

TRABAJO FIN DE GRADO

EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

O XOGO NA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Aloia Picón Pérez

Dir^a Lara Varela Garrote

Grado en Educación Infantil

2013

RESUMEN

El presente trabajo está orientado a resolver cuestiones relacionadas con la aplicación del juego en la etapa de Educación. Consta de dos grandes apartados, por un lado el desarrollo teórico-conceptual acerca del tema que nos compete, donde se abordarán múltiples aspectos como: el juego, sus características y finalidades; el juego como medio de aprendizaje; teorías y clasificaciones de los juegos; importancia del juego; tipos de juego; tiempo de juego o el tiempo de actividad motriz, entre otros. Por otro lado, el estudio empírico realizado en un aula de 3 años de Educación Infantil de un centro público en relación al juego y sus implicaciones en la etapa de Educación Infantil.

Palabras clave: juego infantil, actividad motriz, juego libre/dirigido, tiempo de marcha activa, tiempo de marcha total.

ÍNDICE

	<u>PAG</u>
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.	1
CAPÍTULO II: OBJETIVOS E HIPÓTESIS.	2
CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL.	3
➤ Tipos de juego infantil, una aproximación a la teoría de Jean Piaget.	3
➤ Tiempos de juego infantil y su contribución al desarrollo infantil.	6
➤ Características y finalidades del juego en la infancia.	8
➤ Teorías y clasificaciones del juego.	10
➤ El papel de los docentes en el juego infantil.	13
➤ Algunas aportaciones sobre los espacios y materiales.	14
➤ Importancia del juego en la escuelas, una visión legislativa.	17
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.	19
➤ Muestra.	19
➤ Instrumentos de recogida de datos.	20
➤ Procedimiento.	22
➤ Análisis de los datos.	24
➤ Distribución temporal del estudio.	24
CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES.	25
➤ Resultados.	25
➤ Conclusiones.	34
CAPÍTULO VI: VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN.	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	41
ANEXOS.	43
➤ Anexo I: Diario de campo	

- Anexo II: Registro podómetros
- Anexo III: Registro cronómetro
- Anexo IV: Libro de códigos
- Anexo V: Instrumentos de recogida de datos (CD)

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

El estudio que se presenta, denominado “El juego en la etapa de Educación Infantil”, aborda aspectos relacionados con la importancia del juego en los primeros años de vida de la infancia, así como la aproximación a la investigación en torno a las dinámicas relacionadas con el juego dentro de un aula. Este trabajo pretende profundizar en el desarrollo del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de niños con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años, atendiendo diferentes cuestiones como: los tipos de juegos que se desarrollan en las clases, el tiempo que se dedica al juego durante una jornada escolar, el tiempo durante el que se mueven los niños del aula, la intencionalidad de las propuestas lúdicas de los juegos realizados o la importancia que se le otorga al juego como medio de aprendizaje infantil de los niños.

El estudio consta de dos partes: una parte de desarrollo teórico y otra de carácter práctico. La primera se basa en la revisión bibliográfica tanto en bases de datos (ERIC y SCOPUS) como en diversas publicaciones relacionadas con la temática. A través de esta búsqueda se pretende realizar una aproximación teórica al tema del estudio. En la segunda parte se ha realizado un estudio empírico en el aula, con el que queremos aproximarnos a su realidad a través del proceso de investigación.

Se considera que el juego tiene una gran importancia en las primeras edades, ya que numerosos estudios y puestas en práctica de docentes corroboran la relevancia que tiene en las primeras etapas de la vida del niño, pues es un gran medio para la consecución de un desarrollo integral y una forma esencial de aprendizaje. Lozios (1969:275) afirma que “lejos de ser una actividad superflua y de ‘tiempo perdido’ [...] puede que, en determinadas etapas tempranas y cruciales, sea necesario el juego para la aparición y el éxito de toda actividad social posterior”. Por este motivo y por ser, este tema, uno de los ejes que han vertebrado diversas materias del plan de estudios del Grado en Educación Infantil, el trabajo que se presenta, creemos que posee un gran interés en el ámbito de la educación. Podemos considerar que la elaboración de este estudio supone un buen modo de aproximarnos al juego dentro de los procesos de aula, lo cual es importante para profundizar en la temática del estudio.

Para finalizar con la introducción, destacar unas palabras de Lee (1977:340) que plasman con claridad por qué el juego es importante en la vida de los niños, y que toda la comunidad educativa debería tener presente: “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a

través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”.

CAPÍTULO II: OBJETIVOS E HIPÓTESIS

En lo que se refiere a la investigación del juego en Educación Infantil, se plantean diferentes objetivos e hipótesis que serán contrastados en el apartado de conclusiones del trabajo que se presenta. Para elaborar los diferentes objetivos e hipótesis se han tenido en cuenta los conocimientos previos relacionados con la temática del estudio, adquiridos con anterioridad a lo largo de los cuatro cursos del Grado en Educación Infantil.

A continuación se presentan unos **objetivos generales**:

- Realizar una revisión bibliográfica en relación al juego en la edad infantil.
- Llevar a cabo una observación/investigación en un centro de Educación Infantil con la finalidad de analizar las dinámicas de juego que se llevan a cabo en el centro.

Para complementar los objetivos generales se plantean diversos **objetivos específicos**:

- Conocer cuáles son los tipos de juegos que se emplean en Educación Infantil.
- Conocer el tiempo dedicado al juego y a la práctica motriz en niños de Educación Infantil
- Estudiar las finalidades del juego en estas edades.
- Conocer la importancia otorgada al juego y a la motricidad para el desarrollo integral de los niños.

Por último se plantean algunas **hipótesis** en función de los objetivos definidos anteriormente:

- Hay múltiples teorías y clasificaciones de juego.
- Los tipos de juegos que se emplean en las aulas de Educación Infantil son prioritariamente sedentarios (o implican poca actividad motriz).
- Se emplea más el juego libre que el dirigido. Se utilizan prioritariamente juegos de lógica, materiales y juguetes para el juego simbólico.

- El tiempo de juego y el dedicado a la práctica de actividad física en el horario de permanencia en la escuela infantil es reducido.

CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

Con este apartado se hará una aproximación teórica al juego en la etapa de Educación Infantil (0-6 años), para ello se organizará en subapartados, siendo estos los siguientes: tipos de juego infantil, tomando como principal referencia las aportaciones; tiempos de juego y su contribución al desarrollo de los niños; finalidades del juego en la infancia, teorías y clasificaciones del juego, algunas aportaciones sobre los espacios y materiales, y por último, importancia del juego infantil en la escuela, teniendo en cuenta la legislación vigente aplicable a la etapa de Educación Infantil (Decreto 330/2009).

➤ Tipos de juego infantil, una aproximación a la teoría de Jean Piaget:

Han sido muchos autores los que han abordado la temática de la tipología del juego infantil, como por ejemplo Martínez (1998), Moyles (1999), Decroly (2002) o Prado y Fernández (2010), sin embargo aquí vamos a centrarnos en la teoría del juego y en la psicología evolutiva de Jean Piaget (Piaget, 1982), pues es una de las teorías que relaciona el juego con el desarrollo intelectual y el pensamiento que ha servido, y sigue sirviendo, durante muchos años como base para la educación y como elemento constitutivo del desarrollo del juego en la infancia.

La psicología evolutiva de Jean Piaget (Piaget, 1982) mantiene que el pensamiento y comportamiento humano adulto no puede comprenderse sin una perspectiva evolutiva. Para intentar llegar a una comprensión total del comportamiento adulto se estudia el comportamiento y pensamiento infantil, y se diferencian diversos estadios o períodos, siendo los que atañen a la infancia y adolescencia los siguientes: sensoriomotor (0-2 años), preoperacional (2-7 años), operaciones concretas (7-11 años) y operaciones formales (11-15 años). Resulta pues evidente, que los niños de Educación Infantil, con edades comprendidas entre los primeros meses de vida y los seis años, se sitúan evolutivamente en los períodos sensoriomotor (0 – 2 años) y preoperacional (2 – 7 años).

Según la psicología evolutiva, el juego está presente en nuestras vidas desde edades tempranas, y este se va desarrollando paralelamente al pensamiento. Para comprender esta

afirmación es preciso explicar las estructuras que caracterizan los juegos infantiles y exponer algunos de los aspectos claves de los estadios sensoriomotor (0-2 años) y preoperacional (2-7 años). Profundizaremos en estos dos estadios debido a que son los que abarcan las edades de Educación Infantil (0-6 años).

Siguiendo a Piaget, pero centrándonos en las estructuras que caracterizan los juegos infantiles (Brioso, 2012), podemos encontrar: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades que el niño realiza con su propio cuerpo: agarrar, chupar, morder, soltar, tirar, golpear... Todas las acciones que el niño realiza con el juego de ejercicio se basan en la búsqueda de placer.

La siguiente estructura en aparecer es la del símbolo, que se basa en la representación de un objeto que está ausente. La representación simbólica tiene como objetivo la realización de deseos. Esta estructura se empieza a alejar del ejercicio tanto en producción como en complejidad.

Por último encontramos la regla, que implica la admisión de comportamientos sociales previamente establecidos. Es la última de las tres en aparecer, ya que en función de las estructuras psicológicas del pensamiento de los niños hasta, aproximadamente, los 7 años no son capaces de comprender y desempeñar los juegos de reglas.

En relación a las características de los dos estadios sensoriomotor y preoperacional podemos ver lo siguiente:

El estadio sensoriomotor (0-2 años) se caracteriza por ser un período en donde priman, fundamentalmente, las sensaciones aunque en las últimas etapas del mismo cobran relevancia también la manipulación y la exploración, lo que permite a los seres humanos un contacto y conocimiento del medio que les rodea.

Debido a estas características es difícil afirmar que los juegos que realizan los niños en este período sean totalmente conscientes y con intencionalidad en las primeras etapas del estadio, ya que se basan principalmente en acciones que realizan por casualidad pero que tienen un efecto de placer en los pequeños, como por ejemplo soltar un objeto y que al caer haga ruido. Al descubrir por casualidad que hay ciertas acciones como soltar, agarrar, tirar, chupar, rasgar... que tienen determinadas consecuencias en los objetos, el niño, a medida que avanza en edad y la construcción del pensamiento se va haciendo cada vez más compleja a lo

largo de este período, practicará para realizar de manera consciente aquellas acciones que le hayan causado gusto y placer. Podríamos decir que los distintos tipos de juegos que se realizan durante este período se basan en acciones corrientes que el cuerpo desempeña y que causan un efecto positivo en el niño. A estos juegos que se realizan durante el estadio sensoriomotor se les llama juegos de ejercicio.

Es importante tener en cuenta que el juego de ejercicio discurre en el aquí y ahora, debido a que no tienen las capacidades cognitivas necesarias para que el juego se desarrolle de otra forma.

Podemos hacer un seguimiento en profundidad sobre los tipos de juegos de este estadio dividido por edades (Martínez, 1998):

3-9 meses: El bebé juega y explora con el propio cuerpo.

9-12 meses: El bebé juega y explora con los objetos, es decir, busca, golpea, tira, chupa, rasga, agarra... los diferentes objetos que se encuentran en su vida diaria.

12-18 meses: El bebé intenta utilizar los objetos según las propiedades y funciones más evidentes de los mismos.

18-24 meses: El bebé comienza a combinar varios objetos en un juego simple.

El estadio preoperacional (2-7 años) se caracteriza porque los pequeños realizan cogniciones superiores al estadio anterior, comienzan las funciones simbólicas, tanto interiores como representacionales de la propia realidad, por lo que se puede decir que hay un avance en el pensamiento, comportamiento, y, por lo tanto, en el juego. Junto con las funciones simbólicas avanza el desarrollo del lenguaje, aspecto de gran importancia para el juego, pues es un conductor bidireccional en donde el juego aporta al lenguaje y viceversa. Durante este período las sensaciones, que ocupaban un apartado importante en el estadio anterior, dan paso a la asimilación y a la reproducción activa.

En este estadio predominan los juegos del “como si”, que se basan en la representación y el simbolismo, de ahí que al juego que se desarrolla en este período se le denomine juego simbólico. Un ejemplo de juego simbólico sería: un niño que está jugando con una escoba como si fuese un caballo. Debemos pensar en que la importancia de este tipo de juego radica no en los objetos que los pequeños emplean sino en la representación de esos objetos, es decir, en lo que evocan dichos objetos.

En el juego simbólico encontramos implícito el egocentrismo, pues a pesar de que se puedan ver a varios niños desempeñando el juego simbólico unos al lado de otros, realmente aún no disponen de las estructuras cognitivas necesarias para jugar juntos. A esto se le denomina juego en paralelo, pues cada niño está desarrollando su fantasía de manera individual.

Debemos tener en cuenta la importancia de este tipo de juego, del juego simbólico, pues con él los pequeños desarrollan la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la motricidad...

➤ **Tiempos de juego infantil y su contribución al desarrollo infantil:**

En relación a los tiempos de juego en la infancia es necesario destacar las necesidades y funciones del juego en la sociedad actual, pues de esta manera podremos comprender que el juego no solo es un pasatiempo y una forma de entretenimiento para los más pequeños, sino una actividad necesaria para el desarrollo global y para la formación de su identidad (Prado & Fernández, 2010), la cual tiene que formar parte de su día a día con el fin de proporcionarles experiencias y situaciones de aprendizaje.

Es preciso saber diferenciar que el adulto y el niño no juegan del mismo modo, es decir, hay una diferencia pronunciada entre el juego que realiza el adulto, que se basa en el descanso y la distracción, dejándolo en un segundo plano, pues el trabajo ocuparía el primer plano de la vida del adulto; y el juego que realiza el niño, que es la actividad principal de su vida, ocupando el 75% de su tiempo (García, 2005). Que el pequeño dedique tanto tiempo al juego no es una simple coincidencia, sino que es una actividad que podríamos calificar de biológica, por medio de la cual alcanza su desarrollo integral y su madurez. El juego se realiza por placer y disfrute, y proporciona aprendizaje y preparación para situaciones de la vida (Moyles, 1999)

En la sociedad actual, y sobre todo en la educación, la acción de jugar se ha tachado en numerosas ocasiones de actividad poco importante o insignificante, pues parece que por tener el componente lúdico no contribuye a nada más que a pasar el tiempo, y ocupa únicamente el lugar del ocio. En las escuelas se suele emplear para el juego el tiempo de recreo y el tiempo en el aula en el que no hay ningún “trabajo” que realizar, dejando, de esta manera, que los pequeños disfruten únicamente del juego en contadas ocasiones y sin tener realmente unos

objetivos o finalidades, simplemente para ocupar el tiempo que resta de la jornada escolar. Esto se ve claramente en palabras de Sarlé (2008:20):

“Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar, y muchas veces se priorizan otras actividades que los adultos consideran importantes. Por eso, en las aulas, siempre está presente la pregunta: señorita, ¿Cuándo jugamos?”.

