



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN
INFANTIL
CURSO ACADÉMICO 2019-2020

**ANÁLISIS SOBRE EL TRATAMIENTO Y LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL: EL
CASO DE UN AULA DE DOS AÑOS.**

ANALYSIS OF THE TREATMENT AND IMPLEMENTATION OF
RECREATIONAL ACTIVITY IN THE FIRST CICLE OF EARLY CHILDHOOD
EDUCATION: THE CASE OF A TWO-YEAR CLASSROOM.

Autor: Lucía Díaz Anguren.

Director: M^a Pilar Ezquerro Muñoz.

Fecha: 25/11/2019

V^oB^o DIRECTOR

V^oB^o AUTOR

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	4
2. ABSTRACT	5
3. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	6
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1 CONCEPCIÓN DE JUEGO	8
4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	10
4.3 TIPOLOGÍA DE JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL ..	12
4.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....	16
5. OBJETIVOS DEL ESTUDIO	18
6. ESTUDIO.....	19
6.1 CONTEXTO	19
6.2 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN	21
6.3 PROCEDIMIENTO Y PRINCIPALES RESULTADOS DERIVADOS DE LAS DOS FASES DEL ESTUDIO	25
6.3.1 FASE DE INICIACIÓN	26
6.3.2 FASE DE INTERVENCIÓN	29
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	37
8. BIBLIOGRAFÍA.....	42

ANEXOS	47
ANEXO 1: RINCONES DE JUEGO A DISPOSICIÓN DE LOS NIÑOS/AS AL COMIENZO DEL ESTUDIO	47
ANEXO 2: ENTREVISTA INICIAL.....	48
ANEXO 3: ENTREVISTAS DE PROFUNDIZACIÓN.....	49
ANEXO 4: ENTREVISTA FINAL	50
ANEXO 5: ESCALA DE ESTIMACIÓN 1	51
ANEXO 6: ESCALA DE ESTIMACIÓN 2	55

1. RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado se centra en el análisis del tratamiento y la puesta en práctica de la actividad lúdica. Bajo esta consideración, se hace un análisis de dicha actividad, llevada a cabo en un aula de dos años, con trece niños/as de Educación Infantil.

Para ello, en primer lugar, se ha llevado a cabo una aproximación a este concepto desde el marco teórico, haciendo un recorrido sobre las diferentes concepciones, las características del mismo, la tipología de juego existente en la etapa de Educación Infantil y la importancia que cobra la actividad lúdica en la Educación Infantil.

Tras llevar a cabo la parte documental, se ha realizado un estudio en un aula de dos años, con el objetivo de conocer cómo era el juego de los niños/as, para lo cual se han utilizado diversos instrumentos de recogida de información, como son, entrevistas, observación, diario de campo, imágenes fotográficas, etc. Por último, después de observar el juego de los niños/as, se han realizado algunas intervenciones en las que se han repensado los espacios preparados para el juego de los niños/as.

Como conclusión, a lo largo de todo el documento se podrá constatar el cambio que se lleva a cabo a nivel de aula, así como las relaciones sociocomunicativas, sociales y de afecto que se crean entre los diversos niños y niñas, resultando imprescindible la participación de los mismos.

Palabras clave: actividad lúdica, juego, Educación Infantil, relaciones, intervención, observación, espacios, niños/as, iguales.

2. ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on the analysis of the treatment and implementation of recreational activity. Therefore, an analysis of said activity is carried out in a class with 13 two-year-old children belonging to the Early Childhood Education program.

For this purpose, in the first place, an approach to this concept has been carried out from the theoretical framework, going over the different conceptions, their characteristics, the type of play that is present in the Early Childhood Education stage and the importance that playful activity has in Early Childhood Education.

After the documenting process was conducted, a study was carried out in a class of two-year-olds, with the aim of learning how the children's play was like, for which various tools for gathering information were used, such as interviewing, observing, daily field ledger, photographic images, etc. Lastly, after having observed the children at play, some interventions have been accomplished by rethinking the spaces which were reserved for the children to play.

In conclusion, throughout the document, the change that takes place at the classroom level can be noted, as well as the socio-communicative, social and affective relationships that arise between various children, resulting in their participation.

Key words: recreational activity, play, Early Childhood Education, relationships, intervention, observation, spaces, children, equals.

3. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El juego es un concepto global, utilizado en la totalidad de las civilizaciones que han convivido en el planeta Tierra, por tanto, es una actividad innata que está presente en todos los seres humanos (López, 2010); todos y todas juegan y han jugado, aunque esto no quiere decir que guarden las mismas características, sino que podemos encontrar que hay similitudes y diferencias entre sí muy alejadas tanto en tiempo, como en espacio.

Sin embargo, a lo largo de la historia el concepto de juego ha asumido diversas variaciones, siendo transformado, hasta considerarse según apunta Buytendijk una actividad propia de la infancia y, un derecho de la misma (Extremera y Montero, 2016). Coincidiendo con lo que apunta García (2006), el juego es una actividad vital e indispensable para el ser humano, por lo que es una parte fundamental para el desarrollo del niño/a¹. Por todo lo anteriormente expuesto, se constata que la actividad lúdica es la estrategia didáctica más completa con la que el niño/a se desenvuelve, ya que, a través de esta, el niño/a se desarrolla de forma integral englobando todas las áreas. Por ende, en este trabajo el juego, es utilizado como un principio metodológico fundamental para la Educación Infantil. Siguiendo en la misma línea, y, coincidiendo con lo que apunta Piaget en su teoría psicoevolutiva, se considera que el juego consiste en una actividad intelectual y placentera, una vía de aprendizaje acerca de nuevos conocimientos, objetos y destrezas entre otros (Delgado, 2011).

La actividad lúdica, es una acción que se realiza de manera innata y voluntaria, y que tiene lugar desde el nacimiento. Cuando somos bebés jugamos para explorar el mundo que nos rodea, manipular, realizar movimientos, experimentar y observar entre otros. A medida que el niño/a crece, el juego se va convirtiendo en más complejo y desarrollado, lo que se ve fundamentado por la libertad que va adquiriendo, la influencia del mundo que le rodea y la adquisición del lenguaje, lo cual llega aproximadamente a los dos años. Para realizar este acercamiento,

¹ A lo largo de este trabajo, y con el fin de facilitar la lectura del texto, en ocasiones se hará uso del masculino genérico, así como de sustantivos colectivos para referirse a las personas de ambos sexos, sin que esto signifique la utilización del uso sexista del lenguaje en ningún caso, ni de las connotaciones que esto implica.

se han tenido como referencia a personas relevantes en el estudio de la Educación Infantil como son Piaget, Fröebel y Vygotsky entre otros, que coinciden en argumentar que “jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico” (Secadas, 1978). A través de las diversas fuentes de información, se ha comprendido que el juego según apunta Delgado (2011), es una actividad natural y adaptativa propia del ser humano y de algunos animales desarrollados. Asimismo, se puede constatar que este, ocupa un lugar imprescindible dentro de la vida del niño/a, ya que el placer que produce el llevarlo a cabo, así como, la potencia de la comunicación y la socialización, le ayudan a comprender el mundo, a formarse en valores como el respeto, la colaboración, construirse a sí mismo y a convertirse en un ciudadano crítico y competente, para la sociedad en la que se encuentra inmerso. Además de que constituye un instrumento privilegiado de intervención educativa, ya que afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social (Orden ECI/3960/2007, p. 30).

