

AUTORA

Begoña Planells Hernani¹

<https://orcid.org/0000-0002-0851-0086>

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17872307>

Recibido: 29/07/2025

Revisado: 21/08/2025

Aceptado: 28/11/2025

Publicado: 09/12/2025



Extracurricular course experience “Pedagogy of Play”

Resumen: El juego es fundamental para el aprendizaje de los niños: cómo forman y exploran amistades, cómo formulan y prueban hipótesis y cómo dan sentido a su mundo. Se sabe mucho sobre cómo el juego favorece el aprendizaje, pero son pocas las investigaciones empíricas que han explorado lo que podría significar situar el juego en el centro de la escolarización formal. En 2015, el proyecto de investigación Pedagogy of Play (PoP) comenzó a investigar la naturaleza del aprendizaje lúdico en las escuelas. Financiado por la Fundación LEGO, el proyecto se centró en tres cuestiones fundamentales que hemos seguido explorando en nuestro contexto universitario a través del curso extraescolar: que los estudiantes comprendan el valor del juego en el aprendizaje, más allá de lo lúdico, destacando su papel como motor del desarrollo infantil; promover la comprensión de la diversidad cultural en las formas de juego; formar a los futuros docentes en metodologías lúdicas, e introducir temas de justicia social a través del juego; invitar a los estudiantes a explorar cómo el juego puede ser un vehículo para el cambio social; abogar por el juego como eje del desarrollo integral; e implementar la Investigación Participativa Lúdica (PPR), como herramienta para investigar y mejorar las prácticas educativas.

Palabras clave: Juegos; aprendizaje activo; métodos de aprendizaje; práctica educativa.

Abstract: Play is central to children's learning: how they form and explore friendships, how they formulate and test hypotheses, and how they make sense of their world. Much is known about how play supports learning, but little empirical research has explored what it might mean to place play at the center of formal schooling. In 2015, the Pedagogy of Play (PoP) research project began investigating the nature of playful learning in schools. Funded by the LEGO Foundation, the project focused on three fundamental questions that we have continued to explore in our university context through the extracurricular course: students understanding the value of play in learning, beyond playfulness, highlighting its role as a driver of child development; promoting an understanding of cultural diversity in forms of play; training future teachers in playful methodologies, and introducing social justice issues through play; inviting students to explore how play can be a vehicle for social change; advocating for play as the axis of holistic development; and implementing Playful Participatory Research (PPR), as a tool to investigate and improve educational practices.

Keywords: Play; playful learning; learning methodologies; educational practices.

¹ Profesora de la Facultad de Educación de la Universidad Camilo José Cela. Madrid, España.
mbplanells@ucjc.edu

1.-Introducción y justificación

La pedagogía del juego se basa en la idea de que los individuos pueden aprender de manera más efectiva cuando están involucrados en actividades lúdicas y motivadoras. El juego se convierte en un vehículo para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Los proyectos pedagógicos basados en el juego fomentan la creatividad y la exploración y gracias a ello los participantes tienen la oportunidad de experimentar, probar ideas y resolver problemas de manera activa y divertida. El juego puede ser utilizado para contextualizar conceptos abstractos, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y relevante para los participantes (Bateson y Martin, 2013). Los juegos pueden representar situaciones de la vida real o simular procesos complejos. Además, los juegos a menudo implican interacción social y colaboración. Los participantes aprenden a trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva, tomar decisiones conjuntas y resolver conflictos, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales importantes. Los proyectos basados en la Pedagogía del Juego se adaptan a las edades y necesidades específicas de los participantes. Pueden ser utilizados en entornos educativos formales, como escuelas, o en contextos más informales, como talleres y actividades extracurriculares. (Dewey, 2007).

Tal y como se menciona en Moreno Pizarro y Planells Hernani (2016), la Pedagogía del Juego se basa en la premisa de que los individuos aprenden de manera más efectiva a través de actividades lúdicas y motivadoras. En este contexto, el juego se convierte en un vehículo para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. El curso extracurricular "Pedagogía del Juego" subraya que los proyectos pedagógicos basados en el juego fomentan explícitamente la creatividad y la exploración. Gracias a esto, los participantes tienen la oportunidad de experimentar, probar ideas y resolver problemas de manera activa y divertida.