Sin embargo, el juego no es una actividad que sirve únicamente para entretener a los alumnos o para ocupar el tiempo que no se dedica a realizar trabajos intelectuales en la escuela, pues proporciona a los niños un andamio que sirve de apoyo para que poco a poco se puedan desarrollar íntegramente (Bassedes, Huguet & Solé, 1998).

El juego está asociado al curso del desarrollo y la maduración. Si las formas de juego en un niño no evolucionan es síntoma de que puede haber algún problema de desarrollo (Garvey, 1978), pues el juego evoluciona paralelamente a las capacidades tanto cognitivas y físicas como las sociales, afectivas y del lenguaje, y se alimentan unas de otras, es decir, el juego contribuye al desarrollo de dichas capacidades y las capacidades que se van adquiriendo contribuyen a nuevas formas de juego. Por ello se debe introducir el juego en las aulas de manera consciente, formando parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por todo lo expuesto hablamos de que los tiempos de juego son un elemento óptimo para el desarrollo integral, porque ayuda a que todos los aspectos del niño se desarrollen. Por medio del juego los sujetos se estimulan, se responsabilizan, perfeccionan capacidades mentales y físicas, desarrollan la creatividad y la imaginación, desarrollan actitudes y comportamientos de compañerismo y solidaridad, perseveran en sus objetivos, etc. (Martínez, 1998)

Queda así plasmada la necesidad de tiempos de juego tanto en el ámbito escolar como en el familiar, pues el juego forma parte de vida de los seres humanos, y no se concibe la vida, sobre todo de niños, sin el juego, incluso en las situaciones más adversas los pequeños juegan (Moyle, 1999).

Que los tiempos de juegos sean tan necesarios en la vida de los sujetos no es una casualidad, hemos visto como el juego forma parte de la vida de los seres humanos, y como conlleva diferentes aportaciones, pero además debemos apuntar, para finalizar con los tiempos de juego, que el juego tiene ciertas funciones (Martínez, 1998):

- Favorecer diferentes aprendizajes y perfeccionar diversas habilidades y capacidades.
- La ilusión, esto es, que el juego tiene como finalidad la consecución de todo lo que el jugador desee, pues en el juego todo es ficción.
- La estimulación y relajación, ya que el juego contiene un efecto estimulador para el/los jugadores.
- Socialización, en el sentido de que por medio del juego los jugadores aprenden normas de comportamiento que le servirán en su vida diaria.

- **Características y finalidades del juego en la infancia:**

Para hablar sobre las finalidades del juego es preciso exponer previamente algunas premisas y características que el juego tiene con el fin de establecer una idea acerca del concepto, tan difícil de definir, de juego.

En cuanto a las premisas sobre el juego (Navarro, 2002) observamos que: el juego nos hace más humanos, pues el juego humano nos distingue claramente de otras especies, gracias a su complejidad; constituye una realidad compleja, pues intervienen muchos factores como las experiencias previas, estado de ánimo, roles de los jugadores, intereses, etc.; el juego es una actividad integradora; es un elemento universal, aparece en todas las culturas; acompaña al ser humano a lo largo de su existencia, hay juego en la infancia, adolescencia, madurez y senectud; y es una actividad de aprendizaje, porque crea experiencias con las que aprender.

En relación a las características del juego (Huizinga, 1995), encontramos que: el juego es una acción libre; que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados; tiene unas reglas implícitas que son libremente aceptadas por los jugadores; es una acción que tiene su fin en sí misma; va acompañada de tensión y alegría y mantiene la característica de alejarse de la vida corriente.

Basándonos en las características anteriores podemos decir que el juego es una actividad totalmente natural, que se vincula en mayor medida con la etapa de la infancia debido a que en esta dedican más tiempo al juego. La acción de jugar debe estar inmersa en la educación, por el simple motivo de que forma parte de la vida de los niños. El hecho de que el juego proporcione situaciones de aprendizaje respalda la inmersión de la misma en la educación, pues por medio de esta acción de jugar se pueden proporcionar a los alumnos numerosas situaciones y experiencias de desarrollo y aprendizaje.

Es importante destacar que el juego para el niño es una actividad seria, para ellos no es algo banal y sin importancia, como muchos adultos aún hoy en día creen, por ello como educadores se debe respetar el juego del alumnado y no proyectarles que el juego no sirve para nada, pues de este modo estaríamos restándole valor a una acción que tiene gran importancia y significado propio para los pequeños.

El juego permite a los niños un mejor conocimiento y adaptación al medio que les rodea (Gil, 2004), haciendo posible que, además de conocer el mundo exterior, se relacionen con otras criaturas y con los adultos, lo que da lugar, no solo a un desarrollo físico y cognitivo, sino también a un desarrollo social y afectivo.

Es importante tener en cuenta, en relación a las características del juego, algunas claves comunes a muchos autores, como son: que es una actividad libre y voluntaria; que tiene ciertas limitaciones espaciales y temporales que son establecidas de antemano; que es incierto debido al componente creativo e imaginativo del mismo; que es gratuito, en el sentido de que es una actividad desinteresada; que es ficticio, es decir, que se aleja en ocasiones de la vida corriente y que es convencional, en el sentido de que en el juego hay un acuerdo social de los participantes.

En relación a las características es importante tener en cuenta la aportación de Decroly, O (2002:33) en relación a los juegos educativos:

“Los juegos educativos responden a las siguientes características: no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño”.

Debemos exponer las finalidades que desarrolla el juego con el fin de comprender realmente lo que aporta en la vida de los niños (García, 2005):

- Contribuye a mejorar la salud física, intelectual y emocional de los niños, proporcionando el desarrollo de numerosas competencias.
- Contribuye a la relación con los demás, proporcionando situaciones diferentes en las que se tendrán que asumir diferentes roles, y promoviendo numerosas habilidades sociales, lo que ayuda a capacitar a los pequeños para la vida futura.

- Desarrolla el fomento de la autoestima personal, pues por medio del juego los participantes son capaces de concebir una imagen de sí mismos.
- Tiene la cualidad de hacer que por medio de su acción se acepten reglas y normas socialmente establecidas de una manera lúdica y significativa.
- Potencia la diversión y favorece el desarrollo del lenguaje y del pensamiento, pues el lenguaje es un componente del juego, ya que en muchas ocasiones se mantienen diálogos, entonaciones, vocalizaciones, lenguaje no verbal y comunicativo.

➤ **Teorías y clasificaciones del juego:**

Es importante introducir dentro del marco teórico-conceptual algunas teorías y clasificaciones del juego atendiendo a diferentes autores, con el fin de conocer diversas aportaciones que grandes autores han hecho en relación al juego infantil, y tratar de comprender mejor el significado del mismo.

En cuanto a las teorías es importante saber que se pueden agrupar en dos grandes apartados. Por un lado se encuentran las teorías de la causalidad, que hacen referencia a la búsqueda de los motivos por los cuales se juega (¿por qué jugamos?). Por otro lado están las teorías de la finalidad, que persiguen los fines de los juegos (¿para qué jugamos?).

Dentro del grupo de las teorías de la causalidad encontramos algunas que permiten ver con claridad el porqué del juego (García, 2005):

- *Teoría de la ficción (Claparède)*: sostiene que el juego persigue ciertos fines ficticios, que proporcionan satisfacción.
- *Teoría de la recapitulación o del atavismo (Stanley Hall)*: mantiene que el juego representa para el desarrollo del individuo una recapitulación de la evolución de la especie humana. De este modo los juegos que desarrollan los niños reproducen grandes períodos evolutivos de nuestra especie.
- *Teoría catártica (Harr)*: esta teoría defiende que el juego tiene la función de canalizar los comportamientos considerados como antisociales.
- *Teoría de la liberación de la energía sobrante (Spencer)*: esta teoría se basa en que el ser humano acumula una gran cantidad de energía sobrante que se libera por medio del juego.

Dentro del grupo de las teorías de la finalidad, encontramos algunas que responden al para qué del juego:

- *Teoría del ejercicio preparatorio (Gross)*: considera al juego como una forma de autoeducación, y mantiene que el juego ayuda a conseguir las estructuras necesarias para la vida adulta.
- *Teoría psicoanalítica (Freud)*: mantiene que el juego manifiesta deseos, conflictos e impulsos ocultos.
- *Teoría del juego como compensación afectiva (Claparede)*: sostiene que el juego supone una compensación afectiva para el niño, puesto que, cuando el niño juega le permite recuperar el protagonismo, que el resto del tiempo ostenta el adulto.
- *Teoría de la función semiótica (Wallon)*: mantiene que el juego es un eslabón para la conquista del signo y el símbolo. Mantiene además que el juego es el aprendizaje de actividades que más tarde se impondrán.

En relación a las clasificaciones debemos especificar, en primer lugar, a qué hace referencia la clasificación de los juegos. Podemos afirmar que las clasificaciones sirven para encuadrar los diferentes juegos según algunos aspectos que estos contengan, como pueden ser: el origen del juego, las finalidades que desarrolla, las características del mismo, las conductas sociales que desarrollan los juegos, edad de los participantes, objetivos que persiguen los juegos, número de participantes, material necesario, etc.

Según lo expuesto, se puede observar que pueden existir numerosas clasificaciones de juegos, cada docente puede clasificar los juegos que realiza en el aula atendiendo a las características del aula, por ejemplo, en el estudio que se presenta en este trabajo se realizó una clasificación de juegos según las habilidades y destrezas de aprendizaje que desarrollan los diferentes juegos (Bantulá, 2006), de esta manera encontraríamos:

- *Juegos de habilidad y destreza*: Juegos donde interviene la creatividad pero que implican una destreza manual, como juegos con plastilina o arcilla, juegos con arena. También se encontrarían dentro de esta clasificación los juegos lingüísticos, en donde la palabra cobra relevancia como parte central del juego, como por ejemplo canciones o juegos de palabras como el teléfono estropeado, adivinanzas...
- *Juegos de construcción*: Dentro de los juegos de construcción se incluyen todo tipo de juegos en los que prima la capacidad de atención y concentración, y en los que se desarrollan habilidades cognitivas lógico-espaciales. Se incluirían dentro de esta

categoría, por ejemplo, juegos con bloques lógicos: juegos de ordenación y clasificación según diferentes criterios, juegos de construcción; dominó; juegos con imágenes.

- *Juegos de representación:* Juegos que se desarrollan en base a la imaginación y la evocación de situaciones imaginarias o vividas. Son básicamente todos los juegos en donde los niños recrean situaciones imaginarias. Dentro de estos juegos se incluirían el juego simbólico, el juego de como si..., juegos en donde los niños representan situaciones de la vida cotidiana: hacer la comida, comprar el pan, ir a la peluquería...
- *Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre:* Hacen referencia a los juegos que son puramente motores, en donde la actividad física y el movimiento es elevado. Algunos ejemplos de este tipo de juegos serían: juegos de baile, juegos de carreras y carreras de relevos, juegos con materiales de psicomotricidad (aros, picas, ladrillos, colchonetas...), yincanas...
- *Juegos de reglas sociales:* Se incluirían aquí los juegos de reglas, a pesar de que todos los juegos implican alguna regla por básica que sea, esta categoría acoge juegos en donde el propio juego gira en base a la regla. Un juego de esta categoría sería: proponer a los niños que solo se puede caminar por las líneas y si nos cruzamos con alguien hay que preguntarle cómo se llama; otro ejemplo sería: en un día cada vez que escuchemos la palabra “x” buscamos a un compañero y le damos un abrazo. El juego en sí mismo se basa en una regla, y por medio de estas los pequeños aprenden hábitos de respeto y juego en grupo.

Después de este ejemplo de clasificación, se procederá a exponer otros ejemplos de clasificaciones que nos aportan algunos autores (Navarro, 2002):

- *Caillois:* clasifica los juegos atendiendo a cuatro parámetros, que son: agón (juegos de rivalidad, deseo de triunfo...); alea (juegos basados en la suerte y el azar); mimicry (juegos en los que se busca suprimir la realidad) y ilinx (juegos que buscan la sensación de desequilibrio y de vértigo). A su vez también establece dos categorías: paidia (juego espontáneo cuya finalidad es la diversión) y ludus (juegos más reglamentados, en los que cobran más relevancia la competición y el resultado final).
- *Lavega:* clasifica los juegos en dos categorías: juegos motores (cada respuesta es el resultado de una intervención acompañada de nuestras características) y juegos sedentarios (no es imprescindible la realización de acciones motrices).

- *Blázquez*: clasifica los juegos tomando como punto de partida la estructura funcional de los mismos. De este modo distingue entre: juegos de organización simple (juegos individuales, sin oposición ni colaboración de compañeros), juegos codificados (aparecen relaciones de cooperación, pero no hay oposición entre los jugadores), juegos reglamentados (en los que existe tanto cooperación como oposición).
- *Palacios*: clasifica los juegos en: juegos que se practican y desarrollan en el ámbito social y cultural (juego sencillo, infantil o familiar; juego popular; juego tradicional; deporte tradicional) y juegos que se practican y desarrollan en el ámbito educativo o escolar (juego educativo o escolar; juego predeportivo; deporte educativo o escolar y deporte modificado).
- **El papel de los docentes en el juego infantil:**

Los adultos son muy importantes en el juego de los más pequeños, pues en muchas ocasiones los niños necesitan de la interacción con ellos en el juego para la consecución de algunas de las finalidades del juego infantil sobre las que hablamos en uno de los apartados anteriores (García & Pastor, 2006).

