

JUGAR Y APRENDER O APRENDER Y JUGAR

1. Denominación de la actividad:

Jugar y aprender o aprender y jugar.
Un binomio inseparable.

2. Destinatarios:

Profesionales de la educación, familias, estudiantes y personas interesadas.

3. Lugar de celebración:

Sede de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación.
Universidad Autónoma de Madrid.
Calle Francisco Tomas y Valiente, 11
28049 Madrid

4. Fechas y horario concreto:

Fecha (dd/mm/aa)	Horario
Viernes 23/01/2026	18:00h a 20:00h
Sábado 24/01/2026	10:00h a 13:00h
Viernes 30/01/2026	18:00h a 20:00h
Sábado 31/01/2026	10:00h a 13:00h

5. Objetivos de la actividad:

- Propiciar un espacio de encuentro y formación entre profesionales relacionados con la Educación.
- Favorecer la formación permanente a través de conferencias, talleres científicos, talleres de expresión y experiencias.
- Promover la importancia del juego libre como un derecho fundamental de la infancia y un pilar del desarrollo integral.
- Difundir investigaciones y experiencias relacionadas con los beneficios del juego libre en el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños.

- Compartir buenas prácticas pedagógicas y experiencias innovadoras que integren el juego libre en contextos educativos y familiares.
- Visibilizar los retos actuales que limitan el juego libre (urbanización, exceso de pantallas, sobrecarga de actividades dirigidas, falta de espacios seguros).
- Impulsar la participación de la niñez en la construcción de espacios lúdicos, escuchando sus voces y necesidades.
- Reflexionar sobre el papel del adulto en la facilitación (y no dirección) del juego infantil.

6. Contenidos de la actividad:

La estructura de la actividad es la siguiente:

FECHA	CONTENIDOS	PONENTES
23 de enero de 2026 De 6 a 8 de la tarde	El juego tradicional. Trasmisión de cultura y valores	Federico Martín Nebras. Maestro fundador de la Escuela Pública Trabenco de Madrid. Licenciado en Filosofía y Letras. Estudió Románicas y Clásicas en Madrid.
24 de enero de 2026 De 10 a 13 h.	El juego una dimensión social. Experiencias en Perú y en España.	José Luis Linaza. Universidad Autónoma de Madrid y Fundación Educación y Desarrollo. Javier Flores Tapia técnico superior en computación e informática y magister (máster) en Educación para la Justicia Social por la UAM.
30 de enero de 2026 De 6 a 8 de la tarde	Jugar ayer - Jugar hoy. Nuevas tecnologías	Zhuxuan Zhao , doctor por la Universidad Autónoma de Madrid y adjunto a la dirección del Instituto Confucio de Madrid y miembro de la Fundación Educación y Desarrollo
31 de enero de 10 a 13h.	Jugar y aprender	Fuyu Liu. Doctoranda en educación. Anji Play: una metodología de educación infantil basada en el juego. Anji, China: Descripción y primeras evaluaciones de sus resultados.

12.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Cuando hablamos de juego libre, lo hacemos desde la mirada del juego espontáneo, en el que no hay intervención directa de la persona adulta, comienza y termina de manera voluntaria y principalmente busca la diversión y la satisfacción personal. El juego libre mejora la autoestima, es creativo, transmite valores, desarrolla la empatía, socializa, fomenta el autocontrol, fija los conocimientos, favorece la comunicación,

da agilidad, destreza y enseña y favorece las relaciones espontáneas, la simbolización y la representación.

En los momentos de juego libre las niñas y niños juegan de manera simbólica y representativa para entender sus experiencias en el entorno social, familiar y afectivo. Esta necesidad de jugar los lleva a vivir procesos creativos donde encuentran respuesta a sus inquietudes, resuelven problemas que se les plantean o encuentran el placer en la ejecución de la acción.

Como educadoras podemos favorecer el enriquecimiento de estas experiencias facilitando espacios donde se pueda experimentar libremente con materiales que puedan utilizar, transformar y reelaborar de forma creativa.

Por qué es necesario organizar unas sesiones para educadoras y educadores sobre el juego libre.

El papel que debemos tener en el juego libre no es fácil, implica intervenir lo menos posible, pero a la vez estar presente y atento. Un equilibrio delicado entre observar sin dirigir y acompañar sin controlar. Requiere sensibilidad, reflexión constante y una actitud de escucha profunda hacia el niño y la niña y su juego.