Además, el juego es crucial para el desarrollo cognitivo al facilitar la adquisición de habilidades esenciales como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad (Gray 2009). Esta visión está respaldada por teorías, que destacan cómo el juego permite a los niños realizar actividades que están más allá de su capacidad actual, y la pedagogía Waldorf, que lo considera fundamental para fomentar la creatividad y la imaginación a través del juego libre (Álvarez Cifuentes y Torras Gómez, 2016). PoP se fundamenta en diversas teorías que destacan el papel crucial del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños (Pramling Samuelsson y Johansson, 2006). Algunas de las teorías más influyentes en este campo, son las propuestas por Jean Piaget, Lev Vygotsky, y la pedagogía Waldorf, entre otras.

Jean Piaget es uno de los teóricos más prominentes en el estudio del juego infantil. Según Piaget, el juego es una actividad fundamental que favorece el desarrollo cognitivo mediante la asimilación y la acomodación. Piaget clasifica el juego en tres tipos principales: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas. Los juegos de ejercicio son comunes en los primeros años de vida y se caracterizan por la repetición de acciones motoras simples que proporcionan placer funcional al niño. Tal y como afirma Hedegaard (2020), los juegos simbólicos aparecen alrededor de los 2 a 4 años, cuando los niños comienzan a utilizar símbolos para representar objetos o situaciones no presentes. Este tipo de juego es esencial para el desarrollo del pensamiento simbólico. Y, por último, los juegos de reglas surgen más tarde y están marcados por la introducción de normas que regulan la actividad lúdica. Estos juegos fomentan la comprensión social y el desarrollo

moral. Piaget considera que el juego permite a los niños asimilar la realidad a sus esquemas cognitivos existentes, facilitando así su desarrollo intelectual (Bodrova y Leong, 2015).

Lev Vygotsky ofrece una perspectiva diferente al enfatizar el papel social del juego en el desarrollo infantil. Según Vygotsky, (Hedegaard, 2020), el juego es una actividad social que promueve la internalización de normas y valores culturales. A través del juego, los niños aprenden a cooperar, negociar y resolver conflictos, lo cual es fundamental para su socialización. Vygotsky introduce el concepto de "zona de desarrollo próximo", sugiriendo que el juego permite a los niños realizar actividades que están más allá de su capacidad actual cuando son guiados por otros más competentes. Esto facilita un aprendizaje más avanzado y efectivo (Bodrova y Leong, 2015).

Por su parte, la pedagogía Waldorf, desarrollada por Rudolf Steiner, integra el juego como un elemento central en su enfoque educativo. En esta pedagogía, el juego libre es fundamental para fomentar la creatividad y la imaginación. Se utilizan materiales naturales para conectar a los niños con su entorno físico y estimular su desarrollo sensorial y motor. En la pedagogía Waldorf, el juego no tiene objetivos intelectuales específicos impuestos por adultos; en cambio, se valora como una expresión espontánea del niño que contribuye a su desarrollo espiritual y emocional (Bodrova y Leong, 2015).

Además de las teorías mencionadas, existen otras perspectivas que enriquecen la comprensión del papel del juego en la educación: Teoría Psicoanalítica (Sigmund Freud): Freud ve el juego como una forma en que los niños satisfacen sus deseos inconscientes y expresan sus emociones internas. El juego actúa como un mecanismo catártico que permite liberar tensiones emocionales. Teoría Funcional (Karl Groos): Groos considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta. A través del juego, los niños practican habilidades que serán esenciales en su vida futura. Teoría del Descanso (Moritz Lázarus): según esta teoría, el juego sirve como una forma de relajación y recuperación energética tras actividades exhaustivas (Gajardo Espinoza y Torrego Egido, 2021).

