) opina que han desarrollado un trabajo cooperativo. Dos personas (4,3%) responden negativamente.

**GRÁFICO 2**



**TABLA 2**

	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	68,1%
Medio	12	25,5%
No	2	4,3%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

Preguntamos al alumnado si el juego ha sido un tema interesante, divertido, adecuado o de alguna otra manera. La mayoría de las respuestas caracterizan el juego como un tema interesante, adecuado y divertido,

sucesivamente. Dos personas destacan, así mismo, el carácter de utilidad del juego en el aula de infantil y, por lo tanto, de la tarea realizada: "Hemos trabajado un tema muy necesario para realizar con los niños". "Me parece muy importante saber aplicar el juego adecuadamente en el aula".

**TABLA 3**  
Interesante

	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	91,5%
Medio	3	6,4%
No	1	2,1%
Total	47	100,0%

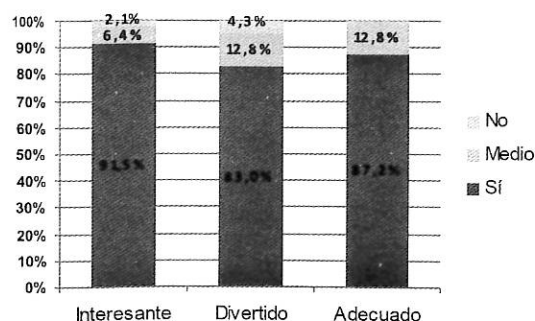
Divertido

	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	83,0%
Medio	6	12,8%
No	2	4,3%
Total	47	100,0%

Adecuado

	Frecuencia	Porcentaje
Si	41	87,2%
Medio	6	12,8%
No	0	0,0%
Total	47	100,0%

**GRÁFICO 3**



Las respuestas del alumnado son bastante similares cuando les preguntamos si ha sido fácil encontrar la unión entre las cinco áreas del módulo.

GRÁFICO 4

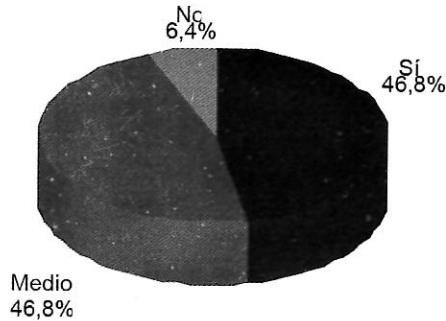


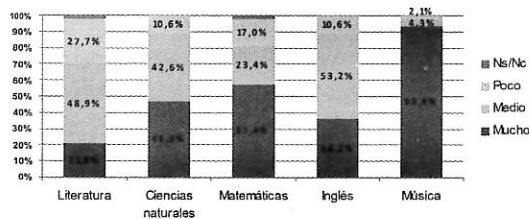
TABLA 4

	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	46,8%
Medio	22	46,8%
No	3	6,4%
Total	47	100,0%

En su opinión las áreas más fáciles de relacionar han sido las matemáticas, las ciencias y la música (31,9%, 15).

También les preguntamos en qué medida han sido fáciles de utilizar las asignaturas en esta actividad. La música les parece la más sencilla y es nombrada por casi la totalidad del alumnado (93,6%, 44), seguida de las matemáticas (57,4%, 27), las ciencias naturales (46,8%, 22), el inglés (36,2%, 17) y, en último lugar, la literatura (21,3%, 10).

GRÁFICO 5

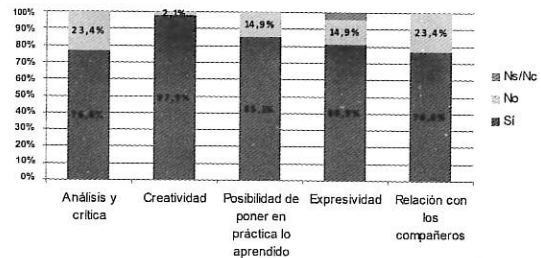


La creatividad destaca como la competencia más desarrollada en la realización de esta tarea (97,9%, 46); no es mencionada exclusivamente por una persona. Le siguen la posibilidad de poner en práctica lo aprendido (85,1%, 40), la expresividad (80,9%, 38), y, de igual

manera, el desarrollo de la capacidad de análisis y la crítica así como la relación con los compañeros (76,6%, 36).

Un estudiante destaca que "es una tarea que contribuye al desarrollo de las competencias profesionales".