De esta forma el docente de Educación Infantil debe tener claras algunas consideraciones metodológicas sobre el juego (García, 2005):

En cuanto a la *presentación del juego*, hay que tener en cuenta que: tiene que llamar la atención de los pequeños; se debe explicar con mucha claridad en qué consiste el juego que se va a realizar; no comenzar a jugar hasta que todos los niños tengan claro en qué consiste y por último es importante dar un nombre al juego que se va a llevar a cabo para que los alumnos/as lo conozcan posteriormente.

En cuanto a los *elementos constitutivos del juego*, se debe prestar atención: al espacio, que debe tener un uso racional, de manera que no se realicen juegos que requieran un espacio del que no se dispone, tener en cuenta la iluminación, el aprovechamiento de espacios abiertos, emplear espacios de la naturaleza...; al tiempo, en donde hay que prestar atención a la duración de los juegos, pues se debe pensar en el tiempo de atención de los niños para adecuar los juegos a sus características; a los materiales, que deben adecuarse a las necesidades de los juegos, deben ser seguros para los participantes, deben cuidarse y limpiarse, deben ser atractivos y presentados en función del requerimiento del juego, pues no por emplear un mayor material el juego será mejor.

Además se deben tener claras algunas orientaciones pedagógicas y didácticas en relación al juego en la infancia (Gil, 2004):

- *Wallon*, sostiene que el medio del niño es social y que en este medio el juego se confunde como una actividad total en el niño.
- *Garvey*, afirma que el juego forma parte del sistema afectivo-comportamental.
- *Bühler*, argumenta que el placer del juego está en el proceso que se adquiere respecto a lo que se juega.
- *Piaget*, plantea que el niño interioriza tres formas de juego: ejercicio, simbólico y de reglas. También dice que el juego va evolucionando con el desarrollo del pensamiento del niño.
- *Buytendijk*, indica que jugar es algo propio de la infancia y que surge debido a la interacción del niño con el medio que lo rodea.
- *Vygotski y Elkonin*, afirman que el verdadero juego es el juego simbólico. Y que en el juego se unen acción, símbolo y regla.
- *Freud, Stern, Erickson y Claparede*, sostienen que el juego satisface deseos de los niños.
- *Bruner*, dice que tanto acción como pensamiento y lenguaje se unen en el juego. También mantiene que el juego es una actividad de exploración y resolución de problemas.
- *Carr*, sostiene que el juego es capaz de fijar nuevos hábitos.
- *Secadas*, dice que el juego constituye una actividad de refuerzo y que es mediador de aprendizaje.
- *Gross*, mantiene que el juego es un ejercicio de preparación para la vida.

➤ **Algunas aportaciones sobre los espacios y materiales:**

Atender a la importancia de los espacios y materiales en los juegos infantiles es necesario si pretendemos, como docentes, la consecución de determinados objetivos con el desarrollo del juego en nuestra aula. Por ello se destacan a continuación algunas alternativas a los espacios y materiales.

En relación al espacio es preciso tener en cuenta las posibilidades que ofrece no solo el aula, sino también los espacios del centro (pasillos, zonas comunes, zonas exteriores...),

además es necesario modificar los espacios en función de los juegos que allí se desarrollen (Díez, 2009).

En relación a la modificación de los espacios dedicados al juego podemos variar el uso convencional de dichos espacios, por ejemplo un pasillo, que es utilizado para el tránsito de personas, puede convertirse en un espacio perfecto para desarrollar diferentes tipos de juegos.

Hay que tener en cuenta que podemos crear nuevos espacios modificando el color, la textura o los objetos que se encuentren en el espacio (Díez, 2009), por ejemplo, el espacio de asamblea se puede convertir, si ponemos cajas de cartón, papel celofán..., en una nave espacial para desarrollar un juego simbólico.

En relación al espacio también debemos atender dentro del aula a las estrategias organizativas, ya que están muy relacionadas con el juego (Parra, 2010).

Por un lado encontramos la organización del aula por medio de rincones, que son espacios delimitados dentro del aula en donde los niños realizan actividades lúdicas, manipulan, hacen investigaciones, etc. Los rincones deben diferenciarse por zonas espaciales bien delimitadas y contar con los materiales didácticos necesarios y adecuados, siendo estos variados y estando bien ordenados. Es importante concebir la organización por medio de rincones en función de las posibilidades que ofrece el propio aula, además de tener en cuenta las necesidades del grupo clase, pues no son las mismas necesidades de juego para niños de 3 años que para niños de 5 años (Vidal & Laguía, 1991).

Es necesario que la organización sea clara y cómoda para los alumnos, es decir, es preciso que cada cosa tenga asignado un lugar fijo para que el pequeño pueda buscar y sepa donde se encuentra cada material. Es importante, en relación al espacio dentro de la organización por rincones, que se organice de manera que permita al alumno moverse y desplazarse con facilidad, pues es evidente que en este período de Educación Infantil una de las necesidades básicas de los niños es moverse, y una buena organización espacial facilitará que se desarrolle esta necesidad. Algunos ejemplos de rincones serían: rincón de la alfombra, del juego simbólico, de arte, de experimentación, rincón de psicomotricidad, de la lógica o rincón de las letras.

Por otro lado encontramos los talleres, que es otra estrategia organizativa (Parra, 2010). Los talleres necesitan un aula, un horario y unos materiales específicos. El fin de los talleres es que un grupo de alumnos aprenda diferentes técnicas, suelen complementar a otras

actividades, pero también existen los talleres integrales, que son aquellos que funcionan permanentemente. Suelen presentar una organización más compleja que los rincones, pues están dirigidos por un adulto y funcionan todos a la vez, y cada uno en su aula. Se puede observar de esta manera cómo los talleres conllevan una organización más trabajosa. Algunos tipos de talleres son: taller de manualidades, de modelado, de pintura, de dramatización, de cocina, de música, etc.

Se debe destacar la importancia que tiene la organización espacial para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, como afirman Vidal y Laguía (1991:16):

“el aula debe ser un espacio flexible y funcional, en el que sean compatibles zonas de trabajo colectivo que, en algún momento y según las necesidades, se puedan reconvertir para trabajar en taller y en zonas específicas para rincones fijos [...] la clase ha de ser un lugar vivo que se ha de ir cambiando en función de los intereses y necesidades de los niños a lo largo del curso”.

También se debe tener presente el uso de espacios al aire libre (Díaz, 2006), pues este tipo de espacios ofrecen múltiples posibilidades de situaciones y experiencias para los niños, utilizar el patio de recreo, las zonas al aire libre de las que disponga el centro e incluso espacios abiertos cercanos al centro educativo.

Se debe hacer referencia, llegado este punto, a la larga tradición en la escuela de este tipo de estrategias organizativas, pues ya autores de gran relevancia pedagógica, comúnmente enmarcados en el movimiento de la Escuela Nueva, como Dewey, Pestalozzi o Freinet hablaban de la organización del aula por medio de rincones/talleres. Esto debe servir a los docentes como vía para emprender una nueva forma de escuela, pues de nada sirve una organización espacial diferente, si el docente no lleva a cabo además una nueva forma de desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Vidal & Laguía, 1991).

En cuanto a las alternativas de materiales, debemos tener en cuenta que podemos cambiar, reemplazar o crear un uso nuevo de los materiales de los que se disponen para desarrollar diferentes juegos.

Se puede reutilizar el material para crear nuevos materiales (Montferrer & Pallerols, 2011), pero no solo eso sino que también se pueden, simplemente, modificar algunas características de los materiales de los que se disponen para conseguir otros nuevos, por

ejemplo, si forramos una caja con papel celofán que antes nos servía para guardar cosas, ahora nos puede servir de mesa para una casa y desarrollar un juego simbólico.

Sin modificar las características de los materiales también podemos emplear la imaginación para darle a ese mismo material un nuevo uso, así una cuchara de madera puede convertirse en una varita mágica, o un cubo de basura puede convertirse en una canasta.

La ausencia de material también es una opción para el desarrollo de muchos juegos, además podemos pensar en que el propio cuerpo sirve de material (García, 2005), de este modo el cuerpo de un niño tumbado en el suelo puede ser un obstáculo que los demás compañeros van a saltar.

Un material que poco a poco va cogiendo relevancia en las escuelas, es el material de desecho, con el cual se pueden crear múltiples objetos que necesitemos para desarrollar diferentes juegos. Los niños pueden utilizar papel de periódico para jugar y experimentar nuevas sensaciones, o los botes de yogur de diferentes formas y tamaños pueden servir como piezas de construcción. No solo es el material comprado el que vale dentro de un aula, el material de desecho se puede modificar para crear nuevas formas de uso.

➤ **Importancia del juego infantil en la escuela, una visión legislativa:**

Para observar la importancia del juego infantil en las escuelas debemos recurrir al marco legal educativo, de esta manera encontramos muchas referencias a la introducción del juego dentro del aula de Educación Infantil.

Cuando el currículo de Educación Infantil hace referencia a “cómo enseñar” no puede decantarse por uno u otro método en concreto, pues no existe una única forma de desempeñar la intervención pedagógica, sin embargo sí que se hacen múltiples referencias a la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Prado & Fernández, 2010).

En la LOE, artículo 14, capítulo I, título I (2006:17167) se manifiesta esta importancia diciendo: “los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social”

En el Decreto 330/2009 por el que se regula el currículum de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Galicia, que es el marco legislativo vigente, se hacen múltiples referencias a la importancia del juego dentro de los procesos educativos.

De esta forma se puede ver cómo en las disposiciones generales del Decreto, concretamente en el apartado que se refiere a las Áreas de Educación Infantil, artículo 6.4, se habla sobre los métodos de trabajo basados en el juego y en la distribución horaria; en el artículo 7, se observa la referencia al respeto de los horarios de juego.

En apartados siguientes del Decreto, se puede encontrar en el punto dedicado al primer ciclo de Educación Infantil, concretamente en el Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, en el apartado de criterios de evaluación, artículo 9, la referencia a la participación en juegos y en el artículo 11, a la integración en juegos de grupo. En el Área de Lenguajes: Comunicación y representación, en el apartado que se refiere a contenidos se pueden encontrar: en el bloque 1 (comunicación gestual y oral) referencias al juego, pues el artículo 5 mantiene la importancia de la participación de forma oral en juegos, entre otros; y en el bloque 2 (expresión plástica y musical) referencias al juego en el artículo 8, que indica la relevancia de la participación y gozo en canciones musicales.

También en el Decreto 330 (2009:10783) se establece, en el apartado de orientaciones metodológicas para el primer ciclo, lo siguiente: “Se insiste así en el carácter globalizador que debe regir la intervención educativa, especialmente en el primer ciclo de educación infantil, en el que los ejes vertebradores de la actividad educativa van a ser fundamentalmente las rutinas y el juego” también se expone en este mismo apartado: “Se propiciarán actividades de juego, teniendo en cuenta que es la actividad que da una mejor respuesta al desarrollo de las niñas y niños”.

En relación al segundo ciclo de Educación Infantil también se encuentran diversas referencias a la importancia del juego. De esta forma en el Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, apartado de objetivos, artículo 9, se indica la importancia de descubrir, conocer y vivir el juego como medio que favorece la aceptación propia, el desarrollo humano, la manifestación de emociones, etc. En el mismo Área de desarrollo pero esta vez en el bloque 1 (el cuerpo y la propia imagen), se habla de la importancia de la aceptación de la propia imagen personal jugando con su cuerpo, desarrollando acciones e iniciativas tanto individuales como grupales; y en el bloque 2 (juego y movimiento) se indica la importancia de la participación en juegos y en la actividad motriz, identificando sus capacidades y confiando en sus posibilidades de acción. Además se mantiene la relevancia de gozar con el juego como medio para conocer la realidad, manteniendo una actitud de ayuda y cooperación tanto con los iguales como con los adultos.

En el Decreto 330 (2009:10796), en el apartado de orientaciones metodológicas para el segundo ciclo se establece:

“Es imprescindible destacar la importancia del juego como actividad propia de esta etapa, ya que las pequeñas y los pequeños, mientras juegan, manipulan objetos en un espacio y en un tiempo, crean y transforman –formas, tamaños, espacios, volúmenes-, establecen relaciones, diseñan situaciones e invisten la acción de su emotividad y simbolismo; manifiestan a través de esta actividad lúdica sus vivencias y experiencias y van ahondando en nuevos niveles de relación”

Vemos que la legislación por la que se deben regir los/as docentes en nuestra comunidad autónoma establece una clara importancia al juego dentro de las aulas de Educación Infantil, tanto del primer como del segundo ciclo, y no solo eso sino que le otorga al juego un valor educativo para el desarrollo de los niños.

Por medio del marco teórico-conceptual, hemos respondido en buena parte a los objetivos propuestos en la investigación sobre el juego en la etapa de Educación Infantil, pero se complementará esta parte teórica con el desarrollo de un trabajo de campo en un aula de 3 años, que más adelante se explicará y cuyos resultados nos servirán para completar la revisión bibliográfica realizada en este apartado.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

En este apartado del trabajo se abordarán las cuestiones metodológicas referentes al estudio empírico llevado a cabo en un aula de 3 años del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro público. Se elaborarán los siguientes subapartados con el fin de explicar las características y condiciones del estudio empírico: muestra, instrumentos de recogida de datos, procedimiento, análisis de los datos y distribución temporal del estudio.

➤ Muestra:

Para desarrollar el estudio se ha elegido un aula del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro público, concretamente un aula de 3 años.

Las muestras seleccionadas son:

- *Grupo clase*: una muestra de un total de 25 niños (13 niñas y 12 niños). Con estos sujetos se llevó a cabo la observación natural, que en apartados posteriores se desarrollará.
- *Pequeño grupo*: una muestra de un total de 14 niños (8 niñas y 7 niños) pertenecientes a su vez al grupo clase. Los sujetos han sido seleccionados para participar en el estudio únicamente bajo el criterio de género, con el fin de que haya un equilibrio entre niños y niñas. Con esta muestra se llevó a cabo el registro con podómetro, que más adelante se detallará.
- *Pareja*: se eligieron aleatoriamente dos niños para hacer un seguimiento exhaustivo de sus tiempos y tipologías de juego.