La principal finalidad de estas sesiones es la de perder el miedo a que las niñas y los niños jueguen en libertad.

Existen algunos factores importantes que hacen que el juego libre en la escuela esté ausente o reducido.

- **Miedos y temores**

El temor al accidente provoca un exceso de celo en el cuidado de las niñas y los niños limitando en la mayoría de las ocasiones su capacidad autónoma de actuar, crear, transformar y en definitiva dominar progresivamente el entorno y un desarrollo seguro y autoafirmado de su personalidad.

Los temores a las relaciones con otro en el juego provoca también rechazos y distorsiones en una socialización adecuada e inclusiva.

- **Exigencias curriculares**

El sistema educativo fija su atención fundamentalmente en el currículo. La incorporación de pruebas llamadas objetivas, el diseño de currículos cerrados y la competitividad que esto impone en la labor docente hace que cualquier tiempo o espacio de juego quede reducido a una relajación, si debe o puede llamar así, del estrés de las actividades regladas, llegando a considerar el juego como una pérdida de tiempo.

Papel de la persona adulta

Frente a la idea de mera vigilancia, la intervención de la persona adulta en el juego debe centrarse en la observación, limitando sus intervenciones al cuidado y la atención individualizada y a la preparación de espacios y materiales en cantidad, calidad y calidez suficiente para que las situaciones de juego sean lo más armónicas y creativas posibles, en función de la diversidad de intereses y necesidades de las niñas y niños.

Algunas referencias autorizadas que justifican este planteamiento

Francesco Tonucci

Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño

Jerome Bruner

Según Bruner el juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite experimentar, explorar y descubrir el mundo que les rodea de manera lúdica y divertida.

El juego es una forma natural de aprendizaje, ya que permite a los niños adquirir habilidades y conocimientos de forma más efectiva que a través de la enseñanza tradicional. En el juego, los niños están motivados, interesados y comprometidos, lo que les permite aprender de forma autónoma y significativa.

José Luis Linaza

Los juegos son al mismo tiempo instituciones sociales y sistemas de relaciones personales. Los guiones aluden a regulaciones sociales que trascienden las interacciones personales y las reglas son convenciones que estructuran los grupos humanos.

7. Metodología de trabajo:

El método de trabajo es favorecer la posibilidad de encuentros con los mejores profesionales de la materia a tratar. Las personas asistentes al congreso tendrán a su disposición documentos que amplíen su experiencia, facilitando una semblanza de los ponentes y la vivencia directa con los expertos y sus reflexiones.

8. Recursos materiales:

- Material audiovisual.
- Documentación de referencia de cada uno de los contenidos a tratar.

9. Competencias profesionales docentes:

- Competencia pedagógica y didáctica.
- Competencia evaluadora.
- Competencia inclusiva y emocional.
- Competencia de trabajo en equipo y colaboración.
- Competencia investigadora.

10. Competencias clave para el alumnado:

- Competencia en comunicación lingüística.

El juego libre conecta el lenguaje con la experiencia y la emoción, fomentando la comunicación, la escucha, la narración y la interacción social. Es un contexto auténtico y motivador para que los niños y niñas experimenten la comunicación, su sentido y eficacia.

El juego libre potencia la comunicación lingüística, sobre todo si se pone en marcha situaciones como el juego simbólico, roles, cooperativos, de construcción, etc.

- Competencia matemática y básicas en ciencia y tecnología

El juego libre invita a que los niños y niñas desarrollen curiosidad, pensamiento lógico y científico, y habilidades matemáticas a través de la práctica, la experimentación y el juego.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender

El juego libre permite a las criaturas conocerse mejor, convivir en sociedad y aprender a aprender, jugar en compañía significa negociar roles, resolver situaciones, buscar alternativas, reconocer la importancia de escuchar, reflexionar sobre por qué han ocurrido las cosas. Además, potencia la educación emocional identificando emociones propias y de los demás, expresar las necesidades o poner en práctica estrategias de calma.

- Competencia cívica y ética

El juego libre es un contexto en el que se practica la empatía, se crean situaciones reales de convivencia, se generan dilemas espontáneos y permite el ensayo de roles sociales, que transmiten valores.