GRÁFICO 6



Preguntamos a los estudiantes cuántas áreas deberían aparecer relacionadas en cada juego. Casi la mitad del alumnado (48,9%, 23) elige tres áreas como el número adecuado o dos áreas (42,6%, 20).

GRÁFICO 7

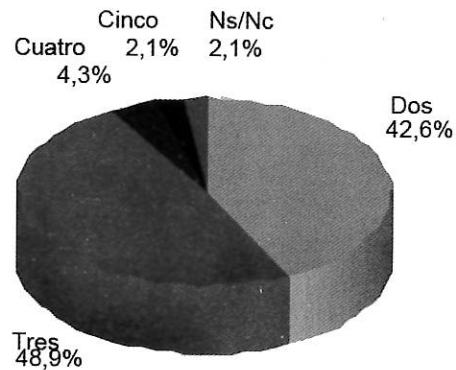


TABLA 5

	Frecuencia	Porcentaje
Dos	20	42,6%
Tres	23	48,9%
Cuatro	2	4,3%
Cinco	1	2,1%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

La mayoría cree que ha sido adecuado el proceso de evaluación (78,7%, 37). Una persona destaca que al realizar el proceso de autoevaluación, coevaluación y evaluación por parte del profesor-tutor, no recae toda la decisión sobre una persona como suele ocurrir cuando es el profesor el que realiza la evaluación exclusivamente. Otro estudiante destaca que, de esta manera, se integran diferentes puntos de vista.

Nueve personas responden negativamente (19,1%) destacando el carácter subjetivo de la autoevaluación y de la coevaluación.

**TABLA 6**

	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	78,7%
No	9	19,1%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

Un gran porcentaje del alumnado opina que el tutor les ha ayudado en la realización de la tarea. Dos personas responden negativamente.

**TABLA 7**

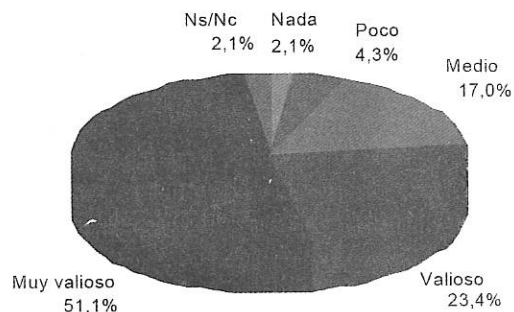
	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	78,7%
No	9	19,1%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

Poco más de la mitad de la muestra cree que este trabajo es muy valioso para su futuro profesional (51,1%, 24) o valioso (23,4%, 11). Ocho personas le dan un valor medio (17,0%, 8) y dos estudiantes (4,3%) y una persona consideran que es poco y nada valioso, respectivamente.

Un alumno afirma que "hemos preparado y realizado actividades que pueden sernos útiles en nuestro futuro profesional".

Como aspectos negativos, destacan que el tiempo empleado para la realización de la tarea ha sido insuficiente: "Hemos aprendido muchas cosas pero hemos tenido poco tiempo para la realización de este trabajo".

**GRÁFICO 8**



**TABLA 8**

	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	2,1%
Poco	2	4,3%
Medio	8	17,0%
Valioso	11	23,4%
Ns/Nc	1	2,1%
Total	47	100,0%

**SÍNTESIS DE LOS RESULTADOS**

Es mayoritario el número de estudiantes que piensa que la realización de esta tarea ha sido interesante para desarrollar la interdisciplinariedad así como el trabajo cooperativo.

El juego es un tema muy bien aceptado por el alumnado y una actividad considerada básica para el aula de infantil.

Así mismo, la creatividad es una competencia muy valorada y, aunque no es exclusiva, habitualmente es muy identificada por los estudiantes como propia del área de música.

Dos o tres áreas constituyen el número elegido por el alumnado como el adecuado para desarrollar una tarea de este tipo. Tratándose de un trabajo interdisciplinar consideramos que no deben ser menos de tres áreas las implicadas.

Aunque en general se muestran de acuerdo con el sistema de evaluación, algunas personas dudan de la valía de la coevaluación. Además, se debe tener en cuenta que se trata de un trabajo grupal con una calificación común para todos los estudiantes integrantes del grupo.

Una mayoría valora positivamente la realización de este trabajo para su futuro profesional y algunas personas nombran la posibilidad de poner en práctica los juegos preparados en su grupo de estudiantes.