➤ **Instrumentos de recogida de datos:**

Como en todo estudio empírico, los objetivos e hipótesis deben ser expuestos a comprobación práctica, es decir, deben ser investigados y comprobados científicamente (Cortada, Macbeth, & López, 2008). Para ello se realizó una recogida de datos sistemática por medio de diferentes instrumentos: un **diario de campo** para la observación natural, un seguimiento de la actividad motriz a través de **podómetros**, registrando el tiempo de marcha activa, el tiempo de marcha total y el número de pasos, y un **registro con cronómetro** para medir el tiempo dedicado a cada tipología de juego. A continuación hablaremos en profundidad sobre cada uno de los diferentes instrumentos.

El diario de campo (*véase anexo I*), es un instrumento empleado para la recogida de datos, en este caso, acerca del desarrollo del juego en el aula a observar. Para ello se categorizó en función de los siguientes criterios:

- *Tipos de juegos*: Dentro de este ítem entra la observación, por un lado, de los diferentes juegos que se realizaron a lo largo de la jornada escolar en el aula; por otro lado del momento del aula en la que se llevaron a cabo los juegos, es decir si fue a primera hora de la mañana, después del recreo...; y por último de cómo se realizaron los juegos y se llevaron a cabo, es decir, de cómo se desarrollaron.
- *Tipos de juegos sedentarios*: En este ítem se observó cuáles son los juegos con mayor y menor actividad motriz que se hicieron en el aula y en qué momento del aula se llevaron a cabo.

- *Juego libre/dirigido*: Se realizó la observación de los juegos que fueron dirigidos por la docente y los juegos en los que no hay intervención de la docente a lo largo del día para ver cuál de ellos se emplea con mayor frecuencia.
- *Materiales empleados*: Se observó cuáles fueron los materiales elegidos para el juego, es decir, si fueron juguetes (material de entretenimiento), si fueron materiales de psicomotricidad, si fueron materiales educativos, si hubo juegos sin material, etc.

Este instrumento consta de una planilla para cada día de la semana que el investigador debe cubrir. Dentro de la planilla se introducen diversos datos: el número de sesión, la fecha en la que se realiza la observación, aspectos que puedan influir en la observación, las observaciones propiamente dichas y las impresiones o conclusiones del observador, estos dos últimos campos, se cubren en relación a los ítems u objetivos expuestos en líneas anteriores.

En cuanto al registro de actividad física a través de podómetros (*véase anexo II*), es un instrumento de recogida de datos sobre el tiempo de actividad motriz de los niños.

Consta de una tabla en la que el investigador debe registrar los datos marcados por el podómetro (aparato que mide diferentes aspectos relacionados con la actividad motriz de una persona, se coloca en la cintura por medio de una pinza) que lleva el niño al final de la jornada escolar. Dichos datos son: el número de pasos que dan los niños a lo largo de la jornada escolar; el tiempo de marcha activa (tma), que es el tiempo de actividad física intensa que registren los niños y el tiempo de marcha total (tmt), que es el tiempo total de actividad física de los niños a lo largo del día escolar. Además se incluyen otros datos: el día de registro, el género, si salieron al patio o se quedaron en la sala de vídeo durante el recreo (1 hora) y si tuvieron clase de psicomotricidad (1 hora).

En relación a este registro es importante destacar que también se establecieron diferentes variables con el fin de realizar el posterior análisis, dichas variables son: género, edad, si hubo o no clase de psicomotricidad en el día, si los niños salieron o no al patio de recreo...

El registro con cronómetro (*véase anexo III*) tiene la finalidad de informar acerca del tiempo exacto durante el cual se lleva a cabo un determinado tipo de juego.

Este instrumento de recogida de información consta de una planilla con los diferentes tipos de juegos; las habilidades, destrezas y objetivos de aprendizaje que incluyen los tipos de juegos; la especificación del juego; el tiempo marcado por el cronómetro y la fecha.

En toda investigación es importante relacionar los objetivos e hipótesis con los instrumentos de recogida de información, con el fin de asegurarse de que se recogen los datos deseados, esta información se recoge en la Tabla 1.

Tabla 1. Relación de objetivos e hipótesis con los instrumentos de recogida de información

	INSTRUMENTO DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
OBJETIVOS	
Conocer los tipos de juegos que se emplean en Educación Infantil	Diario de campo
Conocer el tiempo de juego y a la práctica motriz en niños/as de Educación Infantil	Registro con cronómetro Registro podómetros
HIPÓTESIS	
Tipos de juegos son prioritariamente sedentarios	Diario de campo
Se emplea más el juego libre que el dirigido	Diario de campo
Se utilizan prioritariamente juegos de lógica, materiales y juguetes para el juego simbólico	Diario de campo
El tiempo de juego y el dedicado a la práctica de actividad física reducido	Diario de campo Registro podómetros

➤ **Procedimiento:**

Para proceder a la recogida de información, en primer lugar se informó de la existencia y especificación de la investigación a la docente del aula en la que se quería llevar a cabo la investigación, una vez dada su aprobación, hubo que comunicar las intenciones a la dirección del centro, concretamente a la secretaria, pues sin el visto bueno de la dirección no se podía llevar a cabo.

Una vez que se había hablado con los cargos educativos pertinentes, el desarrollo de la investigación fue consensuado entre la investigadora y la docente del aula. Los tiempos en los que se desarrolló la recogida de datos fueron marcados por el centro. De esta forma la recogida de información de algunos datos no se desarrolló como se tenía previsto, en un principio, en la investigación, por ejemplo los días que los niños llevaron puestos los podómetros eran en un principio cinco, pero por motivos del centro al final se quedaron en tres días.

Antes de realizar la recogida de datos se elaboraron todos los instrumentos de recogida de información: el diario de campo, el registro con podómetros y el registro con cronómetro. Para lo que se emplearon diferentes borradores hasta lograr las planillas que finalmente se emplearon en la investigación.

Durante la recogida de información, es decir, durante las dos semanas de observaciones realizadas en el centro educativo, se fue llevando a cabo paralelamente una revisión bibliográfica acerca del tema del estudio: el juego en la etapa de Educación Infantil.

Es necesario, cuando tenemos un problema empírico al que queremos dar solución, informarnos en profundidad sobre lo que ya se sabe en relación a dicho problema, es decir, analizar cuáles son los antecedentes bibliográficos en relación al mismo. Como dicen Cortada, Macbeth y López (2008:23) la revisión bibliográfica consiste en “sustentar teóricamente el trabajo. Esto implica analizar y explorar las teorías, enfoques, investigaciones y toda clase de antecedentes que se consideren válidos para encuadrar el estudio “.

Durante la recogida de información por medio de la revisión bibliográfica, se procedió, además, a realizar el análisis de los datos obtenidos por medio de los diferentes instrumentos: diario de campo, registro de podómetros y registro con cronómetro. Para ello fue necesario codificar todos los datos en función de una serie de códigos recogidos en el denominado libro de códigos (*véase anexo IV*).

El análisis del diario de campo se realizó por medio de un método deductivo, en donde se establecieron unas clasificaciones y partiendo de ellas se llevó a cabo la observación.

En el caso del registro con podómetros, al ser una técnica cuantitativa, se empleó un programa informático: SPSS 15.0 con el fin de elaborar las tablas necesarias para interpretar los datos obtenidos.

En el caso del registro de cronómetro también se llevó a cabo de manera deductiva, ya que se establecieron unas clasificaciones y a partir de dichas clasificaciones se completaron los datos especificados en la plantilla.

Una vez analizados los datos se realiza el informe con los resultados y se contrastan las hipótesis con la información obtenida. Un concepto importante dentro de los resultados es la generalización, pues a la hora de describir los resultados obtenidos debemos tener en cuenta la muestra de sujetos con los que se ha trabajado. Solo se debería generalizar en el caso de estar

hablando de una muestra que sea representativa dentro de la población de la que se habla, en el caso de esta investigación, los datos no pueden extrapolarse dado el tamaño y características de la muestra.

➤ **Análisis de los datos:**

Debido a la diversidad de los datos recogidos (cuantitativos y cualitativos), se recurrió a diversos procedimientos para su análisis.

Para el análisis del diario de campo, se codificaron las observaciones en función de unos códigos, previamente establecidos, que atienen a unas determinadas categorías, especificadas en el subapartado de instrumentos de recogida de datos. Una vez se tuvieron las codificaciones hechas se procedió a la realización de la tabla de resultados, que se describió y se analizaron tanto los resultados en sí mismos como las relaciones entre dichos resultados.

En cuanto al registro con podómetros, se realizó un análisis tanto descriptivo como inferencial de los datos obtenidos.

Por último, en el análisis de datos del registro de cronómetro, se realizó una tabla con los datos obtenidos, se describieron esos datos y además se establecieron relaciones.

Es importante citar, llegado este momento, que para el análisis de datos y la exposición de los resultados se tuvieron en cuenta, en todo momento, los objetivos del trabajo, es decir, se tuvo en cuenta la respuesta a dichos objetivos.

➤ **Distribución temporal del estudio:**

Para elaborar el cronograma del estudio se presenta una tabla en la cual se especifica la temporalización de los pasos seguidos en el desarrollo de la investigación empírica.

Tabla 2. Cronograma

FECHA	PREVISIÓN DE TRABAJO
Noviembre 2012	Revisión bibliográfica e identificación de las unidades de análisis. Elaboración del instrumento de recogida de datos
Diciembre 2012	Revisión bibliográfica y observación en un centro de Educación Infantil
Enero 2013	Registro y sistematización de la información recogida en la fase de observación.
Febrero 2013	Revisión bibliográfica.
Marzo 2013	Revisión bibliográfica.
Abril 2013	Organización de la información obtenida en la investigación.
Mayo 2013	Análisis de datos y elaboración del informe.

CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES

➤ **Resultados:**

A continuación se presentan los datos más relevantes del estudio. Para ello se expondrán los resultados en diferentes subapartados atendiendo a los objetivos marcados, que serían: tipología de juego, tiempo de actividad motriz y tiempo de juego.

· *Tipología de juego:*

Seguidamente se plasmarán los resultados obtenidos por medio del instrumento de recogida de información del diario de campo. Se describirá la tabla que se presenta con los resultados obtenidos y se establecerán relaciones entre dichos resultados. La explicación del contenido de la Tabla 3 se encuentra en el *anexo IV*.

Tabla 3. Diario de campo

DÍA	VARIABLES	MOMENTOS JORNADA ESCOLAR			
		A	MM	R	FM
Lunes P	Tipos de juego	1	x	4	1 y 2
	Juego sedentario/ movimiento	S	x	M	M
	Juego libre/ dirigido	D	x	L	L
	Material	ME	x	MN	ME
Martes V	Tipos de juego	1	1	x	1
	Juego sedentario/ movimiento	S	S	x	S
	Juego libre/ dirigido	D	L	x	L
	Material	SM	ME	x	ME
Miércoles V	Tipos de juego	1	1	x	x
	Juego sedentario/ movimiento	S	S	x	x
	Juego libre/ dirigido	D	D	x	x
	Material	SM	SM	x	x
Jueves P	Tipos de juego	1	1	4	1
	Juego sedentario/ movimiento	S	S	M	M
	Juego libre/ dirigido	D	L	L	D
	Material	SM	ME	MN	SM
Viernes P	Tipos de juego	x	1	4	2 y 3
	Juego sedentario/ movimiento	x	S	M	M
	Juego libre/ dirigido	x	L	L	L
	Material	x	SM	MN	ME

Desde una perspectiva descriptiva se hablará de los resultados en función de los diferentes momentos de la mañana en los que se ha observado que hay juego. De esta forma se puede ver cómo durante la asamblea se realizan siempre juegos de habilidades y destreza, siempre sedentarios, dirigidos y sin material. Lo mismo sucede en el momento de media mañana, pues

los juegos que se realizan durante este período de la jornada escolar son también juegos de habilidad y destreza y sedentarios, sin embargo encontramos una pequeña diferencia con respecto a los anteriores y es que la mayoría de ellos son juego libre en vez de dirigido, en algunas ocasiones con material educativo y en otras sin material. Si nos centramos en el momento del recreo, se puede ver como el 100% de los casos en los que hay juego, estos son de fuerza, motricidad y aire libre, siendo así siempre juegos con movimiento y también coincide en que siempre es juego libre, además en todos los casos son juegos que se llevan a cabo con material de la naturaleza, como por ejemplo hojas, piedras, palos, arena... que los alumnos encuentran en el patio de recreo. En la última hora de la mañana es donde se introducen los juegos de construcción y los juegos de representación, aunque hay dos días de la semana que se realizan juegos de habilidad y destreza. En este momento de la mañana se ve cómo predomina el juego libre, con movimiento y con material educativo.

- *Tipos de juego y sedentarismo:*

Podemos establecer una relación entre los tipos de juego y si éstos son sedentarios o con movimiento. De esta forma se puede ver cómo los juegos de habilidad y destreza son fundamentalmente juegos sedentarios, en donde la actividad motriz es muy reducida, pues los niños suelen jugar sentados. En contraste con los juegos de habilidad y destreza, se encuentran los juegos de fuerza, motricidad y al aire libre, que siempre son, dadas sus características, juegos que implican movimiento, y por tanto una mayor actividad motriz de los pequeños.

Este gran contraste viene dado por las características intrínsecas de los juegos, ya que los juegos de habilidad y destreza en su esencia son juegos que no implican movimiento global del cuerpo, a diferencia de los juegos de fuerza, motricidad y al aire libre, pues la mayor parte de los juegos que se realizan al aire libre y que implican las habilidades motrices van a ser juegos en los que los participantes se tengan que mover, puesto que así lo requiere el juego.

Estos resultados son preocupantes desde la perspectiva de la salud (sedentarismo), durante esta semana solo realizaron juegos que implican actividad motriz en la hora que dura el patio del recreo y si las condiciones meteorológicas lo permiten, ya que si llueve no salen al patio y se quedan en la sala de vídeo, sin jugar. Los niños deben moverse, sienten la necesidad de moverse, y como docentes deberíamos atender a esta necesidad básica (Tudor-Locke, 2004).