2.-Marco teórico

La Pedagogía del Juego se sostiene sobre un cuerpo teórico que reconoce el juego no como una actividad meramente recreativa, sino como un componente estructural del proceso educativo integral. Desde las perspectivas contemporáneas del aprendizaje, el juego se concibe como un dispositivo que articula dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y físicas, al situar al alumnado en experiencias significativas que favorecen la construcción activa del conocimiento (Wheeler, 2023). Esta concepción holística se alinea con enfoques socioculturales del desarrollo que destacan la importancia de la interacción, la exploración y la resolución colaborativa de problemas en la configuración de aprendizajes profundos y transferibles. En esta línea, Broadhead y Howard (2010) subrayan que el carácter lúdico del aprendizaje no es un accesorio metodológico, sino una condición que potencia la motivación intrínseca y la implicación personal en las tareas educativas, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y significativo.

La literatura especializada ha señalado, además, que el juego constituye un espacio privilegiado para el desarrollo de prácticas pedagógicas inclusivas y culturalmente sensibles. Las formas de juego, sus significados y las reglas que las estructuran son prácticas socialmente situadas que reflejan valores, creencias y modos de interacción propios de cada comunidad. Explorar estas variaciones culturales no solo amplía la comprensión del fenómeno lúdico, sino que permite formar docentes capaces de integrar

la diversidad cultural en sus propuestas didácticas. En coherencia con ello, la experiencia extracurricular “Pedagogía del Juego” se orienta a que los estudiantes comprendan el valor del juego en el desarrollo infantil más allá de lo recreativo, a que reconozcan la diversidad cultural de las formas de juego y a que lo conciban como un vehículo para la justicia social y el cambio educativo.

La fundamentación teórica de la pedagogía del juego demuestra que este no solo es una actividad recreativa sino un componente esencial en el proceso educativo integral. Las teorías discutidas resaltan cómo el juego contribuye al desarrollo holístico del niño al integrar aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. Al adoptar un enfoque pedagógico centrado en el juego, los educadores pueden facilitar un aprendizaje más efectivo y significativo para los niños (Wheeler, 2023). En resumen, lo que se pretende es hacer que el aprendizaje sea más interactivo, lúdico y significativo (Broadhead y Howard 2010). Este enfoque busca crear experiencias educativas enriquecedoras y motivadoras para personas de todas las edades. Por ello, los objetivos de la experiencia extracurricular “Pedagogía del Juego” son los siguientes:

- 1) Buscar que los estudiantes comprendan el valor del juego en el aprendizaje, más allá de lo lúdico, destacando su papel como motor del desarrollo infantil.
- 2) Promover un entendimiento de la diversidad cultural en las formas de juego.
- 3) Capacita a los futuros docentes en metodologías lúdicas, e introduce temas de justicia social a través del juego.
- 4) Invitar a los estudiantes a explorar cómo este puede ser un vehículo para el cambio social.
- 5) Defender el juego como eje del desarrollo integral.
- 6) Implementar la Investigación Participativa Lúdica (IPL), como herramienta para investigar y mejorar las prácticas educativas.

Para alcanzar dichos objetivos educativos, los estudiantes exploraron la literatura científica teórica y empírica sobre el juego, participaron en actividades de aprendizaje lúdicas en el aula de la universidad y observaron ejemplos de juegos en aulas reales, a través de vídeos y de forma presencial en uno de nuestros colegios internacionales, SEK-El Castillo. Uno de los aspectos más innovadores del curso fueron los proyectos en los cuales los alumnos se vieron involucrados. Éstos, les dieron la oportunidad a nuestros estudiantes de indagar en aspectos reales y problemáticos de nuestro sistema educativo y de explorar cómo la pedagogía del juego podría transformar esa realidad (Ackesjö, 2013). Dado que la Pedagogía del Juego es un enfoque educativo que aprovecha el poder del juego para fomentar el aprendizaje y el desarrollo personal, han sido los estudiantes los que han llevado a cabo los diferentes proyectos que se explican más adelante, mediante esta metodología.

Ahora bien, la "Pedagogía del Juego", como comentábamos, es un enfoque educativo que se centra en el uso del juego como una herramienta efectiva para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en niños y adultos. Este enfoque reconoce que el juego es una actividad natural y fundamental en la vida de las personas, y que puede ser aprovechado de manera intencionada para alcanzar objetivos educativos. Los elementos clave de dicha metodología, y que han permitido que se lleven a la práctica las diferentes actividades planteadas a los estudiantes de Magisterio son:

- a. El juego apoya el aprendizaje.
- b. El aprendizaje lúdico en el aula implica jugar con un propósito.
- c. Las paradojas entre el juego y la escuela añaden complejidad a la enseñanza y el aprendizaje.