Como conclusión, se describirá el resultado de dicho proceso y lo acontecido en cada caso. Cabe destacar, que el presente trabajo está compuesto por un marco teórico; en el que se fundamenta la importancia del juego en la Educación Infantil y las características de este, además de, la tipología de juego en la Educación Infantil y, por último, la importancia de este en la misma etapa, asociando el concepto con la legislación en España. De la misma manera, se indican los objetivos del estudio, que darán sentido a la puesta en práctica, así como la contextualización del mismo, los instrumentos de recogida de información y las diversas fases que se han llevado a cabo para hacer la puesta en práctica de las intervenciones consideradas pertinentes: fase de iniciación y fase de intervención. Por último, se realiza una discusión y conclusiones, extraídas de los resultados del estudio realizado.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo de este apartado se realizará un recorrido por el concepto de juego, centrándose tanto en explicar las diferentes definiciones argumentadas por diversos autores, como, las características, la tipología de juego existente en la etapa de Educación Infantil, y la importancia del juego en esta etapa asociado con la legislación vigente en España.

4.1 CONCEPCIÓN DE JUEGO

Antes de comenzar, es importante señalar que el concepto de juego es muy amplio y variado, por ello, hay numerosas definiciones en cuanto a su significado. Es sustancial mencionar que, como apunta Secadas (1978), detrás de este concepto, se esconde un entramado de valores, actitudes y aprendizajes, que son desarrollados tanto por seres humanos, como por animales, por ello, es importante conocer este concepto.

Con el fin de acercarnos hacia este significado, se van a tener en cuenta algunos autores relevantes en el campo de la Educación Infantil, como son, Piaget, Fröebel y Vygotsky entre otros, que coinciden en argumentar que “jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico” Secadas (1978, p.73). Estos expertos a los que Bruner (1972), clasifica como “Gigantes del estudio del ser humano” coinciden en el que el juego, “constituye un aspecto central del proceso de desarrollo infantil, aunque, cada uno, ponga el énfasis en funciones diferentes”. (Linaza, 2013, p.105).

- **Piaget** (1995), cita, “los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De tal modo, el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo” (p. 20). Por tanto, y según apunta Secadas (1978), el juego para este autor constituye una actividad que conlleva una acción en sí misma. Sin embargo, no sitúa la aparición este concepto, hasta el 2º estadio del Periodo sensomotor (respuestas primarias que aparecen hacia el

segundo o tercer mes de vida) (Ortega, 1991). En este periodo, el niño reproduce determinadas acciones o conductas simplemente por el placer que le ocasiona, como pueden ser sonidos, juegos de manos, soltar o coger objetos, es decir, realizar actividades de preejercicio. Por último, este autor defiende el juego como participar en el medio que está ligado a la asimilación de la realidad por parte del sujeto (Montealegre, 2016).

- **Groos** (citado por Martínez, 2008) defiende que el juego es una preparación y un entrenamiento para la vida, ya que lo asocia a aspectos genéticos que van avanzando y van teniendo actos inteligentes.
- **Fröebel**, preserva este concepto como la actividad principal del niño/a, la cual se utiliza como vía de expresión del mundo interior de la persona (Secadas, 1978). La actividad lúdica forma parte de la educación, de ahí su importancia, ya que, gracias a ello, el niño/a se introduce en el mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás (Heiland, 1999).
- **Vygotsky**, indica que la actividad lúdica constituye el motor de desarrollo, en la medida en que se crean continuamente zonas de desarrollo próximo² (López, 2010).
- Según Delgado (2011), **Decroly**, lo define como “un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho” (p. 5). Además de esto, el autor argumenta que el juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la libertad y espontaneidad.

² Según Vygotsky (1988), la zona de desarrollo próximo es: "la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (p.133)

- **Freud**, vincula directamente al juego, con la realización de deseos inconscientes, al igual de como son los sueños para el adulto (Linaza 2013). El autor lo asocia el juego con el medio para expresar necesidades y poder satisfacerlas y vinculó este, al instinto del placer.
- **Osterrieth**, señala que el juego forma parte del proceso de socialización del niño, ya que en este descubre a los otros, crea amistades, relaciones sociales, etc. (Molina, 2008).
- **Wallon**, apunta que el juego es una actividad vital, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño/a (Arias, 2007).

Por último, se puede concluir que como apuntan Minerva y Torres (2007), el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano.

4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego como ya se ha mencionado, constituye una parte fundamental para el desarrollo integral del niño/a, pero este concepto sigue siendo difícil de definir ya que hay existencia de diversidad de opiniones en cuanto a su concepto. Sin embargo, paradójicamente, se ha demostrado la facilidad con la que cualquier observador sin especial entrenamiento, puede distinguir entre las conductas lúdicas y no lúdicas, al identificar comportamientos en niños/as de especies muy distintas. Autores referentes de la educación, asientan algunas características que lleva consigo la actividad lúdica:

- El juego es una actividad que **sólo cabe definir desde el propio organismo** que está inmerso en ella (García y Pardo de León, 1997). Esta, es una de las características más importantes del mismo, y es la que mayores consecuencias metodológicas tiene para abordar su estudio, lo que también es apoyado por autores clásicos del desarrollo infantil como son Piaget y Vygotsky.

- **La actividad lúdica es espontánea, libre y no está condicionada por refuerzos o acontecimientos externos** (Linaza, J. y Maldonado, A., 1997). El juego es serio y útil para el desarrollo del niño/a, en la medida de que es su propio protagonista, por ello, autores como Brunner (1986), apuntan que la intervención en los juegos de los niños/as, únicamente deben consistir en la facilitación de un ambiente que propicie el juego, que le permita al niño/a explorar el mundo e interactuar con sus iguales, siendo un terreno privilegiado. Además de esto, cabe destacar que el juego permite libertad de elección, según apunta Secadas (1978), “todo juego es, en primer lugar y, sobre todo, una acción libre” (p. 12).

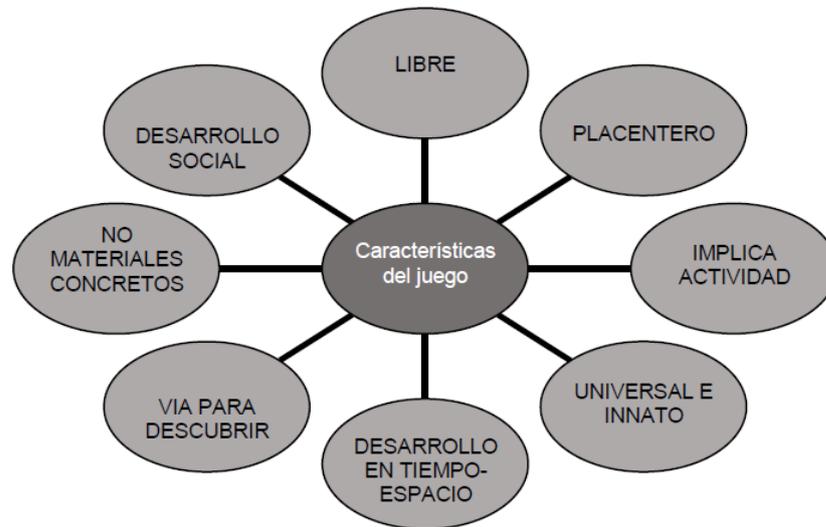
- El juego es una **actividad placentera**, según apunta Piaget, J. (1969), ya que es una actividad espontánea en la que el niño/a puede imaginar y realizar diferentes roles. “Es la actividad realizada por el gusto de la propia actividad” (p. 56). Desde los planteamientos de Freud, la función del juego es equivalente a los sueños (Elkonin, 1980). Piaget y Vygotsky (citado por García y Pardo de León, 1997) sostienen que “(...) la satisfacción de deseos inmediatos del niño se da en el juego” (p.3). Así mismo, Secadas (1978) argumenta que el juego produce en los niños/as un gozo o una fuente de placer gracias a “el placer de control” de la propia actividad (p. 22). Siguiendo por la misma línea, Russel (1970) coincide con este autor citando “sin placer no existe juego” (p. 23).