La realización de esta tarea ha supuesto una ocasión para que el alumnado perciba la posibilidad de relación de diferentes áreas de conocimiento, para que analice, elija, elabore, cree, modifique y adecúe diversas actividades lúdicas y para que aprecie la capacidad de la puesta en práctica de lo aprendido y de las competencias propias de cada asignatura y sea capaz de recoger y evaluar las ideas de los otros grupos de estudiantes, adquiriendo así una visión global y enriquecedora del uso de la actividad lúdica en el aula de infantil y de la práctica educativa en general.

#### Opinión del profesorado

Para poder llevar a cabo la TIM, el equipo docente se reunió en diversas ocasiones para acordar el tema de la tarea, las competencias y los criterios de evaluación y, en definitiva, para diseñar la actividad y organizar el trabajo de todos los implicados. Como resultado, se redactó una guía para el alumnado. Tras la evaluación se realizó una reunión para reflexionar sobre esta experiencia, el proceso y los resultados obtenidos y para comentar los aspectos positivos y los aspectos mejorables que debían ser tenidos en cuenta en futuras ocasiones.

Para el siguiente curso 2013-2014 se acordó realizar algunos cambios que agilizaran la presentación final de la tarea y, a su vez, posibilitaran que todos los estudiantes pudiesen acceder a todos los juegos vía web. Teniendo en cuenta que las puntuaciones habían sido homogéneas y poco discriminatorias se decidió suprimir la coevaluación y la autoevaluación del alumnado, aunque se pedirá, de igual manera, una reflexión grupal sobre el trabajo realizado.

En general, la opinión de los docentes fue positiva y se destacó la valía del tema elegido, el carácter interdisciplinar de la tarea y su aplicabilidad futura.

#### CONCLUSIONES

La valoración de la Tarea Interdisciplinar de Módulo es, en general, positiva, tanto por parte de los docentes como por parte de los estudiantes. Se ha conseguido una mayor vinculación del alumnado. Los distintos grupos han

integrado las áreas del módulo y han realizado propuestas variadas, significativas y originales. Así mismo, se ha dado una mayor coordinación entre el profesorado y el alumnado y entre el equipo docente.

Tras la realización de los trabajos escritos, las presentaciones y las valoraciones de los estudiantes ha quedado constancia del sentido de la tarea y de las numerosas posibilidades de las actividades lúdicas en el aula de infantil.

Destaca el carácter práctico de la TIM y su contribución a la interdisciplinariedad, el trabajo cooperativo y el desarrollo de competencias profesionales del alumnado de Grado en Educación Infantil.

#### SEMBLANZA DE LA AUTORA

Ana Urrutia es Doctora en Filosofía y Ciencias de la educación, Titulada superior de música, Licenciada en Ciencias de la Información y Profesora del Departamento de Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal de la Escuela Universitaria de Magisterio de Bilbao de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Actualmente es la coordinadora del sexto módulo del tercer curso del Grado en Educación Infantil.

#### REFERENCIAS

- Akoschky, Alsina, Díaz & Giráldez (2008). *La música en la escuela infantil (0-6)*. Barcelona: Graó.
- Arriaga, C, Madariaga, J. M., & Morentín, M. (2012). *La música como medio de expresión en un trabajo interdisciplinar en el grado de maestro de educación infantil*. Eufonía: Didáctica de la música, 55, 26-39.
- Bará, J., Domingo, J., Valero, M. (2011). *Técnicas de aprendizaje cooperativo. Taller de formación*. Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya.
- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Cuahonte, L. C., Chang, E. & Camacho, M. T. (2011). "Estrategias metacognitivas para favorecer el desarrollo de competencias. Caso: Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco". *Perspectivas docentes*, 48, 5-16.
- Decreto 12/2009, de 20 de enero, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 30 de enero de 2009).
- Fernández-Ríos, L. (2000). *Interdisciplinariedad en la construcción del conocimiento. ¿Más allá de Bolonia?* Innovación educativa, 20, 157-166.

Gallardo, I. M. (2013). "Construcción del conocimiento en educación infantil". *Revista Iberoamericana de Educación, RIE Digital*, 63 (1).

Garagori, X. (2007). *Currículo basado en competencias: aproximación al estado de la cuestión*. Aula de innovación educativa, 161, 47-55.

Goñi, J. M. (2005). *El espacio europeo de educación superior, un reto*

*para la universidad*. Barcelona. Octaedro.

Romero, J. G., Rodríguez, E. & Romero, Y. E. (2013). "El trabajo docente: Una mirada para la reflexión". *Perspectivas docentes*, 51, 35-38.

Trachana, A. (2013). "Aprender lúdicamente. Juego y performance para impulsar la innovación y la creatividad en la Universidad". *Revista Iberoamericana de Educación, RIE Digital*, 63 (1).