- d. El aprendizaje lúdico es universal, pero está moldeado por la cultura.
- e. La mentalidad lúdica es fundamental para el aprendizaje lúdico.
- f. Las culturas escolares de apoyo permiten que prospere el aprendizaje lúdico.

El juego es reconocido universalmente como una herramienta educativa poderosa debido a sus múltiples beneficios entre los que se encuentra el desarrollo cognitivo el cual facilita la adquisición de habilidades cognitivas esenciales como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad. El desarrollo social, fomenta habilidades sociales como la cooperación, la negociación y la empatía. El desarrollo emocional proporciona un espacio seguro para expresar emociones y desarrollar autoconfianza. Y el desarrollo físico promueve habilidades motoras finas y gruesas a través de actividades físicas. El rol del docente en este contexto es actuar como facilitador del aprendizaje lúdico, creando entornos seguros donde los niños puedan explorar libremente mientras se les guía hacia experiencias significativas (Vartiainen et al., 2024). No se puede olvidar que, la evaluación en un proyecto basado en la Pedagogía del Juego tiende a ser formativa y orientada al proceso de aprendizaje. Se valora no solo el resultado final, sino también el proceso de juego, la participación, la resolución de problemas y el aprendizaje durante el juego en estudiantes universitarios (Galán-Casado et al., 2020).

3.-Metodología

Dentro del conjunto de actividades de la propuesta, una de las actividades fue “Advocating for Play”. El alumno tenía que elegir una audiencia (padres, administradores, compañeros de profesión, responsables políticos, o un público en general) y creó una presentación para defender el derecho de los niños a jugar. El formato de la presentación se adaptó dependiendo de su público. Por ejemplo, un artículo sobre la importancia del juego y la naturaleza para responsables políticos, con el fin de fomentar la creación de más parques urbanos para niños con materiales naturales; un vídeo o una serie de publicaciones en las redes sociales para concienciar al público en general sobre la importancia del juego; la creación de un listado de notas o fotos de una charla educativa sobre el juego en un tablón de anuncios de un colegio para los padres. De esta forma, los alumnos, a través de diversos proyectos, han defendido el juego de forma atractiva y basándose en 2-3 lecturas empíricas del curso para respaldar dicho argumento. Estos proyectos fueron entregados en formato electrónico (por ejemplo, una publicación en redes sociales) o en papel (fotografías y notas de un tablón de anuncios) y los alumnos tuvieron la oportunidad de presentar y responder a las preguntas de sus compañeros. Esta tarea se realizó en grupo.

Otra de las actividades que debían de realizar en el curso fue “Playful Participatory Research (PPR)”. Para esta tarea, los estudiantes participaron en la Investigación Participativa Lúdica, un enfoque de la investigación docente, donde nuestros alumnos exploraron un tema crítico relacionado con el aprendizaje a través del juego. Este proyecto duró seis semanas. A principios del curso, cada estudiante se reunió de forma individual con los instructores del curso para alinear necesidades e intereses particulares y así desarrollar un plan de acción que se adaptara a la mejor situación del estudiante. En esta reunión, se pudo identificar el contexto de aprendizaje de los alumnos, su lugar de prácticas o trabajo, y las posibilidades de observar en un colegio u otros contextos. Este trabajo se pudo hacer de forma individual o grupal. Las fases del proyecto fueron las siguientes:

- a. Elegir una pregunta de investigación. Los estudiantes seleccionaron una pregunta relacionada con el juego o el aprendizaje lúdico para guiar la investigación. Por ejemplo: ¿Cuándo y cómo hablan los niños sobre raza o etnia durante el juego? O ¿cómo influyen las lecturas en voz alta sobre la identidad de género en el juego de los niños? o ¿qué aspecto tiene la participación en las experiencias lúdicas de aprendizaje a distancia? ¿es la participación equitativa, o algunos niños participan más que otros? En caso afirmativo, ¿por qué? o ¿de qué manera se plantean las cuestiones de equidad en la narración y representación de cuentos infantiles?
- b. Aprende más sobre tu temática: Una parte importante de la investigación docente es saber lo que otros han aprendido sobre tu área de investigación. Los estudiantes exploraron otras fuentes de conocimiento sobre su tema de investigación. He aquí algunas ideas para saber más sobre su tema: Leyeron algunos estudios de investigación que encontraron a través del sistema de bibliotecas de la universidad (por ejemplo, en revistas online sobre juego o educación). Buscaron online entradas de blog, artículos de noticias, etc. sobre el tema en cuestión. Hablaron con otros educadores, niños, familias o miembros de su comunidad para escuchar lo que pensaban sobre su pregunta, y tomaron notas sobre lo que iban aprendiendo. Una vez que recopilada la información, compartieron lo aprendido sobre el tema con el grupo de investigación o con toda la clase de forma lúdica. Por ejemplo, si leían sobre un estudio de investigación en el que los investigadores observaron a niños jugando, podían hacer que la clase probara esa actividad y luego compartir los resultados de la investigación.
- c. Planifica y Documenta: Los estudiantes participaron en la enseñanza lúdica y documentaron la experiencia con vídeos, audios, notas escritas, muestras de trabajo, entre otros.
- d. Aprende de y con tu grupo de investigación: A principios del curso se formaron pequeños grupos de investigación de 3-4 miembros, basados en intereses comunes o en contextos de Investigación Participativa Lúdica. Cada miembro del grupo de investigación desarrolló una pregunta para guiar una investigación sobre el juego/aprendizaje lúdico en un lugar de práctica actual o futuro con niños pequeños. Los miembros del grupo aportaron regularmente documentación de su lugar de práctica al grupo de investigación. Durante el tiempo de clase, los grupos utilizaron protocolos para explorar la documentación y considerar los siguientes pasos para la práctica. Durante los grupos de investigación en clase (las últimas sesiones), los alumnos compartieron dos documentos relacionados con su pregunta (un documento durante una sesión de clase y un segundo documento durante una sesión de clase diferente).
- e. Comparte lo que has aprendido: Para el último día de clase, los alumnos crearon un "mini póster" o una breve presentación interactiva donde compartieron un ejemplo de la documentación e incluyeron una hipótesis emergente sobre su pregunta. El mini póster o presentación incluyó:
 1. La pregunta de investigación
 2. El contexto de la investigación (lugar, edad de los alumnos)
 3. Una pieza de la documentación pedagógica
 4. Una reflexión sobre lo aprendido a través de la investigación y cómo conecta con otras investigaciones y lecturas en clase e ideas sobre lo que se podría hacer en el futuro.
 5. Escribe sobre tu investigación.

Los alumnos escribieron en el Blog, (Reflexión PPR) de la plataforma Blackboard, sobre sus descubrimientos, lo que habían explorado sobre su pregunta de investigación.