- **El juego carece de finalidad en sí misma**, defiende Wallon (1972) y argumenta que el niño/a no juega para algo, sino que juega para jugar.

- **La actividad lúdica implica actividad**, según menciona Piaget (1995), ya que conlleva ejercicio físico, psíquico y cognitivo entre otros. Por tanto, es un potenciador del desarrollo del niño/a en todas sus facetas (motoras, cognitivas, sociales, etc.).

Una aportación interesante es la de autores como García & Llull (2009), Delgado (2011) y Pecci et. al., (2010), muestran una selección común de las características de juego:

FIGURA 1: CARACTERÍSTICAS DE JUEGO.



4.3 TIPOLOGÍA DE JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Existen varios criterios para clasificar el juego que se lleva a cabo en la etapa de Educación Infantil. Los parámetros que se van a mostrar a continuación se han seleccionado entre varios en los que destacan; García & Llull (2009), Delgado (2011), Pecci et. al., (2010) y Piaget (citado por López, 2010) y Rodríguez (2018).

En la siguiente tabla, se pueden encontrar diferentes tipos de juegos existentes en Educación Infantil según las capacidades que desarrollan, el espacio, los participantes, el aspecto social, la actividad y el papel que desempeña el adulto en el mismo. Se cree importante que se comprenda este establecimiento, ya que forma una parte muy importante para el desarrollo de este trabajo, debido a que esta clasificación, ayudará al lector a comprender la etapa de madurez y desarrollo cognitivo en la que los niños/as se encuentran.

TABLA 1. TIPOS DE JUEGO

<p>Según las capacidades que se desarrollan.</p>	<p>Juegos psicomotores: Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño/a.</p> <p>Juegos sensoriales: Desarrollan los sentidos. Se caracterizan por promover el predominio de uno o más sentidos en especial. En estos estarían enmarcados los juegos manipulativos, de experimentación, etc. que permiten al niño/a alcanzar conocimientos a través de la experiencia. (Extremera y Montero, 2016).</p> <p>Juegos sociales: Este tipo de juegos, permiten que el niño/a tenga contacto con otros iguales y que se forjen vínculos sociales.</p> <p>Juegos afectivo-emocionales: Son juegos con una gran carga emocional, ya que se juega a representar o revivir una situación.</p> <p>Juegos de creatividad: Implican que el niño/a descubra, imagine e improvise.</p> <p>Juegos cognitivos: Este tipo de juegos incitan al desarrollo de capacidades intelectuales, pensamiento abstracto y habilidades lingüísticas e invitan al niño/a solucionar conflictos o problemas (Castellar, González, Santana y Coronado, 2015).</p>
---	--

Según el espacio.	De interior (Dentro del aula o centro educativo). De exterior (Al aire libre).
Según el número de participantes.	Individual (El niño/a juega solo/a). Por parejas (El niño/a juega con uno de sus iguales). Pequeño grupo (más de dos miembros). Grupo mediano (entre dos y cinco miembros). Gran grupo (más de cinco miembros).
Según el aspecto social.	Solitario (El niño/a juega solo/a). De espectador (El niño/a se limita a observar, pero no participa). Paralelo (Los niños/as juegan en un mismo lugar, pero sin interactuar). Asociativo (Los niños/as se involucran con lo que otros/as están haciendo). Cooperativo (Reúne todas las habilidades sociales del niño/a y lo pone en práctica). Competitivo (Los niños/as juegan unos contra otros).
Según el Grado de actividad.	Tranquilo. Activo. Muy activo.
Según el papel del adulto.	Libre. Dirigido. Presenciado.

Además de esto, autores como Paredes (2003), señalan que el juego tiene diversos periodos de evolución según la edad en la que el niño/a se encuentre,

lo que ayuda a comprender qué tipo de juego está llevando a cabo. De la misma manera Piaget, desarrolló una teoría en la que sostiene que el niño pasa por etapas evolutivas, y que según en la que este se encuentre, destaca un tipo de juego determinado. Así mismo, numerosos autores como son Groos, Vygotsky, Piaget, etc. sostienen que para que los niños/as se desarrollen, es necesario que jueguen.

Siguiendo por la misma línea, **Piaget** (López, 2010), divide los juegos propios de la Educación Infantil, en cuatro categorías que siguen una secuencia común, acumulativa y jerarquizada, estos son:

- **Juego motor:** se presenta en el periodo sensorio-motor, que se encuentra en edades comprendidas entre los 0 y los 2 años de edad. En este periodo, los niños/as juegan con personas y objetos que están presentes cuando se establece el juego. Los niños/as realizan una acción y, si les resulta interesante la repiten incansablemente, lo que les ayuda a afianzar el conocimiento. Además de esto, en este tipo de juego, los niños/as actúan esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales únicamente por el placer que les produce de manera inmediata.

Es importante destacar que Piaget no es el único autor que se centra en este tipo de juego, sino que otros lo nombran de diferente manera, Delgado (2011), los define como “Juegos funcionales o de ejercicio”, Ruiz (1996), los designa como “Juegos de movimiento” y Díaz (1993), los nombra como “Juegos de desarrollo anatómico”.

- **Juego simbólico:** este tipo de juego se encuentra en una etapa que el autor define como preconceptual, y se da en edades comprendidas entre 2 y 4 años. Este juego, implica la representación de un objeto por otro. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos representan.
- **Juego de construcción:** no constituyen una etapa más dentro de la etapa evolutiva, sino que marcan una posición intermedia entre los

diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. En este juego, se lleva a cabo una especie de montaje de elementos que adquieren formas distintas. Lo que designa como “Juegos de construcción y destrucción”.

- **Juego de reglas:** este juego aparece de manera tardía en el desarrollo del niño/a, ya que implica la socialización de este. A través de estos juegos, el niño/a deposita la confianza en el grupo y le ayuda a aumentar la confianza en sí mismo.

4.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.

El juego es una actividad básica que forma parte de la vida del niño/a según menciona Linaza (2013). Autores relevantes en la educación como son Freud, Piaget o Vygotsky (citado en Linaza, 2013) apuntan que, “jugar es una actividad fundamental para el funcionamiento psicológico” (p.104). Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso de la etapa de Infantil es el que se produce a través del juego, y las actividades lúdicas son consideradas las acciones más serias de los niños/as. Además, Wallon resalta que el juego tiene un alto valor educativo y psicoterapéutico (estímulo del interés, desarrollo del sentido de observación, cooperación y convivencia) (Arias, 2007).

Asimismo, el 20 de noviembre de 1959 la Asamblea General de Naciones Unidas, aprobaba la DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO/A, la cual destaca en uno de sus principios, concretamente en el VII:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. (ONU 1959, p. 2).