- *Tipos de juego y los juegos libres/dirigidos:*

También se pueden establecer relaciones entre los tipos de juego que se llevan a cabo y si estos son juegos dirigidos o libres. De esta forma se ve cómo en prácticamente todos los casos, a excepción de dos, los juegos de habilidad y destreza son dirigidos por la docente del aula. Dentro de estos juegos encontramos fundamentalmente las canciones y los juegos con plastilina. Sin embargo no ocurre lo mismo con los juegos de fuerza, motricidad y aire libre, pues en este caso, como vemos en la Tabla 3, siempre que se desarrollan, el juego es totalmente libre. En el caso de los juegos de construcción y juego de representación ocurre exactamente lo mismo, en todos los casos es siempre juego libre.

Con la variable de juego libre/dirigido se puede intuir la intención educativa del juego, ya que si los docentes desarrollan juegos dirigidos, suele ser porque buscan un fin y una consecución de objetivos. Pero que en el aula exista también el juego libre, y que ambos estén compensados y en equilibrio es signo de que se respeta el tiempo y necesidades de juego espontáneo de los niños, aspecto de gran relevancia, como se vio en el marco teórico.

- *Tipos de juego y material:*

En el caso de las relaciones que se pueden establecer entre los tipos de juegos y el material empleado en ellos, se puede decir que no hay una relación fija, pues no siempre que se desarrolla un tipo de juego se emplea necesariamente el mismo tipo de material, por ello no podemos establecer relaciones entre estas dos categorías. Sin embargo, un aspecto interesante es que siempre que se desarrolla el juego de fuerza, motricidad y aire libre se emplean materiales de la naturaleza, seguramente por ser los únicos materiales de los que disponen los alumnos en el patio de recreo.

· *Tiempo de actividad motriz:*

A continuación se expondrán los resultados obtenidos por medio del registro de la actividad física a través de podómetros. Se hará un análisis descriptivo e inferencial de los datos obtenidos y se comentarán dichos resultados.

- *Análisis descriptivo (nº de pasos, tma y tmt):*

Dentro de ese apartado se abordarán las cuestiones relacionadas con los datos de número de pasos, tiempo de marcha activa y tiempo de marcha total.

Tabla 4. Datos nº pasos, tma y tmt

Nº de pasos/día N=14	Media	Desv. Típ.	Mínimo	Máximo
Día 1	1932,29	901,319	3721	3721
Día 2	6374,07	1479,616	9624	9624
Día 3	5491,43	1830,369	2196	8648
Tma/día N=14	Media	Desv. Típ.	Mínimo	Máximo
Día 1	0,71	0,994	0	3
Día 2	8,64	4,584	3	22
Día 3	7,00	4,206	2	15
Tmt/día N=14	Media	Desv. Típ.	Mínimo	Máximo
Día 1	16,71	8,343	5	34
Día 2	55,57	11,085	39	76
Día 3	47,43	16,071	16	74

Centrándonos en el análisis descriptivo, en la Tabla 4, se pueden ver los datos más relevantes obtenidos de la muestra escogida para el registro de actividad física a través de podómetros en relación al nº de pasos, al tma (tiempo de marcha activa) y al tmt (tiempo de marcha total) en función de los tres días durante los cuales se realizó la recogida de información.

Tanto en el nº de pasos como en el tma y en el tmt se observa que en el segundo día se registran las cifras más elevadas, seguidas del tercer día y por último las del primer día.

Se puede observar también una gran diferencia en los tres casos (nº de pasos, tma y tmt), entre el primer y el segundo día, esto viene dado por las condiciones en las que se llevó a cabo el registro, pues el primer día los niños no tuvieron la posibilidad de salir al patio durante el recreo (1 hora) debido a las condiciones meteorológicas, durante ese tiempo estuvieron en la sala de vídeo viendo películas y tampoco tuvieron clase de psicomotricidad (1 hora), sin embargo el segundo día sí tuvieron clase de psicomotricidad pero tampoco salieron al patio en el recreo, y por último el tercer día sí salieron al patio durante la hora de recreo pero no tuvieron clase de psicomotricidad. Estos datos muestran que los niños se mueven más los días que salen al patio durante el recreo y los días que tienen clase de psicomotricidad.

En el caso del nº de pasos podemos resaltar como relevante que los niños dan más pasos en el día en el que tienen clase de psicomotricidad aunque no salgan al patio durante el recreo, lo que nos aporta la información de que en la clase de psicomotricidad realizan actividades que implican un mayor movimiento.

Si nos centramos en el tma podemos apreciar el poco tiempo que los niños están en marcha activa, es decir, el poco tiempo de actividad física intensa, durante un día de clase, pues 8,64 minutos de media, que es el dato más alto registrado, no es un dato elevado si tenemos en cuenta que la jornada escolar dura 5 horas.

En relación al tmt vemos cómo el día en el que los niños tienen clase de psicomotricidad doblan el tiempo de marcha total que el día en el que no tienen esta clase, lo que nos dice que durante la clase de psicomotricidad aumenta la actividad física infantil. De esta misma forma se puede observar que el día que no tienen psicomotricidad pero que salen al patio (Día 3) también supera al día que no tienen psicomotricidad pero que tampoco tienen ocasión de salir al patio durante el tiempo de recreo (Día 1), pues vemos una diferencia distante entre las media de esos dos días: 34 minutos frente a 74.

En cuanto a la medida de dispersión, tomada de los datos del mínimo y el máximo, se ven las diferencias individuales, que podemos decir que se observan debido a la pequeña muestra tomada (N=14) para realizar el estudio. En relación a la dispersión apreciamos cómo en los tres casos (nº de pasos, tma y tmt) hay una mayor diferencia individual entre sujetos en el segundo y tercer día, lo que nos aporta la información de que hay diferencias individuales entre los sujetos a la hora de tener en cuenta la actividad física de los pequeños.

- *Análisis inferencial:*

En relación al análisis inferencial nos centraremos en saber si existen diferencias significativas entre muestras relacionadas de días tanto en el nº de pasos como en el tma y el tmt.

Para comprobar si existen diferencias significativas entre el nivel de nº de pasos de los diferentes días observados, se realiza la Prueba T student para dos muestras relacionadas. Los resultados indican que hay diferencias entre el Día 1 y 2 ($T_{(13,14)} = -13,607$, $p < 0,000$) y entre el Día 1 y 3 ($T_{(13,14)} = -10,798$, $p < 0,000$), pero no entre el segundo y tercer día ($T_{(13,14)} = 1,734$, $p > 0,05$)

Para comprobar si existen diferencias significativas entre el nivel de tma de los diferentes días observados, realizamos de nuevo la Prueba T student para dos muestras relacionadas. En este caso vemos que los resultados indican que hay diferencias entre el Día 1 y 2 ($T_{(13,14)} = -7,701$, $p < 0,000$) y entre el Día 1 y 3 ($T_{(13,14)} = -6,237$, $p < 0,000$), sin embargo entre el segundo y tercer día no las hay ($T_{(13,14)} = 1,132$, $p > 0,05$).

En el caso del tmt obtenemos los mismos resultados que en los casos anteriores, pues vemos, al realizar la Prueba T student para dos muestras relacionadas con el fin de comprobar si existen diferencias significativas entre el nivel de tmt de los días observados, como los resultados indican que hay diferencias entre el Día 1 y 2 ($T_{(13,14)} = -14,829$, $p < 0,000$) y entre el Día 1 y 3 ($T_{(13,14)} = -10,696$, $p < 0,000$), pero esto no sucede entre el segundo y el tercer día ($T_{(13,14)} = 1,849$, $p > 0,05$).

- *Diferencias género:*

Dentro de esta apartado se tratarán cuestiones relacionadas con las diferencias de género.

Tabla 5. Medias género (nº pasos, tma tmt)

	Género	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
nºpasos media	niño	6	4839,6667	1102,51492	450,09983
	niña	8	4418,9583	1267,55571	448,14862
tma media	niño	6	6,0556	2,64505	1,07984
	niña	8	5,0000	2,63674	,93223
tmt media	niño	6	42,2222	10,01702	4,08943
	niña	8	38,1667	9,98093	3,52879

Un dato interesante es saber si hay diferencias en relación al género. Para ello se desarrolla en la Tabla 5 una relación entre este y las medias del número de pasos (nºpasos media), el tiempo de marcha activa (tma media) y el tiempo de marcha total (tmt media). Vemos como en los tres casos (nº pasos, tma y tmt) se encuentra una diferencia en relación al género, debido a que las cifras son más altas en los niños que en las niñas en todos los casos. A pesar de que encontremos diferencias de género en relación a la actividad motriz, podemos afirmar, según las cifras de la Tabla 5, estas no llaman la atención, pues no encontramos una gran disparidad entre las cifras registradas por los niños y las cifras registradas por las niñas.

- *Tiempo de actividad física:*

En función de los resultados expuestos podemos decir que la actividad física de los pequeños de esta aula durante la jornada escolar es reducida. El tiempo que se le dedica a la actividad motriz durante el día en la escuela no es suficiente desde el punto de vista de la salud (sedentarismo), aspecto de relevancia y preocupación en la sociedad actual (Tolsá, 2012).

· *Tiempo de juego:*

En relación al tiempo de juego se expondrán los datos más relevantes obtenidos por medio del registro con cronómetro.

Tabla 6. Tiempo de juego en función de la tipología/semana

Tipos de juego	Media min./semana
Juegos de habilidad y destreza	24
Juegos de construcción	16
Juegos de representación	18
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	26
Total tipos de juego	84

En la Tabla 6 se observa la media en minutos por semana escolar del tiempo de juego dedicado a cada uno de los tipos de juegos que se especificaron para llevar a cabo el registro.

- *Tiempo de juego en función de los tipos de juego:*

De esta forma observamos cómo al tipo de juego que más tiempo se le dedica a lo largo de esta semana (5 días) es al de fuerza, motricidad y al aire libre, y al que menos tiempo se le dedica es al juego de construcción.

Que el juego que más tiempo ocupa a lo largo de la semana sea el de fuerza, motricidad y al aire libre viene dado por que es el juego que fundamentalmente realizan los niños durante el recreo, tiempo que ocupa una hora en la jornada escolar.

· *Tiempo de juego semanal:*

Podemos extraer la información de la Tabla 6 de que la media de tiempo total dedicado al juego a lo largo de la semana es un tercio del tiempo escolar semanal, es decir, a la semana se le dedica al juego un tercio del tiempo total del que disponen en la escuela.

Por medio de estos datos podemos extraer la información de que se podría dedicar más tiempo al juego en este aula, ya que si atendemos a aportaciones teóricas como las de Prado, A. y Fernández, J. (2010), el juego puede ser un vehículo de aprendizaje en sí mismo, es decir podemos basar la pedagogía escolar en el juego. Además teóricos con Piaget, J. (1982) o García, P. (2005) nos dicen que el juego es fundamental en la vida de los niños y que por medio del juego los pequeños aprenden a desarrollar capacidades que en un futuro les van a servir para desenvolverse en la sociedad y en la comunidad a la que pertenezcan. Por ello, si nos basamos en todas las aportaciones teórico-conceptuales expuestas en el apartado correspondiente, dentro de esta aula se podría dedicar más tiempo al juego.

· *Tiempo de juego en función de los días de la semana:*

Dentro de este apartado se expondrán los datos más relevantes en relación al tiempo de juego a lo largo de la jornada escolar.

Tabla 7. Tiempo de juego/día

Días de la semana escolar	Media tiempo juego/día
Lunes	68' 58''
Martes	92' 10''
Miércoles	122' 46''
Jueves	43' 54''
Viernes	90' 16''

En relación a estos datos, podemos observar que el día que más tiempo se le dedica al juego es el miércoles, pues es el día en el que los niños tienen clase de psicomotricidad, lo que implica que dentro de la hora que dura esta clase, realizan diversos tipos de juegos para desarrollar la clase. De esta forma observamos cómo durante esta hora se emplea el juego como pilar fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, aspecto de importancia para el desarrollo integral de los niños. Sin embargo observamos cómo faltaría que esta metodología

se ampliase al resto de la jornada escolar, pues que se dedique el tiempo que observamos en la Tabla 7 al juego durante una jornada escolar de 5 horas, no es suficiente si consideramos que el juego puede ser un conductor excelente de aprendizaje y que en edades tempranas debería ser el método para desarrollar el proceso educativo (García, 2005).

➤ **Conclusiones:**

Para hablar de las conclusiones del estudio se hará una reflexión acerca de los resultados obtenidos y se relacionarán dichos resultados con los objetivos e hipótesis marcados con anterioridad en el apartado correspondiente.

En relación a los tipos de juegos que se han visto en el estudio, encontramos que los principales tipos que se llevan a cabo en el aula en la que se desarrolló la investigación son los juegos de habilidad y destreza, fundamentalmente juegos con plastilina, de canciones y con puzzles; además se llevan a cabo juegos de representación como el juego simbólico; juegos de motricidad y al aire libre, que implican saltar o correr y juegos de construcción, sobre todo con piezas de construcción. Esto nos hace pensar que a pesar de que hay infinidad de juegos que se pueden encuadrar dentro de las categorías establecidas, siempre se recurre al desarrollo de los mismos juegos dentro de la jornada escolar, esto puede ser debido a la comodidad que supone no introducir nuevos juegos en el aula, pero también puede ser por la demanda de los niños de estos tipos de juego.

Uno de los factores que van ligados a los tipos de juego es, evidentemente, la característica de que estos tipos de juego sean sedentarios o que impliquen movimiento. En función de este factor encontramos que los niños de este aula no realizan demasiados juegos que impliquen movimiento, pues los únicos que tienen esta característica son los que realizan en el patio durante la hora de recreo, y, como vimos, no siempre pueden disfrutar de esta oportunidad, pues si las condiciones meteorológicas lo impiden no pueden salir al patio en el recreo, pero tampoco se dispone de un espacio cubierto habilitado para desarrollar el tiempo de juego del recreo. En este caso, los niños tienen que ir a una sala de vídeo para ver una película.

Sería interesante plantearse si realmente no se dispone de un espacio adecuado para desarrollar este momento de la jornada escolar, o si aparece de nuevo la comodidad, en el

sentido de que como así está establecido no se cuestiona si hay otras posibilidades y podemos cambiar nuestra rutina.

Esto nos da libertad para afirmar que la hipótesis establecida en relación a que los juegos que se emplean con mayor frecuencia en las aulas, en el caso de este aula en concreto, es acertada, pues la mayor parte de los juegos que se desarrollan son juegos sedentarios e implican una actividad motriz reducida.