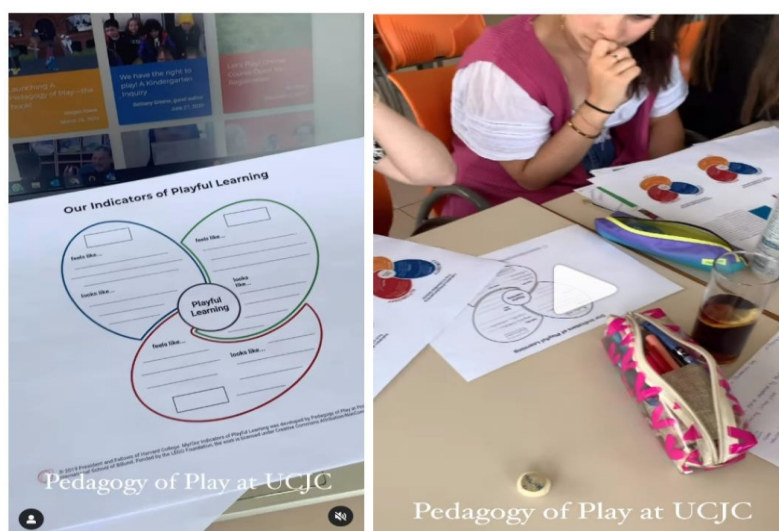
4.-Participantes y procedimiento

La experiencia de aprendizaje de la formación en “Pedagogía del Juego” se dividió en 13 sesiones semanales presenciales, de 5 horas de duración, que se iniciaron el 16 de marzo de 2024 y finalizaron el 4 de mayo, de 2024, con clases de 3 horas semanales. El trabajo asincrónico (2 horas semanales) se realizó a través de la plataforma Blackboard. Los estudiantes de magisterio que han participado de esta formación tan específica y centrada en el juego han podido extender sus experiencias de aprendizaje a algunos de los entornos disponibles en los colegios de la Institución Educativa SEK y trabajar en ellos aspectos concretos de la pedagogía del juego (Bennett et al., 1997). Así, por ejemplo, en SEK-El Castillo, han podido experimentar aspectos de juego aplicados a un entorno “Forest School” (incorporando al juego elementos de la naturaleza) y, en SEK-Ciudalcampo, a través de entornos inspirados en la filosofía “Reggio Emilia” (incorporando al juego el máximo respeto a los procesos de desarrollo natural del infante y la observación necesaria para ofrecerle un acompañamiento único e individual) (Wilson et al., 2013).

Además, el Proyecto Zero de la Universidad de Harvard, aparte de ofrecer la estructura (adaptable a distintos ámbitos educativos) de la formación en Pedagogía del Juego, tiene por objetivo determinar qué se entiende por “lúdico” en distintos países y culturas, estableciendo indicadores específicos. En este proceso de establecimiento de indicadores estarán involucrados varios colegios SEK este curso 2024/2025, y el trabajo con dichos indicadores ha estado presente en la formación (Ver Figura 1):

Figura 1

Trabajo con indicadores de juego



Nota. Elaboración propia.

Se presenta esta propuesta con el objetivo de destacar la importancia del juego como eje central del aprendizaje en educación infantil y primaria y el poder transformador del maestro como agente de cambio (Cecchin 2013; Bermejo Rodríguez y Toledo Lara, 2025). Se ha reflexionado sobre el sistema educativo actual y las posibilidades que éste ofrece desde un punto de vista empírico: ¿cómo podemos utilizar los estudios científicos y sus resultados para seguir indagando en educación y en sus mejores prácticas?, ¿cómo podemos crear impacto en educación a través del juego? A través de la documentación pedagógica se seguirán recogiendo resultados de los proyectos de nuestros estudiantes, midiendo su impacto y compartiendo con nuestra comunidad educativa. Se esperamos

generar conciencia, cambio, pero, sobre todo, poder inspirar a docentes y centros educativos a utilizar la observación e investigación en el aula, de manera que fomenten la agencia del educador, como agente transformador.

5.-Resultados y conclusiones

La evaluación en un proyecto basado en la Pedagogía del Juego tiende a ser formativa y orientada al proceso de aprendizaje. Se valora, no solo el resultado final, sino también el proceso de juego, la participación, la resolución de problemas y el aprendizaje durante el juego. Antes de comenzar cualquier actividad, se establecen claramente los objetivos de aprendizaje que se desean lograr. Estos objetivos pueden ser específicos, medibles y relacionados con el contenido académico, las habilidades sociales, el desarrollo emocional, u otros aspectos. Durante el juego, los docentes observan activamente a los participantes. Esto implica prestar atención a su participación, interacciones con otros jugadores, toma de decisiones y resolución de problemas. La observación proporciona información valiosa sobre cómo los participantes están aplicando lo que están aprendiendo. Además, los docentes llevan un registro de datos, que incluye observaciones detalladas sobre el comportamiento y el progreso de los participantes durante el juego. Esto incluye notas sobre las estrategias utilizadas, las decisiones tomadas y las interacciones sociales. Siempre, después de que se completa la actividad, se lleva a cabo una discusión y reflexión en grupo. Los participantes comparten sus experiencias, lo que aprendieron y cómo se sintieron durante la actividad o juego. Esto proporciona una visión más profunda de su aprendizaje y desarrollo. De esta manera, se fomenta la autoevaluación, donde los participantes reflexionan sobre su propio desempeño y aprendizaje e identifican sus fortalezas, debilidades y áreas en las que desean mejorar.