Sin embargo, en nuestro país, no siempre ha tenido la misma importancia, sino que el concepto de juego ha ido cambiando de manera notable a lo largo del

tiempo, lo que se ve constatado en las Leyes Educativas por las que se ha regido el Sistema Educativo Español, los Decretos y una Orden Educativa.

En el año 1990, es la primera vez que aparece el concepto de “juego” en una Ley Educativa Española, esta es aprobada el 3 de octubre y es la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE). En la misma, únicamente se menciona este concepto cuando se refiere a la Educación Infantil, y se recoge en el artículo nueve que la metodología de la Educación Infantil “se basará en las experiencias, las actividades y el juego en un ambiente de afecto y de confianza” (p. 5).

Después de esta ley, en el año 2006 se aprueba la Ley Orgánica de Educación (LOE), la cual no introduce cambios en cuanto a este concepto, por lo que mantiene lo previsto en la Ley anterior en lo referente al juego, únicamente siendo utilizado este en la etapa de Educación Infantil.

“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” (p. 22).

Unos años más tarde, esta fue modificada por la LOMCE, la cual no introduce cambios específicos referentes a la metodología basada en el juego en la etapa de Educación Infantil. Por lo cual, está vigente lo mencionado en la Ley anterior y se encuentra anotado anteriormente.

En base a esta legislación se implanta un Real Decreto del 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes tanto a la Educación Secundaria Obligatoria (1631/2006), la Educación Primaria (1513/2006) y el Segundo Ciclo de Educación Infantil (1630/2006).

Siguiendo por la misma línea, en 2007 se dicta la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. La cual cita: “(...) el juego resulta una actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo afectivo, físico, cognitivo y social” (p.8). Además, el juego es considerado una necesidad básica del niño/a.

Por último, en el Decreto 143/2007, del 31 de octubre, por el que se establecen los contenidos educativos del primer ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Se destaca que los docentes debemos:

“Adecuar progresivamente las actuaciones y comportamientos a las situaciones de juego, rutinas y otras actividades, utilizándolos para manifestar sentimientos, canalizar intereses y adquirir conocimientos” (p.14969).

Por todo lo anteriormente expuesto se puede concluir, que en la Educación Infantil es importante contemplar la actividad lúdica por formar una parte fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que funciona como un vehículo conductor esencial para que se produzca aprendizaje. El aula, es el lugar donde los niños/as tienen más posibilidades de jugar con iguales (Arias, 2007). Además de esto, gracias al recorrido que ha tenido este concepto por la legislación vigente en este país, se ha observado que el juego está cobrando cada vez más importancia, recurriendo a este recurso como método didáctico principal dentro de las aulas de los Centros Educativos Españoles, en especial, dentro de las aulas de Educación Infantil.

5. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Cabe destacar que para la realización de este estudio se ha tenido en cuenta un objetivo que sirve como síntesis, y base de todo el proceso. El trabajo pretende:

- Analizar el tratamiento y la puesta en práctica por parte de la docente, de la Actividad lúdica en el primer ciclo de Educación Infantil en un aula de dos años.

En base a este, al comienzo del estudio se establecieron unos objetivos más concretos, los cuales son:

- Conocer las decisiones tomadas por la docente a nivel de juego y espacios que se destinan para que se lleve a cabo.

- Identificar si los materiales de juego que plantea la docente a los niños/as y observar si favorecen o dificultan el desarrollo del juego.
- Conocer qué juegos se desarrollan en el aula de dos años.
- Comprender y diferenciar las relaciones que se llevan a cabo por parte de los niños/as en las situaciones lúdicas.

Teniendo en cuenta lo observado a lo largo de todo el estudio, se detectaron algunas necesidades que llevaron a plantear una intervención, por lo que se establecieron objetivos que dieran sentido a la misma.

La intervención se lleva a cabo en diferentes momentos a lo largo de todo el proceso del estudio, para la realización de esta, se pretenden conseguir los siguientes objetivos:

- Aprovechar todo el espacio del aula en los momentos de juego.
- Establecer un cambio de espacios y materiales de juego.
- Introducir juegos y juguetes de más complejos, acordes con las necesidades detectadas.
- Propiciar una evolución del juego en el aula.

6. ESTUDIO

6.1 CONTEXTO

- **CENTRO:**

El análisis de este trabajo se lleva a cabo en un Colegio Público de Educación Infantil y Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria. La zona en el que está enmarcado es caracterizada por ser accesible, tener buena comunicación con diversos servicios y estar bien delimitada.

El centro tiene grandes dimensiones, ya que cuenta con cinco edificios una pista polideportiva, cuatro patios escolares abiertos y uno cubierto, zonas verdes y huerto escolar. Además, durante el periodo escolar y en el horario del mismo, el CEIP dispone del Pabellón Polideportivo Municipal. Por lo consiguiente, y debido a las ampliaciones que el mismo ha sufrido a lo largo del tiempo, actualmente, el

centro cuenta con 32 aulas que acogen en torno a 700 alumnos/as de edades comprendidas entre 2 y 12 años.

- **AULA:**

El aula de dos años en el que se ha realizado el presente trabajo se encuentra situada en uno de esos cinco edificios mencionados anteriormente. Concretamente en un edificio anexo al principal que está únicamente destinado a este rango de edad.

El edificio está compuesto por cuatro aulas de dos años con sus respectivos aseos equipados con todo lo necesario (uno por aula), una sala de reunión, un almacén, un aula de usos múltiples, una cocina y varios aseos. Por lo que se puede deducir, que en este Primer Ciclo de Educación Infantil en el CEIP se encuentran cuatro líneas destinadas a dos años de edad.

El aula, está situada la tercera según la puerta principal. Cuenta con una gran fuente de luz natural, por ser una de sus paredes un ventanal. Tiene forma rectangular, lo que facilita la distribución de mobiliario y recursos. Al lado de la puerta y dentro de la misma, se encuentra un aseo adaptado a la edad de los niños/as. Salvo este espacio, el aula es totalmente abierta y no existen barreras arquitectónicas que impidan el acceso a ningún alumno/a o docente. Lo que también se justifica por tener mesas adaptadas a una silla de ruedas, rampas de acceso, etc.

En este aula, en el curso 2018-2019, conviven trece alumnos, una docente y una Técnico en Educación Infantil. El grupo es el primer año que forma parte del centro educativo, y se caracteriza por ser heterogéneo con un distinto nivel madurativo y cognitivo, lo que es normal en todas las edades pero que se hace más notorio en la edad en la que se enmarca este trabajo.

Esta, ofrece numerosos recursos de aprendizaje, ya que va cambiando según la demanda de los niños/as, es decir, no siempre existen los mismos materiales. En cuanto a los espacios que están preparados para el juego, se puede destacar que el aula se encuentra distribuida en rincones abiertos, ya que no hay ningún

elemento arquitectónico o mobiliario que cierre dichos espacios. Los rincones que hay en el aula son los siguientes (**ver anexo 1**):

- **Rincón de la biblioteca:** se pueden encontrar diferentes cuentos infantiles que predominan por sus imágenes, lo que se entiende por la edad de los niños/as. Este rincón, se propone como un espacio en el que los niños/as tienen la posibilidad de comenzar a realizar la actividad lectora. Cabe destacar que este espacio es reducido, y que cuenta con cuentos dentro de un cajón.
- **Rincón del juego simbólico:** en este rincón se encuentra, una cocina con diversos utensilios, una plancha, varios caballos y cajones con materiales para llevar a cabo los diferentes oficios. Por lo que, hay una mesa con cuatro sillas y un frente acondicionado con todo lo necesario para establecer este tipo de juego.
- **Rincón de desarrollo de la motricidad fina:** este rincón va cambiando cada día, ya que se proponen diferentes materiales, entre los cuales se destacan, pinturas, plastilina, encajables, puzzles con sonido, materiales de construcción naturales, pegatinas, etc. el cual, también es habitualmente muy demandado.