La ética en el juego libre se construye desde la experiencia y la reflexión compartida, no desde normas externas impuestas.

- Competencia en conciencia y expresión cultural

En educación infantil, el juego es la mejor vía para iniciarla, porque permite a las criaturas explorar la creatividad, apropiarse de su identidad cultural y respetar la diversidad de forma lúdica.

11. Ponentes/tutores/profesores – Breve currículum -

JOSÉ LUIS LINAZA

Catedrático Emérito de Psicología Evolutiva y de la Educación que imparte clases en las facultades de Educación y de psicología de la Universidad Autónoma de Madrid, ha sido vicerrector del profesorado y ha realizado numerosas investigaciones, entre otras, en torno al juego.

JAVIER FLORES TAPIA

Coordinador General dentro del patronato de la Fundación Educación y Desarrollo (FED), una organización que promueve el uso del juego como herramienta fundamental en la educación infantil

FEDERICO MARTÍN NEBRAS

Maestro fundador de la Escuela Pública Trabenco de Madrid. Licenciado en Filosofía y Letras. Estudió Románicas y Clásicas en Madrid. Es un referente en el mundo de los narradores de cuentos y emplea su tiempo en investigar, escribir, dar recitales de poesía y contar historias. «Me dedico a decir versos y a contar mentiras, es decir, cuentos», señala. Ha publicado doce libros y también imparte cursos de formación para otros profesionales del ámbito de la educación, la lectura y las narraciones. Dirige las Jornadas de Animación a la Lectura de Arenas de San Pedro (Ávila) desde hace 40 años. También ha coordinado otros espacios de animación lectora y ha participado en numerosos foros nacionales e internacionales. Es miembro de Acción Educativa desde su fundación, donde ha coordinado numerosos grupos de literatura y expresión. Es un gran conocedor de las experiencias pedagógicas más innovadoras, como la de los maestros de la República, las misiones pedagógicas, el Movimiento di Cooperazione Educativa italiano y del movimiento cooperativo francés. En la actualidad coordina el Seminario de Literatura Infantil y Juvenil Ana Pelegrín y los encuentros de animadores a la lectura de Arenas de San Pedro.

ZHUXUAN ZHAO

Autor de la tesis doctoral titulada "Videojuegos, educación y desarrollo", realizada en el Departamento Interfacultativo de Psicología Evolutiva y de la Educación y defendida en la Universidad Autónoma de Madrid el 25 de septiembre de 2017.

La investigación, que incluye estudios empíricos, se centra en analizar en profundidad la relación entre los videojuegos y el desarrollo educativo e infantil. Reflexiona sobre los prejuicios sociales acerca de su impacto, examina la naturaleza de los videojuegos como nuevo medio de comunicación, y evalúa su influencia real en el aprendizaje y el desarrollo humano.

Coautor, con José Luis Linaza del artículo de investigación "Relevance of videogames en the learning and development of young children", que se centra en cómo los niños aprenden y se desarrollan enfrentándose a nuevos videojuegos.

Su trayectoria se centra en la educación infantil, con un enfoque particular en cómo los videojuegos influyen en el aprendizaje y desarrollo en la infancia.

FUYU LIU

Doctoranda en educación y experta en la metodología Anji Play.

Anji Play es un innovador enfoque pedagógico nacido en el condado de Anji, en la provincia de Zhejiang (China). Este enfoque pedagógico se basa en una filosofía centrada en la capacidad de las criaturas para dirigir su propio aprendizaje. Este método busca garantizar el derecho del niño a la "True Play", es decir, un juego profundo, ininterrumpido y autónomo.

Ha puesto en marcha la metodología y elaborado un estudio descriptivo y las primeras evaluaciones de sus resultados.

Los principios analizados son la creación de entornos seguros, permitir experiencias que permitan la incertidumbre y descubrimiento, promover la exploración, la elección de la actividad y permitir momentos estructurados de reflexión sobre lo jugado.

12. Inscripción:

Gratuita. A través del enlace que figura en el cartel de convocatoria.

Convocan y organizan las jornadas:

FAPA FRANCISCO GINER DE LOS RÍOS

FUNDACIÓN ÁNGEL LLORCA

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y DESARROLLO

ACCIÓN EDUCATIVA

INSTITUTO CONFUCIO

UAM