Según Ball (2021) al mismo tiempo, son los maestros los que deben brindar retroalimentación formativa, la cual se centra en el proceso de aprendizaje en lugar de calificar. En este caso, esta retroalimentación se basa en las observaciones y reflexiones recopiladas durante el juego y se utiliza para guiar a los participantes en su desarrollo. En algunos casos, especialmente en el proyecto más largo o complejo, se evalúan productos finales relacionados con el juego, como informes, presentaciones o proyectos creativos. Estos productos pueden reflejar el conocimiento y las habilidades adquiridas durante el juego. En resumen, la evaluación en la Pedagogía del Juego es un proceso integral que se centra en la comprensión del aprendizaje y el desarrollo de los participantes a través del juego. Se basa en la observación, la reflexión y la retroalimentación formativa para guiar el proceso de aprendizaje y mejorar la efectividad de las actividades de juego en función de los objetivos educativos.

El curso ha demostrado que los estudiantes no solo aprenden a implementar metodologías lúdicas, sino que también se convierten en defensores activos del juego como eje central del aprendizaje. El curso fomenta en ellos sentimientos de agencia, pertenencia, curiosidad y satisfacción, emociones claves que impactan directamente en su bienestar emocional y cognitivo, lo que refuerza la relevancia y efectividad del aprendizaje. La curiosidad, en particular, es uno de los motores fundamentales del curso, estimulando a los estudiantes a explorar lo desconocido y a comprometerse con nuevas experiencias educativas. Este planteamiento se formula con el propósito de subrayar el carácter vertebrador del juego en el aprendizaje durante las primeras etapas educativas y de poner de relieve el papel del profesorado como motor de cambio pedagógico.

Se reflexiona sobre el sistema educativo actual y las posibilidades que éste ofrece desde un punto de vista empírico: ¿cómo se pueden utilizar los estudios científicos y sus resultados para seguir indagando en educación y en sus mejores prácticas?, ¿cómo se puede crear impacto en educación a través del juego? A través de la documentación pedagógica se seguirán recogiendo resultados de los proyectos de los estudiantes, midiendo su impacto y compartiendo con la comunidad educativa. Se espera generar conciencia, cambio, pero, sobre todo, poder inspirar a docentes y centros educativos a utilizar la observación e investigación en el aula, de manera que fomenten la agencia del educador, como agente transformador.

A la luz de los resultados obtenidos y del análisis desarrollado, se identifican diversas líneas de investigación que pueden contribuir a consolidar y ampliar el conocimiento sobre la Pedagogía del Juego y sus implicaciones evaluativas y formativas. En primer lugar, resulta pertinente profundizar en el estudio de los mecanismos específicos mediante los cuales la retroalimentación formativa durante el juego impacta en el desarrollo cognitivo, emocional y social del alumnado. Una aproximación longitudinal permitiría identificar patrones de progreso y determinar qué tipos de intervenciones docentes resultan más efectivas en contextos lúdicos. Así, se considera relevante explorar cómo varían los procesos de observación y registro pedagógico cuando los docentes poseen diferentes niveles de experiencia o formación en metodologías lúdicas. Este análisis podría clarificar qué competencias profesionales se requieren para implementar evaluaciones auténticas basadas en el juego y cómo estas influyen en la calidad del aprendizaje. Otra línea de trabajo se orienta a investigar el papel de la agencia estudiantil en entornos lúdicos, con especial atención a las emociones académicas asociadas al juego, como la curiosidad, la satisfacción y el sentido de pertenencia. Estudios que integren metodologías cualitativas y cuantitativas permitirían examinar cómo estas emociones se relacionan con la participación activa, la resolución de problemas y la autorregulación durante el proceso de aprendizaje.

De igual modo, se abre la posibilidad de indagar en la relación entre la documentación pedagógica y la toma de decisiones docentes, evaluando en qué medida los registros sistemáticos del comportamiento y del progreso de los participantes favorecen prácticas reflexivas y transformadoras en el aula. Este enfoque podría ampliarse para incluir análisis comparados entre centros educativos con diferentes culturas institucionales. También resulta necesario examinar el impacto de los proyectos basados en el juego en la formación inicial del profesorado, especialmente en lo referente a la construcción de identidades profesionales que conciben el juego como eje pedagógico. Estudios de corte etnográfico o narrativo permitirían comprender cómo los futuros docentes internalizan la importancia del juego y cómo estas creencias influyen en sus prácticas.