Otro factor adyacente a los tipos de juego es la condición de que sea dirigido o libre, en este caso vemos bastante equilibrio, pues los niños en muchas ocasiones disfrutan de juego libre pero en otras vemos como los juegos desarrollados son dirigidos por la docente. Es este un hecho que da que pensar acerca de la implicación docente en relación al juego dentro del aula, se podría decir que la actuación docente en este caso se inclina hacia la introducción del juego en el aula como medio de aprendizaje y desarrollo de capacidades en los niños. Esto nos aporta información para poder decir que la hipótesis relacionada con este factor es errónea, pues al principio de la investigación se creía que en el aula se emplearía más el juego libre que el juego dirigido, y a lo largo de la investigación hemos constatado que no es así, ya que también se emplea dentro del aula el juego dirigido.

Es importante hacer referencia al uso de materiales, pues una de las hipótesis marcadas hace referencia a ellos. En la hipótesis se establece que se emplean prioritariamente juegos de lógica, materiales y juguetes para el juego simbólico. A lo largo de la investigación se ve que se emplean este tipo de materiales, pero no solo estos sino que también se emplean materiales de la naturaleza como palos, piedras o arena cuando los niños están en el patio durante la hora de recreo. Uno de los aspectos en relación a los materiales sobre los que no se han obtenido datos es el uso de materiales reciclados o fabricados por la propia docente, pues a lo largo de la investigación no se ve el uso de este tipo de material en el aula para el desarrollo de juegos. Aportaría mucho a los niños, en relación a las posibilidades de los diferentes materiales, que tuviesen la oportunidad de jugar con materiales reciclados o reutilizados, pues sería una buena manera de introducir de manera transversal ciertos valores y actitudes de cara al cuidado del medio ambiente, además de ofrecer múltiples experiencias, sensaciones y emociones a los pequeños por medio de diferentes texturas, colores, tamaños... Con este tipo de material podrían ver las diferentes utilidades de productos que ya conocen en su vida cotidiana, como por ejemplo envases de yogures, tubos de papel higiénico, latas, envases...

En relación al tiempo dedicado a la actividad motriz dentro de la jornada escolar, podemos afirmar que es reducido, pues si vemos los resultados obtenidos tenemos en el día en el que más se movieron una media de tiempo de marcha total, es decir de tiempo durante el cual los niños y niñas estuvieron en movimiento, que no llega a los 60 minutos. Si reflexionamos acerca de lo que dura una jornada escolar completa, es decir, 5 horas, podemos ver que el tiempo de actividad motriz es reducido. De esta manera se confirma la hipótesis de que el tiempo dedicado a la actividad motriz dentro de una jornada escolar es reducido.

Podemos pensar que a lo largo de toda la jornada escolar los niños también tienen que hacer otras muchas cosas que no sea solo moverse y desplazarse, como por ejemplo ejercitar la atención, concentración, realizar diferentes actividades, etc. Con esto no se niega la importancia de este tipo de actividades dentro de la escuela, pero es evidente que no sólo se debe enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje al desarrollo de actividades cognitivas, olvidando la importancia del área motriz, pues resulta evidente que el movimiento es una necesidad básica de los niños con gran repercusión en su aprendizaje global.

Como docentes debemos atender dentro de la escuela a todas las áreas de desarrollo del niño: cognitiva, social, emocional, lingüística, pero también la motriz. Esto no se debe reducir a una simple hora semanal o como mucho, en algunas ocasiones, dos en las que los alumnos acuden a una clase denominada psicomotricidad para hacer trabajo físico, porque dados los resultados obtenidos, vemos que con esta clase no es suficiente. A lo largo del apartado dedicado al marco teórico-conceptual hemos visto la necesidad que supone para los pequeños jugar y moverse, además de la importancia que tiene para el desarrollo de aprendizajes y conocimiento del medio que les rodea.

El juego, que es otra de las necesidades básicas de los pequeños, y que además se encuentra de manera intrínseca en el ser del niño, es una buena solución a este problema, el empleo de juegos que impliquen movimiento dentro del aula sería una buena manera de paliar muchos de los inconvenientes que nos encontramos al ver los resultados de la investigación en relación al aspecto del tiempo dedicado a la actividad motriz. El juego con movimiento no se debe reducir únicamente al tiempo de recreo, sino introducirlo en la dinámica del aula de manera que forma parte del proceso educativo y no se realice de manera aislada. Es necesaria la conquista de otros espacios del centro que se pueden dedicar al juego como, por ejemplo, pasillos, salas de usos múltiples, la propia aula...

Si nos centramos en el tiempo dedicado al juego durante la jornada escolar observamos como falta tiempo de juego dentro del aula, es decir, podemos afirmar que el tiempo de juego dentro de la jornada escolar es reducido, con lo que contrastaríamos otra de las hipótesis establecidas previamente a la realización del trabajo.

En relación al tiempo de juego podemos decir que se basa únicamente en realizar algún juego durante la jornada escolar, pero éste no es el medio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Si nos basamos en el apartado del marco teórico-conceptual del trabajo podemos ver la importancia y la posibilidad de que el juego se emplee dentro de las aulas como vehículo para la consecución de los objetivos didácticos, método que no se está empleando en el aula en el que se llevó a cabo la investigación.

Si nos centramos en la información obtenida por medio de la revisión bibliográfica, podemos ver cómo también hemos respondido a múltiples objetivos e hipótesis. Por medio del trabajo de búsqueda bibliográfica se estudiaron las características y finalidades del juego en la edad infantil, se vio la importancia que se le otorga al juego desde un punto de vista legislativo, se corroboró la hipótesis relacionada con la existencia de múltiples teorías y clasificaciones del juego, entre otros muchos aspectos que se trabajaron por medio de dicha revisión bibliográfica.

Podemos concluir, con respecto a la búsqueda de referencias bibliográficas, diciendo que hay mucho trabajo realizado entorno al juego. Como docentes, se debería aprovechar este tipo de trabajo, que está nuestro alcance, empleándolo dentro de las aulas. Se debería tener una visión crítica con respecto a toda la información que se recibe, hay que interesarse por conocer nuevos estudios que aparecen en torno a aspectos de importancia en la escuela infantil y no solo eso, sino que también se debería tener una visión crítica con respecto a la actitud y acción dentro del aula, siempre con una finalidad de mejora, de mejorar la práctica docente favoreciendo el desarrollo integral de los niños.

A lo largo del apartado dedicado a las conclusiones hemos relacionado los resultados obtenidos con los objetivos e hipótesis del trabajo. Hemos tratado de cumplir todos los objetivos marcados y hemos contrastado las hipótesis planteadas antes de comenzar el estudio y la investigación, teniendo en cuenta las circunstancias y características dentro de las que se enmarca dicho trabajo.

Para finalizar este apartado me gustaría dedicarle unas líneas a las palabras de Vidal y Laguía (1991:5):

“si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona; la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño juego y trabajo están muy relacionados; no se puede separar una cosa de otra: cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo”.

CAPÍTULO VI: VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN

En relación a la valoración de la aplicación es importante tener en cuenta el desarrollo del trabajo. Para ello se han tenido en cuenta las diferentes circunstancias en las que se enmarca el estudio, como por ejemplo el tiempo, las directrices marcadas desde el decanato o las directrices marcadas por la dirección del trabajo. Teniendo en cuenta aspectos tan relevantes como estos, el estudio se ha llevado a cabo a rasgos generales de la manera en que se tenía previsto, por lo que se puede decir que el resultado final ha sido satisfactorio.

En este apartado es importante tratar los límites de la investigación y futuras líneas de investigación.

Si hablamos de la investigación propiamente dicha, es cierto que posee ciertas limitaciones que vinieron dadas por motivos externos a la investigadora y a la dirección del trabajo, pues algunos aspectos organizativos en relación a la recogida de información fueron marcados por el centro educativo en el que se llevó a cabo la investigación, por lo que algunos aspectos no se llevaron a cabo como en un principio se deseaba.

Sería interesante, en relación a la recogida de datos, poder hacer un registro del número de pasos que los niños dan en un día que tengan psicomotricidad y que salgan al patio en la hora del recreo, sin embargo es una limitación que tiene la investigación debido a que no se tuvo oportunidad de disfrutar de un día con estas condiciones durante el tiempo que se pasó el registro de podómetros, pues los días establecidos para ello fueron marcados por el centro educativo.

También sería interesante poder introducir algún instrumento más para la recogida de información, como un cuestionario para pasar a los docentes en relación al juego en la etapa

de Educación Infantil, para introducir una perspectiva de los docentes. Además también se podría incluir dentro de la investigación la perspectiva de las familias en relación al juego, pues sería interesante contrastar ambas perspectivas, la de los docentes y la de las familias, y analizar si hay similitudes, diferencias entre ellas y también contrastar la información que se obtendría con los datos recogidos en esta investigación.

Otro aspecto de mejora en relación a la investigación sería el aumento de las muestras, ya que en este caso ha sido una muestra muy pequeña y sería interesante poder comparar estos resultados con los de una investigación de las mismas condiciones pero aplicada a una muestra mayor.

Otro factor de interés sería registrar con los podómetros las cifras no solo de la jornada escolar, sino del día completo de los niños, pues obtendríamos cifras relacionadas con el tiempo de actividad física de los pequeños y podríamos incluir un enfoque dentro de la investigación mucho más relacionado con la salud y el sedentarismo, tema importante que se relaciona con el juego, la educación y la infancia.

Además sería una buena ampliación del estudio realizado investigar las causas de que se realicen siempre los mismos tipos de juegos dentro del aula.

Por último, en relación a las futuras líneas de investigación sería interesante realizar esta misma investigación en un aula en la que el juego fuese el hilo conductor de todos los aspectos educativos y comparar los resultados.

Dentro de este apartado me gustaría incluir el enfoque pedagógico del trabajo realizado. Esta investigación no solo se centra en obtener datos, describirlos y relacionarlos. El enfoque e intención de este trabajo va mucho más allá, con él se pretende: dar conocimiento a la comunidad educativa de la importancia que tiene el juego en la vida de los niños de estas edades; dar a conocer una aplicación didáctica diferente dentro de las aulas, la que tiene como base el juego infantil, por medio del cual se puede perfectamente conseguir los mismos objetivos didácticos que por medio de otras metodologías; se pretende concienciar de que el juego, el movimiento y la actividad motriz son partes fundamentales dentro de la vida de los niños y que el juego no solo se relaciona con la actividad física, por medio del juego se pueden desarrollar las tres áreas del currículum de Educación Infantil, puede ser un pilar fundamental en el aula por medio del cual se trabajen los diferentes aspectos de la Educación Infantil.

Es importante hacer una valoración acerca del tema del trabajo y relacionarlo con la docencia. Es un tema de una gran importancia debido a todo lo que se ha podido leer en el marco teórico-conceptual. Por ello, este trabajo ha servido para crecer no solo en el ámbito profesional, como futura educadora, sino también en el ámbito personal, pues después de cursar el Grado en Educación Infantil y de realizar la investigación se ha conseguido abrir la mente a nuevas perspectivas, recoger muchos puntos de vista y afianzar la vocación docente.

Es importante expresar aquí la necesidad que sufre la educación de un cambio, de una mejora educativa en relación a muchos aspectos. Es cierto que la educación ha mejorado a lo largo de los últimos 40 años, sin embargo durante el prácticum I y II, y la experiencia de prácticas y observaciones realizadas a lo largo de la carrera han ayudado a constatar la necesidad de que nuestra educación siga dando pasos hacia delante, siempre desde una perspectiva de mejora. Esto se puede coseguir desde las Facultades de Educación. Las nuevas generaciones de docentes tenemos el papel, las herramientas, las cualidades, capacidades y competencias que se necesitan para que la educación siga avanzando y evolucionando. Está en nuestras manos aportar lo necesario para encaminar la educación hacia una educación de calidad, en la que los niños sean los verdaderos protagonistas dentro de la escuela. Los docentes, junto con el resto de la comunidad educativa, podemos hacer que esos niños sean ciudadanos competentes, aspecto de gran relevancia dado que el futuro de una comunidad está en la educación. Como aportación a la consecución de lo que se reflexiona se realiza esta investigación, con la que se pretende que toda la comunidad educativa sea un poco más consciente de lo que significa el juego, esa palabra tan complicada de definir, pero que sabemos identificar y reconocer al momento, no dejemos que caiga en olvido dentro de la escuela y apoyemos lo que el juego es y significa para la infancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Bantulá, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: Una revisión taxonómica. *Revista De Dialectología y Tradiciones Populares*, 61(2)
- Bassedes, E., Huguet, T., & Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: Graó.
- Brioso, A. (2012). *Psicología del desarrollo y la educación. vol. I Psicología del desarrollo*. Madrid: UNED.
- Cortada, N., Macbeth, G., & López, A. (2008). *Técnicas de investigación científica*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Decreto por el que se establece el currículo de Educación Infantil na Comunidade Autónoma de Galicia, 121 D.O.G § 330 (2009).
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Delgado, A., & Prieto, G. (1997). *Introducción a los métodos de investigación en psicología*. Madrid: Pirámide.
- Díaz, L. (2006). Percepción de los espacios públicos como lugares de juego. El caso de la plaza del barrio sayhueque II, de centenario. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 98.
- Díez, M. C. (2009). Espacios encontrados. *Cuadernos De Pedagogía*, 386, 26-30.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- García, D., & Pastor, E. (2006). Dimensiones para el análisis de la interacción y la gestión del juego compartido padres-hijos. *Infancia y Aprendizaje*, 29, 177-190.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gil, P. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Sevilla: Wanceulen.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Laguía, M. J., & Vidal, C. (1991). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona: Graó.

Lee, C. (1984). *Crecimiento y madurez del niño*. Madrid: Narcea.

Ley General de Educación, 106 B.O.E § 7899 (2006).

Lozios, C. (1969). Play behaviour in higher primates: A review. *Primate ethology*. Chicago: Aldine.

Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.

Montferrer, O. & Pallerols, M. (2011). La reestructuración de nuestro jardín. *Aula De Infantil*, 61, 9-12.

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Piaget, J. (1982). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Prado, A. & Fernández, J. (2010). *El juego y el desarrollo infantil*. Madrid: Ediciones kl.

Sarlé, P. (2008). *El juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo*. Argentina: Novedades Educativas.