Los juguetes que existen fuera de los rincones establecidos son: raíles de tren de madera, materiales de construcción de madera de diferentes tamaños, encajables, juegos de introducción de objetos (pelotas, figuras), juegos de luces, cuentos blandos, muñecas, peluches, un barco con animales, animales de tierra y puzzles simples entre otros.

6.2 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Antes de dar comienzo a este apartado, es importante dejar claro que los instrumentos son herramientas reales que son utilizadas para valorar el objeto

de un estudio, es decir, que son las herramientas con las que se ha recogido la información.

Para realizar este estudio, se ha decidido utilizar, por un lado, técnicas de tipo **cualitativo** para recoger la información. Esta técnica permite analizar los datos que sean interesantes y que se contextualicen en un contexto determinado, además, de ofrecer una serie de instrumentos que son acordes al estudio a realizar (Hernández, Fernández y Baptista, 2006), como, por ejemplo, las **entrevistas y el diario de campo**, entre otras. Por otro lado, se utiliza una técnica de tipo **cuantitativo** como son las diversas **escalas de medida**, que van a ayudar a registrar cuando aparece un comportamiento o tipo de juego de forma objetiva. Así mismo, resulta interesante señalar que esta recogida de información se ha realizado con una intención descriptiva, es decir, que los elementos que se han seleccionado, permiten la descripción global de los diversos fenómenos que se han querido observar (Albert, 2007).

Los instrumentos que se han utilizado para realizar este estudio son:

- **Entrevista:** una entrevista es una conversación provocada por el entrevistador, que tiene una finalidad concreta y que está guiada por la persona que realiza el estudio (Fábregues, Meneses, Rodríguez y Paré, 2016).

El tipo de entrevista que se ha utilizado en este estudio es la **entrevista en profundidad** que como apunta Taylor y Bogdan (1992), es una conversación entre dos personas, en la que se van turnando la palabra, de manera que el entrevistador propone temas y el entrevistado les da respuesta. Cabe destacar, que las entrevistas siempre se han llevado a cabo entre la maestra tutora del aula y la persona que está realizando el estudio, y se han realizado en diversos momentos claves del mismo. Además, las entrevistas realizadas no han tenido una estructura clara, por lo que las mismas son **no estructuradas y abiertas**, ya que el esquema ha sido altamente flexible tanto para la formulación de preguntas, como

para la libertad de respuesta. Estas entrevistas se realizaron de manera inicial, de profundización y final.

- **Entrevista inicial:** se realizó como comienzo o toma de contacto, por lo que se llevó a cabo al comienzo del estudio. Esta, se propuso para tener una idea principal de cómo era el juego en el aula y conocer la visión que tenía la docente en ese momento del juego dentro del aula y, saber qué importancia ocupaba para la misma. **(Véase anexo 2).**
- **Entrevista de profundización:** se llevó a cabo antes de realizar las diferentes propuestas de intervención. En estas, se trataron temas sobre el juego de los niños/as en los primeros meses del estudio, las observaciones que se habían recogido, las necesidades que se encontraban en ese momento, y sobre todo de cómo combatir esas necesidades o cómo hacer que las diversas carencias encontradas se solventarían. **(Véase anexo 3).**
- **Final:** se realizó una vez terminó el análisis. Con esta entrevista se quiso constatar el cumplimiento de los objetivos de las propuestas de intervención. Se puso en valor el cambio y se estableció algún tipo de modificación en caso de considerarse necesario. **(Véase anexo 4).**
- **Observación:** este instrumento se ha seleccionado como parte esencial de todo el desarrollo del estudio, dado que permite que la información sea recogida por un espectador in situ y en los momentos que se requiera. “Observar es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientada por un objetivo terminal u organizador, y dirigido a un objeto con el fin de obtener información” (De Ketele, 1984, p. 12).

Para esta selección, la edad fue un factor determinante, ya que el estudio está centrado en un aula de dos años y, por tanto, otro instrumento que fuera más complejo y que requiriera lenguaje por parte de los pequeños, no sería viable. Además de esto, se tuvo en cuenta que el observador no interviniera en el mismo, sino que en un primer momento únicamente actuará como mero espectador, recogiendo datos relevantes como el tipo de juego de los niños/as, las relaciones, el espacio, etc. Por lo consiguiente, la observación que se realizó fue **libre y alospectiva**, ya que este tipo de observación permite al observador visualizar a un sujeto externo y recoger los aspectos pertinentes de manera sistemática. (De Ketele, 1984).

- **Diario de Campo:** este instrumento es utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. Por lo que, es una herramienta de sinterización de experiencias para luego poder analizar los resultados. Este recurso ha permitido al estudio una recogida de información diaria y momentánea, que después se ha utilizado para dar más certeza al mismo. Como complemento a este instrumento se utilizan las escalas de estimación.

- **Escalas de estimación:** constituyen un conjunto de valores o símbolos para indicar en qué medida el niño/a posee lo que se mide o indica en la escala (Sáez, 2017). Para la realización de la primera escala de estimación se han focalizado tres aspectos determinantes, para conocer cómo juega el niño/a, (**Véase anexo 5**) estos son:
 - Juega solo/a
 - Juega en grupo.
 - No juega.

Una vez realizada esta escala, para continuar con el estudio, se realizó otra, esta vez con el objetivo de saber si el juego de los niños/as había cambiado y observar si existía una relación clara entre la edad de

nacimiento y el juego que se llevaba a cabo (**ver anexo 6**). Los aspectos dentro de esta son:

- Mes de nacimiento.
 - Juega solo/a
 - Juega en grupo.
 - No juega.
- **Conversaciones conjuntas o intercambios conversacionales:** este instrumento fue seleccionado porque se pretendía que tanto la docente tutora del aula en la que se hacía el estudio, como la persona que realiza el estudio y, por tanto, la observadora del mismo, compartieran ideas y visiones sobre lo que se estaba analizando. Este método permite que ambas personas describan con precisión los términos observables y se establezcan criterios para la mejora del análisis y la propuesta de intervención (Ruiz, Suárez, Meraz y Sánchez de Tagle, 2012).
- **Fotografías:** La fotografía es un recurso gráfico que permite constatar la información, no solo de manera instantánea cuando se realiza la misma, sino de manera posterior, lo que permite analizar lo que se ha recogido de forma más detallada, Proust (citado en Jiménez, 2005).

6.3 PROCEDIMIENTO Y PRINCIPALES RESULTADOS DERIVADOS DE LAS DOS FASES DEL ESTUDIO

En el presente epígrafe, de cara a presentar el trabajo de un modo más integrador y comprensivo, se abordan dos fases, por un lado, la fase de iniciación, y, por otro lado, la fase de intervención, así mismo, dentro de estas se podrán encontrar los principales resultados del estudio.