Finalmente, se propone investigar las condiciones estructurales del sistema educativo que facilitan o limitan la integración de la Pedagogía del Juego en las primeras etapas educativas, identificando políticas, recursos y modelos organizativos que favorecen su implementación sostenible. Este ámbito de estudio resulta esencial para generar evidencias que orienten decisiones institucionales y fomenten una cultura escolar que reconozca el valor del juego en la construcción de aprendizajes significativos.

6.-Referencias bibliográficas

- Ackesjö, H. (2013). Children crossing borders: School visits as initial incorporation rites in transition to preschool class. *Revue Internationale de l'enfance Prescolaire International Journal of Early Childhood*, 45(3), 387-410. <https://doi.org/10.1007/s13158-013-0080-7>
- Álvarez Cifuentes, P., y Torras Gómez, E. (2016). Comunidades de aprendizaje: actuaciones para el éxito académico y la transformación educativa. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 0(367), 6. <https://doi.org/10.14422/pym.i367.y2016.001>
- Ball, S. J. (2021). *The education debate (4.a ed.)*. Policy Press.
- Bateson, P., & Martin, P. (2013). *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge University Press.
- Bennett, N., Wood, E., & Rogers, S. (1997). *Teaching through play: Reception teachers theories and practice*. Open University Press.
- Bermejo Rodríguez, J., y Toledo Lara, G. (2025). Hacia una comprensión filosófica del currículo: nuevas lógicas emergentes. *Revista de Estudios Pedagógicos Contemporáneos*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14677578>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-vygotskian views on children's play. *American Journal of Play*, 7(3), 371-388. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070266.pdf>
- Broadhead, P., & Howard, J. (2010). *Play and learning in the early years: From research to practice* (E. Wood, Ed.). SAGE.
- Cecchin, D. (2013). Pedagogical perspectives on play. En *International perspectives on early childhood education and development* (pp. 55-71). Springer Netherlands.
- Dewey, J. (2007). *Experience and Education*. Free Press.
- Gajardo Espinoza, K., y Torrego Egido, L. (2021). Análisis de una experiencia de prácticas cotidianas de democracia en educación infantil. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 139-165. <https://doi.org/10.14201/teri.25174>
- Galán-Casado, D., Moraleda, A., Martínez-Martí, M. L., y Pérez-Nieto, M. Á. (2020). Sustainable environments in education: Results on the effects of the new environments in learning processes of university students. *Sustainability*, 12(7), 2668. <https://doi.org/10.3390/su12072668>
- Gray, P. (2009). Play as a foundation for Hunter-gatherer social existence. *American Journal of Play*, 1(4), 476-522. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1069037.pdf>
- Hedegaard, M. (2020). Children's exploration as a key in children's play and learning activity in social and cultural formation. In *International Perspectives on Early Childhood Education and Development* (pp. 11-27). Springer International Publishing.
- Moreno Pizarro, J., y Planells Hernani, B. (2016). Propuesta para la implementación de la teoría de las Inteligencias Múltiples en el sistema de Educación Infantil en España. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 199-207. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.19.3.267341>

- Pramling Samuelsson, I., & Johansson, E. (2006). Play and learning—inseparable dimensions in preschool practice. *Early Child Development and Care*, 176(1), 47-65. <https://doi.org/10.1080/0300443042000302654>
- Vartiainen, J., Sormunen, K., & Kangas, J. (2024). Relationality of play and playfulness in early childhood sustainability education. *Learning and Instruction*, 93(101963), 101963. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101963>
- Wheeler, A. (2023). Lego® Serious Play® and higher education: encouraging creative learning in the academic library. *Insights*, 36, 1-8. <https://doi.org/10.1629/uksg.611>
- Wilson, D., Krechevsky, M., Mardell, B., & Rivard, M. (2013). *Visible learners: Promoting Reggio-inspired approaches in all schools (1.a ed.)*. John Wiley & Sons.