Tolsá, J. (2012). *Actividad física y salud en la infancia y la adolescencia. Guía para todas las personas que participan en su educación*. Madrid: Grato.

Tudor-Locke, C. (2004). BMI reference standards for recommended podometer determined steps/day in children. *Preventive Medicine*. 38, 857-864.

ANEXOS

ANEXO I: DIARIO DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: _____

DÍA: _____

ASPECTOS QUE PUEDAN INFLUIR: _____

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales)</p>		

El juego en la etapa de Educación Infantil

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>		

<p>JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.</p> <p>JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)</p>		
--	--	--

<p>MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD (materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)</p>		
--	--	--

ANEXO II: REGISTRO PODÓMETRO

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº:	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

ANEXO III: REGISTRO CRONÓMETRO

REGISTRO CRONÓMETRO			
DÍA:			
TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa		
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos		
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.		
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...		
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		

ANEXO IV: LIBRO DE CÓDIGOS

LIBRO DE CÓDIGOS

CÓDIGOS DIARIO DE CAMPO:

P: Patio. Hace referencia a que en la hora de recreo (1 hora) salen al patio exterior al aire libre, que cuenta con columpios y un arenero, zona asfaltada y zona con jardín y árboles.

V: Vídeo. Se refiere a la sala de usos múltiples en la cual pasan la hora de recreo (1 hora). En esta sala proyectan una película o varios capítulos de dibujos animados durante el recreo y los niños visionan estas películas sentados en el suelo los días que llueve y no salen a la zona exterior.

A: Asamblea. Es la franja horaria de la jornada escolar que abarca desde que llegan al aula, una vez se quitan las chaquetas y se sientan en corro en el suelo, hasta que se levantan y se colocan en las mesas. Suele durar entre 30 y 40 minutos dependiendo del día.

MM: Media mañana. Es la parte de la jornada escolar que suele abarcar el tiempo desde que acaban de hacer las fichas o los trabajos del método hasta que van a merendar antes de ir al recreo. Suele durar unos 30 minutos aproximadamente, de 10:45h. a 11:15h.

R: Recreo. Es el tiempo que se dedica al ocio fuera del aula. Dura una hora, de 11:40h. a 12:40h.

FM: Final de la mañana. Dura aproximadamente 30 minutos y es la última parte de la jornada escolar, antes de que se empiecen a poner las chaquetas para dar por terminado el día en el aula.

1: Tipo de juego de habilidad y destreza. Son juegos donde interviene la creatividad pero que implican una destreza manual, como juegos con plastilina o arcilla. También se encontrarían dentro de esta categoría los juegos lingüísticos, en donde la palabra cobra relevancia como parte central del juego, como por ejemplo canciones o juegos de palabras como el teléfono estropeado, juegos de praxias, juegos con bits.

2: Tipo de juego de construcción. Dentro de esta categoría se incluyen todo tipo de juegos en los que prima la capacidad de atención y concentración, y en los que se

desarrollan habilidades cognitivas lógico-espaciales. Se incluirían dentro de esta categoría, por ejemplo, juegos con bloques lógicos: juegos de ordenación y clasificación según diferentes criterios, juegos de construcción; dominó; juegos con bloques de construcción; juegos con imágenes.

3: Tipo de juego de representación. Juegos que se desarrollan en base a la imaginación y la evocación de situaciones imaginarias o vividas. Son básicamente todos los juegos en donde los niños/as recrean situaciones imaginarias. Dentro de esta categoría se incluirían juegos como el juego simbólico, el juego de como si..., juegos en donde los niños y niñas representan situaciones de la vida cotidiana: hacer la comida, comprar el pan, ir a la peluquería...

4: Tipo de juegos de fuerza, motricidad y al aire libre. Esta categoría hace referencia a los juegos que son puramente motores, en donde la actividad física y el movimiento es elevado. Algunos ejemplos de este tipo de juegos serían: juegos de baile, juegos de carreras y carreras de relevos, juegos con materiales de psicomotricidad (aros, picas, ladrillos, colchonetas...), yincanas...

S: Juego sedentario. Hace referencia a todos aquellos juegos en donde la actividad motriz es reducida, por ejemplo: puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, el juego del dominó...

M: Juegos con movimiento. Son todos aquellos juegos que implican movimiento, son los juegos en donde hay actividad motriz, por ejemplo juegos que implican bailar, saltar, correr, agacharse, gatear, reptar, moverse por el aula...

L: Juego libre. Es el juego en donde el niño o niña juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La dirección del juego es variable y depende de los participantes, por ejemplo si en un aula se le ponen bloques de construcción a los niños en un espacio y ellos los manipulan libremente.

D: Juego dirigido. Es aquel juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo, un ejemplo sería un circuito motriz que el docente prepara para que los niños jueguen en el de una determinada manera y en donde la docente marca el desarrollo del juego.

SM: Juegos sin material. Son todos aquellos juegos que no necesitan de un material para ser llevados a cabo, por ejemplo el juego de la pilla, no necesita de ningún tipo de material para que el juego se desarrolle.

ME: Juegos con material educativo. Son todos los juegos que emplean material propio de la intervención educativa, por ejemplo juegos de construcción con bloques lógicos, son juegos en donde hay material educativo. Se considera material educativo todo el que dentro del aula está diseñado y seleccionado por la docente con el fin de desarrollar habilidades, capacidades y sensaciones en los niños.

MN: Juegos con material de la naturaleza. Son aquellos juegos en donde se emplean para el desarrollo de los mismos materiales naturales, como por ejemplo hojas, arena, piedras, hierba...

X: Ausencia de juego. Este código hace referencia a la ausencia de juego en el momento en el que se indica.

**ANEXO V (CD):
INSTRUMENTOS DE
RECOGIDA DE DATOS**

* Das en una: Lunes, martes, miércoles, jueves y viernes
 * Tiempo por cada actividad: (A) → asamblea, (MM) → media mañana, (R) → recreo, (FM) → final de la mañana
 * Recreo patio o video: (P) → patio, (V) → video
 * Juego libre/dirigido: (L) → libre, (D) → dirigido
 * Tipos de juego: (1) hab. y destr., (2) j. construcción, (3) j. representación, (4) j. fuerza, (5) j. reglas soc., (6) ausencia de juego
 * Selección o mp: (S) → sedentario, (M) → movimiento
 * Material: (ME) → material escolar/entret., (MN) → material naturaleza

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: 1

DÍA: 17.12.12 LUNES

PROGRAMAS
 (RELACIONES
 ENTRE LAS
 VARIABLES PARA

ASPECTOS QUE PUEDAN INFLUIR: Hay tienen un concierto de villancicos - Residencia Los Magnolios

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p> CUMPLIR LOS OBJETIVOS DEL ESTUDIO (D) TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales) (P) </p>	<p> En la <u>asamblea</u> la docente les habla del concierto y juegan con panderetas cantando villancicos. Cantan todos y representan los villancicos x grupos con panderetas, maracas y claves. En el <u>recreo</u> salen al patio y la mayor parte de los juegos son de fuerza, juegan a la pilla, juegan con elementos de la naturaleza. Tb se hace juego simbólico (niños) juegan a las casitas, a hacer comidas. En la <u>última</u> parte de la mañana la docente les da juego libre. Hay niños q. miran libros, otros están jugando con bloques de construcción pero realizan juego simbólico. Usan los bloques como si fueran coches. Tb hay niños q. están jugando en la casita con el teléfono. Hay varios niños q. asumen diferentes roles con las muñecas y peluches, algunas son mamá y las cuidan, desisten, otras las están curando porq. están enfermas. </p>	<p> Puede ser q. por ser un día diferente al haber tenido el concierto q. hoy no se hayan realizado muchos juegos. Hay estereotipos sexistas en los juegos. (niños - niñas) </p>

7 VARIABLES

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>	<p>Hoy no se han realizado juegos sedentarios, puede q. porq. fuese un día diferente.</p> <p>Los juegos realizados a lo largo de la jornada es decir implicaron movimiento.</p> <p>El juego sedentario fue el de la asamblea (los villancicos), pero aun así los niños se estuvieron moviendo para las representaciones.</p>	<p>No hubo juegos sedentarios, solo en la asamblea.</p>

JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.

JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)

Hoy hubo ~~el~~ juego libre q. dirigido.

El juego de las canciones fue totalmente dirigido por la docente, los niños seguían las instrucciones y representaban como en una orquesta en donde la docente era la directora de orquesta.

Hubo juego libre en el recreo (1 hora) los niños los juegan libremente sin directrices acerca de aq. o cómo jugar (siempre cumpliendo normas de comportamiento)

En la última hora de la mañana tb. hay juego libre, los niños juegan libremente con los juguetes del aula y los materiales de juego q. hay.

El juego de esta jornada fue fundamentalmente juego libre. Puede ser q. haya sido así por ser el día del concierto.

<p>MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD (materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)</p>	<p>En la asamblea emplean material musical: instrumentos musicales (panderetas, claves y maracas)</p> <p>En el recreo juegan con <u>elementos de la naturaleza</u>: palos, hojas, arena, piedras</p> <p>En la última hora de la mañana usan <u>mucho material de entretenimiento</u>: muñecas, libros, coches y motos, animales de plástico.</p> <p>Tb. se emplean materiales esta para el desarrollo cognitivo como bloques de construcción.</p>	<p>Los materiales empleados no buscaban una finalidad por parte de la docente.</p> <p>Se q. normalmente cuando es juego libre la docente pone material a disposición de los niños sin atender a sus características o a su funcionalidad.</p>
--	---	---

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: 2

DÍA: 18.12.12 MARTES

ASPECTOS QUE PUEDAN INFLUIR: Hoy no salieron al patio xq. llovía → (cada video)

V

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales)</p>	<p>En la mañana la docente juega con los niños a cantar canciones: cantan la canción del sol, la canción de las manos y la canción del zapatero. Después pide a los niños q. canten la canción q. quieren (el niño q. quiere cantar una canción puede salir con un micrófono improvisado con un bote de juguete a cantar a sus compañeros) (2 niños cantan: uno la canción de la zorra y el otro la del berquillo chiquitito)</p> <p>A la mañana los niños q. van acaban los fichos pueden jugar con plastilina sentados en sus mesas. Muchos hacen comiditas, otros animales, coches o carreteras o caminos.</p> <p>En el recreo van a la sala de video a ver una peli xq. llueve.</p> <p>A última hora de la mañana la docente reparte puzzles por las mesas, uno para cada niño/a. La docente prefiere q. el juego se realice individualmente pero los niños se acaban moviendo de sitio, cambiando los puzzles y jugando en grupos.</p>	<p>Se realizan juegos siempre en las mismas horas de la jornada escolar.</p> <p>Están establecidos unos determinados rutinos en relación al juego en el aula.</p>
<p>(D) ← (SM) (S) (A) (A) (ME) (S) (L) (FM) ← (ME) (S) (A) (L)</p>		

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>	<p>Juego de destreza: <u>canciones</u> (juego sedentario).</p> <p>Juego de destreza: <u>plastilina</u> (juego sedentario)</p> <p>Juego de destreza: <u>puzzles</u> (juego sedentario)</p> <hr/> <p><u>Todos juegos sedentarios</u> <u>y no hubo patio</u></p> <hr/>	<p>Los juegos de hoy fueron todos sedentarios. no Los niños no salieron al patio y la docente les dejó jugar a última hora de la mañana pero con puzzles q. son juegos sedentarios. Se pretendía q. fuese un juego individual pero los niños x la necesidad de moverse acabaron jugando en grupos y se cambiaban de grupos.</p>

JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.

JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)

En la asamblea juegan a cantar canciones (juego dirigido x la docente) → memoria, lenguaje, pronunciación...

A media mañana juegan con plastilina y es juego libre, los niños realizan las producciones q. quieren libremente sin directrices de la docente.

A última hora juegan con puzzles de manera libre, pues se los intercambiaban unos con otros se mueven de sitio para jugar con otros puzzles etc. (este juego tuvo la directriz de la docente en un primer momento xq. les explicó q. tenían q. colocar las piezas en los huecos, ~~pero~~ en el cole ya los usaron 4 veces pero lo explicaba igual) → no lo considero

como juego dirigido xq. realmente la docente no fue dirigiendo la dinámica del juego a diferencia del juego de canciones, simplemente lo explicó)

Hubo 2 tipos de juego libre y 1 tipo de juego dirigido.

En el recreo no salieron al patio (factor q. pudo influir.)

<p>MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD (materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)</p>	<p>Canciones: <u>juego sin material</u>.</p> <p>Juego con plastilina: <u>material ed. y de entretenimiento</u> (desarrollo de hab. y de la creatividad).</p> <p>Juego con puzzles: <u>material ed. y de entretenimiento</u> (desarrollo de destrezas manipulativas y habilidades de lógica)</p>	<p>La mayor parte del material empleado es material ed. o de entretenimiento con el fin de q. los niños se entretengan, pero a su vez están trabajando diferentes habilidades y destrezas.</p>
--	---	--

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: 3

DÍA: 19.12.12 [MÉDICO]

ASPECTOS QUE PUEDAN INCLUIR: no salieron al patio (sala video) // Psicomotricidad.

[V]

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales)</p>	<p>En la <u>asamblea</u> juegan con las canciones (la docente hoy <u>además de cantar las de siempre les enseñó una canción nueva de las letras</u>)</p> <p>A <u>media mañana</u> la docente les <u>propone un juego nuevo el teléfono estropeado</u> lo explica y <u>se va desarrollando</u> el juego la primera vez no sale muy bien pero poco a poco el juego se realiza.</p> <p>En el <u>recreo</u> con <u>la sala de video</u>, los niños <u>ven una peli</u> pero <u>muchos hablan entre sí o juegan con los mones y los pies</u> tocándolos y <u>chocándolos con los de sus compañeros</u>.</p> <p>A <u>última hora</u> no hay juego, la docente les <u>cuenta un cuento</u> y hacen <u>asamblea</u>.</p>	<p>Hay <u>también psicomotricidad</u> no <u>puede ir xq. estuve ayudando a la tatará con la ordenación de trabajos del 1º trimestre</u>, pero hacen <u>habitualmente circuitos</u> xq. <u>trabajar las habilidades motrices básicas</u>.</p>

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>	<p>Juego de canciones; <u>juego sedentario</u> Juego telefónico estropeado: <u>juego sedentario</u>. Tuvieran <u>psicomotricidad</u> (poco movimiento)</p>	<p>Hay hubo poco juego con movimiento pero tuvieron <u>psicomotricidad</u>.</p>

JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.

JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)

Juego de canciones: juego dirigido, la docente marca el desarrollo del juego en todo momento ~~además~~ al enseñarte una canción nueva los niños siguen las indicaciones de la docente.

Juego teléfono estropeado: juego dirigido. la docente les explica como es el juego y marca lo q. tienen q. ir haciendo los niños. Actúa en todo momento como moderadora del juego.

Hoy no hubo juego libre. En el recreo es donde se suele dar el caso de juego libre y hoy no hubo patio → sala video.

MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD (materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)

Juego de canciones: juego sin material.

Juego telefónico estropeado: juego sin material.

———— x ————

Todos los juegos de hoy fueron sin material.

no se usó material xq- los juegos no lo requerían

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: 4

DÍA: 20.12.12 JUEVES

ASPECTOS QUE PUEDAN INFLUIR: _____

P

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales)</p>	<p>En la asamblea cantan las canciones y practican la nueva canción. La docente trae un juego con la nueva canción con un tren. Para la canción en el ordenador y los niños y ella la van cantando mientras caminan en un tren por toda la clase.</p> <p>A media mañana los niños juegan con plastilina de manera libre, al final la docente les enseña a hacer un pulpo con la plastilina.</p> <p>En el recreo realizan juegos de fuerza, corren x el patio, otros realizan juego simbólico, juegan a q unos son los padres y q los hijos no pueden hacer cosas.</p> <p>A última hora la docente prepara un concurso de talentos. Los niños q quieren pueden salir individualmente al "escenario" para cantar canciones, bailar, o hablarles a sus compañeros.</p>	<p>Me doy cuenta de q parece q muchos juegos son por cubrir el tiempo, pero la docente me comenta q sabe cuales son las finalidades de los juegos q realizan. Sabe q capacidades desarrolla los niños. Parece q los juegos no tienen un fin q., pero en realidad si lo tienen.</p>

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>	<p>Juego con plastilina: <u>juego sedentario</u> Solo hubo este juego sedentario en toda la jornada escolar, además de la <u>plastilina</u></p>	<p>La mayor parte de los juegos q. hicieron hoy los niños fueron con movimiento</p>

JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.

JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)

Juego canciones: juego dirigido, la profe fue indicando cómo se tenía q. ir desarrollando el juego.

Juego con plastilina: juego libre, pero al final la docente les propone hacer un pulpo con la plastilina (juego dirigido) les explica cómo tienen q. hacer la cabeza y después los tentáculos.

Concurso de talentos: juego dirigido, xq. la docente muestra el juego y lo realiza con una intención educativa, pero tiene un componente libre, q. los niños pueden salir al escenario a representar de forma libre.

Los juegos q. se realizaron hoy fueron todos dirigidos. Plastilina y recreo los 2 únicos q. fueron libres.

<p>MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD (materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)</p>	<p>Juego con <u>plastilina</u>: <u>materiales</u> y de <u>entretenimiento</u> (finalidad: <u>desarrollar hab. y capacidades creativas y de manipulación</u> motricidad fina.)</p>	<p>Apenas se usan materiales en los juegos de hoy.</p>
--	---	--

DIARIO DE CAMPO - Nº DE SESIÓN: 5

DÍA: 21.12.12 VIERNES

ASPECTOS QUE PUEDAN INFLUIR: último día del trimestre. visita de los reyes magos al cole.

P

OBJETIVOS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p> TIPOS DE JUEGO (Juegos de habilidad y destreza, juegos de construcción, juegos de representación, juegos de fuerza, motricidad y aire libre, juegos, juegos de reglas sociales) </p>	<p> En la clase no siguen la rutina del juego de canciones, solo hablan y comentan la visita de los reyes. Después de la visita juegan un rato pequeño con bloques y con al recreo. En el recreo realizan juegos de fuerza, corren, juegan a la pilla, el recreo se larga un poco por ser el último día de cole. (1h. y 30) Cuando vuelven realizan juego libre pero muy poco tiempo ya que se tienen q. preparar para marchar. Juegan con la casita y el teléfono, con el carrito de muñecas y la cura, los muñecas y los bloques de construcción. Hacen mucho juego simbólico pero tb. juego de construcción con los bloques. </p>	<p> Hoy no se respetaron los horas básicas (solo rutinas de leero y merienda) Esto influye en los tiempos dedicados al juego. </p>

HIPÓTESIS	OBSERVACIONES	IMPRESIONES/CONCLUSIONES
<p>TIPOS DE JUEGOS SEDENTARIOS: juegos en donde la actividad motriz es reducida. (Puzzles, juegos de mesa, juegos creativos como la plastilina, arcilla o modelaje, dominó)</p>	<p><u>no hubo juego sedentario. Solo 15 min. de juego con la plasti</u></p>	<p>Los niños hoy se mueven bastante, sobretodo xq. se da en la hora de recreo, q. es donde se mueven junto con la clase de psicomotricidad.</p>

JUEGO LIBRE: El niño juega espontáneamente sin ningún tipo de orden o directriz. La duración del juego es variable y depende de los participantes.

JUEGO DIRIGIDO: Juego propio de la intervención educativa. El docente es el que marca las directrices básicas de juego actuando como moderador del mismo. (Bantulá, 2000)

En toda la mañana no hubo juego dirigido. Primó el juego libre.

Como consecuencia de q. el recreo se alargó y tb. de q. a última hora se dejó juego libre con los juegos y juguetes del aula.

MATERIALES EMPLEADOS EN EL JUEGO ATENDIENDO A SU FUNCIONALIDAD
(materiales educativos, materiales de entretenimiento, por ejemplo juguetes, materiales de psicomotricidad, juegos sin material, materiales para el desarrollo cognitivo...)

Juegos de fuerza y simbólicos:
(recreo) → sobre todo materiales
de la naturaleza: arena y pelos fundamentalmente.

Juego libre: materiales de entretenimiento solitario: la casita, ~~el~~
el carrito y ~~con~~ cuna de muñecas,
las muñecas. T.b. materiales xa
el desarrollo cognitivo como los
bloques lógicos.

Hoy se empleó mucho material
a causa de q. el juego libre se
realiza poniendo a disposición
de los niños el material y los
juguetes del aula.

REGISTRO CON PODÓMETRO

NIÑO nº: 1

DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 1153
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 10' Lluvia: no hubo patio, estacion en sala video
② 19.12.12	Nº de pasos: 4614
	Tiempo de marcha activa: 4'
	Observaciones: TMT: 41' // Psicometría Lluvia: no hubo patio → sala video
③ 20.12.12	Nº de pasos: 4614
	Tiempo de marcha activa: 3'
	Observaciones: TMT: 43' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 2	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 1317
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 11' Lugar: no hubo patio, sala video
② 19.12.12	Nº de pasos: 6925
	Tiempo de marcha activa: 8'
	Observaciones: TMT: 1:01' // Percepción Lugar: no hubo patio, sala video
③ 20.12.12	Nº de pasos: 2196
	Tiempo de marcha activa: 2'
	Observaciones: TMT: 16' Hubo patio
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 3	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 2716
	Tiempo de marcha activa: 2'
	Observaciones: TMT: 23' Lluvia: no hubo patio → sala video
② 19.12.12	Nº de pasos: 6263
	Tiempo de marcha activa: 9'
	Observaciones: TMT: 54' // psicometría Lluvia: no hubo patio → sala video
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6526
	Tiempo de marcha activa: 12'
	Observaciones: TMT: 55' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 4	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 3721
	Tiempo de marcha activa: 2'
	Observaciones: TMT: 34' Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 6962
	Tiempo de marcha activa: 11'
	Observaciones: TMT: 1:01'' Psicometría Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 8648
	Tiempo de marcha activa: 15'
	Observaciones: TMT: 1:14'' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 5	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 3035
	Tiempo de marcha activa: 3'
	Observaciones: TMT: 25' Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 9024
	Tiempo de marcha activa: 22'
	Observaciones: TMT: 1:16' // Psicometría Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6097
	Tiempo de marcha activa: 6'
	Observaciones: TMT: 58' Hubo patio
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑA nº: 6	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 1959
	Tiempo de marcha activa: 1'
	Observaciones: TMT: 17' Llovió: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 8273
	Tiempo de marcha activa: 11'
	Observaciones: TMT: 1:12' // Psicometría Llovió: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6828
	Tiempo de marcha activa: 6'
	Observaciones: TMT: 1:00 Hubo patio
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 7	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 2311
	Tiempo de marcha activa: 1'
	Observaciones: TMT: 22' Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 6322
	Tiempo de marcha activa: 9'
	Observaciones: TMT: 56' (Pescamotricidad) Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6669
	Tiempo de marcha activa: 14'
	Observaciones: TMT: 56' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO

NIÑO nº: 8

DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 797
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 6' Lugar: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 5083
	Tiempo de marcha activa: 4'
	Observaciones: TMT: 47' // Psicometría Lugar: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 2947
	Tiempo de marcha activa: 4'
	Observaciones: TMT: 26' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO

NIÑO nº: 9

DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 1577
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 13' Lluvia: no hubo patio → sala video
② 19.12.12	Nº de pasos: 6467
	Tiempo de marcha activa: 7'
	Observaciones: TMT: 57' // Psicometría Lluvia: no hubo patio → sala video
③ 20.12.12	Nº de pasos: 2969
	Tiempo de marcha activa: 2'
	Observaciones: TMT: 26' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO nº: 10	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 2516
	Tiempo de marcha activa: 1'
	Observaciones: TMT: 23' Lugar: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 6042
	Tiempo de marcha activa: 7'
	Observaciones: TMT: 55' // Psicomotricidad Lugar: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6967
	Tiempo de marcha activa: 7'
	Observaciones: TMT: 1:03' Hubo patio
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO

NIÑO nº: 12

DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 656
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 5' Llevó: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 4710
	Tiempo de marcha activa: 8'
	Observaciones: TMT: 42' (1 Psicometría) Llevó: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 4824
	Tiempo de marcha activa: 10'
	Observaciones: TMT: 42' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO	
NIÑO n.º: 15	
DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 2344
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 20' Lluvió: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 7631
	Tiempo de marcha activa: 10'
	Observaciones: TMT: 1:05' // Psicomotricidad Lluvió: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 6285
	Tiempo de marcha activa: 6'
	Observaciones: TMT: 53' Hubo patio
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CON PODÓMETRO

NIÑO n.º: 14

DÍA	MARCA PODÓMETRO
① 18.12.12	Nº de pasos: 1012
	Tiempo de marcha activa: 0'
	Observaciones: TMT: 8' Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
② 19.12.12	Nº de pasos: 6012
	Tiempo de marcha activa: 8'
	Observaciones: TMT: 52' // Peicometricidad Lluvia: no hubo patio → sala vídeo
③ 20.12.12	Nº de pasos: 5094
	Tiempo de marcha activa: 6'
	Observaciones: TMT: 43' Hubo patio
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:
 	Nº de pasos:
	Tiempo de marcha activa:
	Observaciones:

REGISTRO CRONÓMETRO

DÍA: ④ 10.12.12

TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa	condiciones con manos y movimiento positiva	4' 28" } 25' 11"
			22' 43" }
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos		
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.	Juego simbólico (Copa mickey mouse)	25' 14"
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...	Juegos con palas y piedras	18' 33"
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		

REGISTRO CRONÓMETRO

DÍA: ② 11. 12 . 12

TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa	Carcajones	6' 23"
		Plastilina	18' 37"
			25'
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos	Juegos con bloques constr.	14' 52"
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.	Juego simbólico (cocina en arena)	9' 11"
		Juego simbólico (pila de platos)	13' 26"
			22' 37"
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...	Juego en es columpio	11' 14"
		Juego en patio (hierba y esdora)	18' 27"
			29' 41"
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		

REGISTRO CRONÓMETRO

DÍA: ③ 12.12.12

TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa	Coraciones con monedas y movimiento	5' 07"
		Plastilina	23' 10"
			28' 17"
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos	Juegos con piezas de madera	18' 51"
		Juegos con bloques constr.	18' 51"
			37' 42"
			Tiempo total del juego en rincones (todos los niños en los 2 rincones)
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.	Juego simbólico (muñecos y coches)	16' 48"
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...	Juego de pila	7' 31"
		Circuitos psicomotricidad	27' 43"
		Juego con pelota (pases con monedas)	4' 38"
			39' 59"
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		

dentro, momento a rincones

REGISTRO CRONÓMETRO

DÍA: ④ 13.12.12

TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa	Construcciones	7' 06"
		Terracota (caracoles)	9' 38"
			} 16' 44"
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos	Juego con arena (hacer castillos y estructuras)	11' 49"
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.	Juego simbólico (Dora)	7' 33"
		Juego simbólico (Patricio y Bob esponja)	13' 15"
			} 20' 48"
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...	Juego en los colchoncillos (patro)	6' 22"
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		

REGISTRO CRONÓMETRO

DÍA: ⑤ 14.12.12

TIPOS DE JUEGO	HABILIDADES DESTREZAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE INCLUYEN LOS TIPOS DE JUEGOS	ESPECIFICACIÓN DEL JUEGO	TIEMPO CRONÓMETRO
Juegos de habilidad y destreza	Destrezas manuales, habilidades lingüísticas, capacidad creativa	Canchales	4' 46"
		Plastilina	25' 17" 50' 3"
Juegos de construcción	Capacidad de atención y concentración. Relaciones espaciales. Construcción de objetos	Juego con arena (carreteras)	16' 21"
Juegos de representación	Reproducción e imaginación de situaciones, personajes u objetos.	Juego simbólico (juego en castillos, teléfono)	8' 11"
Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre	Canalización de la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo, elaboración del esquema corporal...	Juego en los columpios	13' 33" } 35' 41"
		Juego con hojas	22' 08" }
Juegos de reglas sociales	Aprendizaje y adquisición de hábitos de respeto hacia los demás, jugar en grupo, aceptar el valor de reglas impuestas desde fuera o por los participantes...		