Estas fases, se han establecido para poder hacer un análisis del juego que llevan a cabo los niños/as y conocer la percepción que tiene la maestra en base a esto, además de poder extraer datos de la manera más amplia posible. Por ello, en

todo momento del estudio se tiene en cuenta la opinión y las posibles aportaciones de la docente tutora del aula.

6.3.1 FASE DE INICIACIÓN

Esta fase se llevó a cabo al comienzo del estudio y destaca por ser la más amplia ya que supuso un proceso de recogida de información de manera exhaustiva. Lo que se pretende es, conocer cómo es el juego por parte de los niños/as y de la docente, observar cómo se desarrolla en el aula, saber cómo son los espacios, etc. En esta, se llevaron a cabo diversas técnicas para que fuera posible obtener información de forma global.

- **RECOGIDA DE INFORMACIÓN:** a lo largo de todo este periodo se ha llevado a cabo una recogida de información de las actitudes, comportamientos, momentos, etc. que se han querido observar, registrar y constatar. La recogida de información se ha realizado en base a los acontecimientos que pueden ocurrir o no en el aula. Para ello, se han utilizado diversas técnicas que han ayudado, tanto a recoger la información, como a almacenarla. Para llevar a cabo esta fase se ha realizado:
 - **ENTREVISTA INICIAL:** esta entrevista es lo primero que se ha llevado a cabo en el periodo de recogida de información. La cual, se hizo al comienzo del estudio, ya que se necesitaba tener una visión de lo que es el juego por parte de la docente tutora del aula en el que se iba a llevar a cabo todo el estudio antes de comenzar a observar. Esta, se realizó el primer día del periodo de prácticas, gracias a la libertad y confianza que la maestra mostró. En ella se plantearon diversas preguntas de forma distendida y abierta, por lo que se pudieron extraer las primeras conclusiones.
 - **OBSERVACIÓN:** al comienzo del periodo de observación lo que se pretendía era observar cómo se desarrollaba el juego por parte

de los niños/as de manera global, sin ningún tipo de filtro concreto. Para recoger esta información, se utilizó un **diario de campo** con el interés de poder anotar los hechos que ocurrían en ese preciso momento y que eran relevantes para el estudio.

Esta observación amplia y global se llevó a cabo durante las primeras dos semanas del estudio, en las cuales se anotó que los niños/as mostraron comportamientos como:

- Interactúa con los demás cuando juega o no lo hace.
- Juega solo, hasta que alguien interactúa y se aleja.
- Juega al lado de otros/as, pero no mantiene ningún tipo de contacto.
- Necesita que le dirijan el juego, o es capaz de jugar solo.
- Intenta siempre jugar con el adulto.
- Intenta mantener relaciones con sus iguales.
- Se aísla.
- Juega a determinados juegos por repetición y estímulos llamativos.
- Mantiene juego con diálogo.
- Juega con su propio cuerpo.
- Experimenta con objetos.
- Es líder de aula.
- Es activo, pasivo, neutro, etc.

Como complemento a este diario de campo y tras observar los datos expuestos anteriormente, se decidió utilizar una **escala de estimación**. Lo que se pretendía con esta, era poder constatar qué tipo de comportamientos se llevaban a cabo por parte de cada niño/a de manera individual, ya que en el aula de dos años por la heterogeneidad que muestra, existen comportamientos muy dispares. Esto, también se debe al grado de maduración y la edad en la que se encuentran los niños/as en ese momento. En esta

escala se establecen tres ítems diferenciados, como se ha mencionado anteriormente: juega solo/a, juega en grupo y no juega.

Cabe destacar que en el momento de observar y encasillar a los niños/as, se sintió la necesidad de recoger otro aspecto relevante para el estudio, como es si los niños/as tienen adquirido el lenguaje o no, ya que la comunicación se considera un elemento importante para el establecimiento del juego.

Una vez realizada esta observación y habiendo anotado los diferentes rasgos o comportamientos llamativos en el aula, cuando ya se tenía claro cómo eran los espacios, niños/as, las opiniones de la docente, las relaciones que se establecen dentro del aula, etc. se decidió hacer una reunión con la maestra para así poder compartir y debatir sobre lo observado por parte de ambas personas, constatar la información o, por el contrario, volver a la etapa de observación de una forma más centrada.

En la reunión se dialogó sobre los acontecimientos que se habían anotado en el diario de campo, en alguna ocasión pausando de forma prolongada la entrevista, para comentar algún comportamiento de algún niño/a en concreto, por necesidad pedagógica de evaluación de la docente. En este diálogo se mostraron acuerdos ante algunas necesidades existentes, aunque como se ha venido señalando, estas, en ocasiones son justificadas por la edad de los niños/as y la madurez. Algunas de las necesidades que se encontraron son:

- Poca comunicación y diálogo entre los niños/as.
- Espacio muy abierto y desaprovechado.
- Juego simbólico inexistente.
- Escasa relación entre iguales.
- Notable uso de la actividad física, correr, empujar, saltar, etc.
- Inexistencia de juego tranquilo.
- Utilización de juegos de repetición en su mayoría.
- Amplio uso de juego paralelo.
- Poca capacidad de llevar a cabo un juego en grupo.

- Liderazgo por parte de algunos/as y pasividad por parte de otros/as.
- Soledad.
- Aislamiento.
- Poca socialización.
- Egocentrismo.

Tras esta discusión la docente propuso hacer un cambio con el fin de modificar algunos de los comportamientos observados. Para ello, se decidió introducir juegos y juguetes nuevos al aula, así como proponer más rincones de juego.

6.3.2 FASE DE INTERVENCIÓN

A. INTERVENCIÓN PROPUESTA POR LA MAESTRA: Amplía los aspectos a observar.

Como se ha comentado anteriormente, esta proposición partió de la docente cuando ya se había realizado una observación detallada del juego en el aula y, por consiguiente, se habían detectado las necesidades.

Para realizar la intervención, se compartieron opiniones de las diversas actitudes y formas de actuar de los niños/as, teniendo en cuenta como tema central el desarrollo del diálogo como parte esencial de esta etapa educativa, ya que se cree que introduciendo rincones que potencien el juego simbólico, los niños/as serán capaces de fortalecer sus relaciones sociales, compartir con sus iguales, etc. los rincones que se introducen son:

- **Rincón de los disfraces:** se introduce un perchero con diversos disfraces que aluden a las diferentes profesiones, vaquero/a, peluquero/a, enfermero/a, varias faldas, disfraces de películas, etc.
- **Rincón de la peluquería:** se establece un espacio en el que se introducen elementos llamativos de esta profesión como son secadores, pinzas, peines, espejos de plástico, etc.

En cuanto a los juegos y juguetes, se decidió eliminar algunos juguetes blandos, de estimulación por repetición, de luces, puzzles simples, etc. e introducir materiales naturales y de construcción que potencien la concentración y la tranquilidad. Esto fue así, ya que los niños/as demandaban otro tipo de juegos o juguetes por su maduración, desarrollo, momento evolutivo, etc. lo que no era solicitado al comienzo del curso escolar donde los niños/as se encontraban en otro momento de desarrollo menos avanzado.

Una vez realizada esta intervención se lleva a cabo un periodo de observación.

- **OBSERVACIÓN:** una vez realizados los cambios pertinentes, se observa el juego de los niños/as a lo largo de tres semanas, para así conocer si el juego se modifica. Esta observación, permitió anotar en el diario de campo diferentes aspectos de cambio en el modo de jugar en los niños/as. Los cuales son:
 - Algunos/as niños/as juegan entre sí en pequeño grupo (máximo 3 participantes).
 - Alguno de los niños/as no establece juego con sus iguales.
 - Otros/as niños/as intentan establecer un juego con diálogo, pero no obtienen respuesta.
 - Utilizan los disfraces con un fin estético, sin desarrollar juego simbólico.
 - Asocian los instrumentos de peluquería para llevar a cabo juego simbólico.
 - No se respetan los espacios destinados para cada rincón.
 - Traen y llevan los juguetes de un lado a otro, sin utilizar el espacio que se les propone.
 - Los cuentos de la biblioteca se utilizan como juguete, no para establecer un diálogo de prelectura con el adulto.
 - Se establece juego en solitario con juguetes simples.
 - Los niños/as rara vez juegan con materiales de construcción.
 - Existe demanda por parte de los niños/as hacia objetos de control óculo manual como pueden ser, los juegos encajables, coches, etc.

- No es tan demandada la necesidad de juego con un adulto.
- Existen varios líderes de juego.

Del mismo modo en el que se anotan estos acontecimientos en el diario de campo, se realiza una **escala de estimación** ya referida anteriormente. Además de esto, se cree importante anotar la edad de nacimiento de los pequeños/as, para así poder comprobar si existe una relación entre la maduración y el juego que establecen. Los ítems que se reflejan en la misma son: mes de nacimiento, juega solo/a, juega en grupo y no juega.

Una vez realizada esta observación y anotados los acontecimientos destacados, fue relevante llevar a cabo un intercambio de opiniones con la docente, ya que como se ha mencionado en anteriores ocasiones, la visión que la maestra tenga del juego de los niños/as es muy importante para el estudio. Para ello, se decide utilizar una entrevista de profundización, ya que esta, no solo permite comentar de manera abierta lo que se ha observado hasta el momento, sino que da la posibilidad de hacer a la docente preguntas claras y directas, que la permitirán contestar con toda confianza lo que desde su perspectiva ha observado.

- **ENTREVISTA DE PROFUNDIZACIÓN:** en esta entrevista se trataron los temas ya señalados anteriormente y que son:
 - ¿Cómo es el juego de los niños/as?
 - ¿En qué momento se encuentran?
 - ¿Cuáles son las carencias que se encuentran en el aula?
 - ¿crees que, si se introduce algún cambio, el juego de los niños/as se modificará?

A medida que la entrevista iba avanzando, la persona que realiza el estudio iba anotando las percepciones más relevantes. Así mismo, al finalizar la entrevista entre ambas, se hizo un resumen del que se extrajeron las siguientes conclusiones:

- El juego ha cambiado notablemente desde el inicio del curso, hasta el momento en el que nos encontramos.
- Los niños/as han madurado y establecen un juego diferente.
- Los juguetes que les expone el adulto no son utilizados como el adulto plantea.
- El mobiliario dispuesto en el aula está distribuido de forma muy abierta, por ello, no se utilizan los rincones como se debe, sino que el material viaja de un lado al otro del aula.
- El trasladar materiales de un lado a otro no beneficia ni a los niños/as ni a las docentes.
- La alfombra no se usa para jugar, solo para el momento en el que se realiza la asamblea.
- Los cuentos son juguetes, no son utilizados para llevar a cabo una iniciación de prelectura con el adulto.

Para finalizar, se le propone a la docente la introducción de un cambio en el aula.

B. SEGUNDA INTERVENCIÓN: Propuesta por la persona que realiza el estudio.

Esta intervención parte de la persona que realiza el estudio. La misma, pretende un cambio del aula de manera global, es decir, cambio de distribución de mobiliario, materiales, rincones, juegos, juguetes, etc. para así poder solventar las necesidades que se encuentran en el aula.

Para la realización de esta intervención lo primero que se lleva a cabo es un mapa conceptual del cambio que se quiere realizar, el cual se presenta a la maestra con el fin de buscar su aprobación. En el mapa se especifica lo siguiente:

- **Cambio de situación del rincón de la cocinita:** en un primer momento, este rincón se encuentra en un lugar oscuro y estrecho, al lado del aseo, lo que impide que los niños/as se puedan dar la vuelta con dificultad para poder poner los utensilios de cocina en la

mesa. Además de esto, este espacio al ser tan reducido no permite que más de tres niños/as jueguen al mismo tiempo.

Lo que se propone es cambiar la distribución del rincón y trasladarlo a una zona con luz natural como es el ventanal, ya que así se aprovecha la luz y se amplía el espacio. Al mismo tiempo, este espacio es peculiar ya que tiene un espejo en el que los niños/as se pueden observar jugando y es más fácil que se establezca juego simbólico.

Este espacio estará delimitado por una mesa, en la que los niños/as pueden jugar realizando juego de imitación y juego simbólico de dar de comer a sus iguales, muñecos etc. y, por otro lado, estará situado un mueble que abrirá el espacio de la alfombra. El tercer lado es en el que se encuentra la pared.

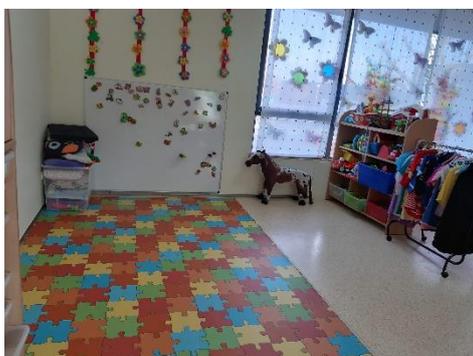


- **Cambio de distribución del rincón de los disfraces:** se hace este cambio, ya que según las necesidades encontradas y puesto que los niños/as no desarrollan juego simbólico con los disfraces, se decide situar este junto al rincón de la cocinita y muy próximo al espejo en el que ellos/as se pueden observar así mismos/as y por tanto comenzar a reconocerse como seres individuales con unas características determinadas y únicas.



- **Inclusión del rincón de la alfombra en el juego:** se utiliza un armario con cajoneras para delimitar este espacio con el rincón de la cocinita, y al mismo tiempo se disponen materiales adecuados para que los niños/as puedan desarrollar un juego más tranquilo en la alfombra, la cual no era utilizada.

Los juguetes que se introducen son: materiales naturales, de construcción, circuitos de fichas, pistas de coches y trenes, etc.



- **Cambio distribución y situación del rincón de la biblioteca:** en un inicio los cuentos se encontraban situados dentro de una cuna en la que estaban apilados. Se decide cambiar este espacio a una zona en la que hay una mesa grande y varias sillas para potenciar que los niños/as realicen el acto de prelectura con sus iguales, bien llevando a cabo un acto de imitación, o con adultos contándoles la historia.

Se cree necesario este cambio de distribución, ya que se pretende que los cuentos sean respetados por los niños/as y surja la necesidad de querer leer estos con ayuda del adulto, o querer compartirlos con sus iguales. Por lo cual, también se cambian los tipos de cuentos que se encontraban al comienzo y se introducen otros con menos imágenes y más relato.

- **Inclusión del rincón de médicos:** se introduce este rincón para que los niños/as desarrollen juego simbólico. Estos, se encuentran en una edad de desarrollo en la que es muy importante la autonomía, el aseo, el conocimiento de sí mismos, etc. Por ello, y dado que el aula dispone de todo lo necesario, se introduce este rincón de manera abierta, ya que no se tiene certeza de que los niños/as vayan a realizar el juego que se pretende potenciar con la inclusión de este rincón, y así poder dar la posibilidad de traslado de otros materiales a este.



Cabe destacar, que se mantiene el rincón de la motricidad fina y el rincón de la peluquería, tal y como estaban planteados al inicio del estudio, ya que son rincones muy demandados y utilizados de forma adecuada.

Una vez distribuida el aula y realizados los cambios pertinentes, se realiza un periodo de observación.

- **OBSERVACIÓN:** en este periodo se anotan en el diario de campo las diferentes actitudes, relaciones, juegos, etc. que se llevan a cabo en el aula. Entre los cuales se destaca:
 - Los materiales viajan de un lugar a otro.
 - Alguno de los rincones sigue estando muy abierto.
 - El juego que se realiza como norma general es más elaborado que al comienzo del estudio.
 - La comunicación se apodera del juego, aunque no solo con lenguaje verbal.
 - No todos los niños/as consiguen llevar a cabo un juego organizado, tranquilo y placentero.
 - Los niños/as tienen juego simbólico con lenguaje en su mayoría.
 - Se lleva a cabo imitación, entre iguales y hacia adultos.

Por todo lo anteriormente expuesto, y como consecuencia de una reflexión sobre las necesidades que se encuentran hasta el momento, se cree importante cambiar los espacios.

C. TERCERA INTERVENCIÓN: Propuesta por la persona que realiza el estudio.

En esta última intervención lo único que se realiza es un cambio de posicionamiento del mobiliario para incentivar que los espacios estén más cerrados y así, que los materiales de juego no se transporten de un lado a otro sin cesar. Por lo cual, se modifica la distribución del mobiliario para que el espacio sea más reducido y, por tanto, menos abierto.

- **Para el rincón de la cocinita:** se utilizan dos mesas pequeñas a modo de separación del resto de espacios. Esto no quiere decir que el espacio quede cerrado del todo, sino que la disposición hace de acotación del mismo.

- **Para el rincón de los médicos:** se cierra el espacio con un biombo que delimita la zona y le da realidad al juego simbólico que se propone.

Tras esta intervención, como anteriores ocasiones un periodo de observación, en el que se obtuvieron los resultados finales del estudio. Se lleva a cabo **una entrevista final**, en la cual se trataron temas relevantes para el estudio, con el fin de poder reflexionar sobre la progresión del juego de los niños/as desde el comienzo hasta ahora. Los resultados finales que se extrajeron tanto de la observación, como de la entrevista con la docente, fueron los siguientes:

- Los niños/as han ido avanzando notablemente en el juego.
- La mayoría de los niños/as del grupo desarrolla juego simbólico.
- Los actos de tirar, lanzar, golpear, etc. son casi inexistentes.
- Se lleva a cabo juego tranquilo en muchas ocasiones.
- Los niños/as son capaces de jugar en pequeño grupo (máx. 4).
- Casi todos los niños/as del aula son capaces de comunicarse en el juego, aunque no tengan lenguaje adquirido.
- No es necesario que los niños/as tengan lenguaje para que sean líderes de juego.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras describir y analizar el tratamiento y la puesta en práctica del juego y, observar los principales resultados del estudio, se procede a realizar la discusión. Se plantea este apartado con el fin de ayudar a obtener conclusiones que supongan una futura línea para nuevos estudios.

Los primeros resultados aparecieron al comienzo del estudio, en la primera fase, llamada “Fase de iniciación”. En ella se señalan las principales necesidades encontradas en el aula, como la **poca comunicación y diálogo entre los niños/as**. Se marca esta como necesidad, ya que la comunicación se considera esencial para que los niños/as establezcan relaciones en el juego. En este sentido el artículo 13-F de la LOE (2006, p.22), en sus objetivos sostiene que los niños/as deben desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y

formas de expresión. Por ende, comparto las ideas de Osterrieth, (citado en Molina, 2008) cuando señala que el juego forma parte de un proceso de socialización del niño, en el que descubre a los otros, crea amistades, relaciones sociales, etc. Aunque debido a la edad de los niños/as, y puesto que nos encontramos en un aula de dos años, que haya ausencia de diálogo es normal, ya que, por su maduración, aún no tienen las herramientas necesarias para comunicarse a través del lenguaje verbal. Hay algún niño/a que muestran un lenguaje adecuado, pero como norma general, los niños/as que se encuentran en el aula no tienen lenguaje y, en muchas ocasiones, ni intención de comunicarse, bien sea porque en sus hogares no se lo potencien, o porque hasta el momento no les ha sido necesario. Por lo cual, lo que en este trabajo se pretende es ayudarles a mejorar la forma de comunicarse, ya que como menciona Delgado (2011), la comunicación que se produce en el juego, en conjunto con la socialización y el placer, ayuda los niños/as a conocerse a sí mismos y a convertirse en ciudadanos críticos y competentes. Esta necesidad poco a poco se fue resolviendo hasta llegar a una situación en la que casi todos/as los niños/as son capaces de comunicarse en el juego, aunque no tengan lenguaje adquirido.

En base a esto, se ponen en manifiesto necesidades como, **la escasa relación y la poca socialización entre iguales, aislamiento y soledad**. Se observa que hay niños/as que no juegan con ningún material, no se relacionan ni establecen un vínculo de apego con sus iguales, ni con adultos, hay niños/as que no han superado el periodo de adaptación, lo que hace que tampoco ganen confianza en el aula para sentirse completamente libres. Además de esto, los niños/as que desean e intentan entablar una relación de amistad con los demás compañeros/as no son correspondidos, lo que crea frustración y rechazo. Jugar consiste en un actividad fundamental, ya que ayuda a que los niños/as pongan en crezcan a nivel psicológico (Linaza, 2013).

Coincido con la planteado por Groos (citado en Martínez, 2008) y Heiland (1999), cuando defienden que el juego es una preparación y un entrenamiento para la vida, forma parte de la educación, y gracias a ello, el niño/a se introduce en la cultura y la sociedad en la que está inmerso. El ser humano necesita de otros

para construirse y formarse como ciudadano crítico, por lo que es muy importante plantear soluciones que incentiven que los niños/as adquieran un clima de confianza para que ellos/as mismos quieran relacionarse con sus iguales. Lo cual se fue ganando a medida que estudio fue avanzando, hasta llegar a conseguir observar que casi todos/as los niños/as son capaces de mantener comunicación con sus iguales y jugar en pequeño grupo.

Así mismo, a lo largo del estudio, se evidencia que los niños/as **no son capaces de llevar a cabo un juego organizado, tranquilo y placentero**, lo cual resulta una de las características esenciales del mismo, ya que gracias al juego los niños/as pueden imaginar, realizar diversos roles, etc. únicamente por el gusto de la propia actividad (Piaget 1969). Otros autores relevantes en el campo de la Educación Infantil como son Piaget, Fröebel y Vygotsky entre otros, infieren que “jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico” Secadas (1978, p. 103). Y no puedo estar más de acuerdo con todos ellos, puesto que, gracias al juego los niños/as aprenden a solucionar conflictos, razonar y a controlar sus emociones. Pero al no haber juego tranquilo el estado en el que el aula se encuentra se resume en, juguetes y materiales lúdicos tirados por el suelo, y se denota la preferencia por parte de los niños/as de realizar juegos de movimiento de la motricidad gruesa como son, lanzar, tirar, chutar, correr, etc. Esto se debe, a las diferencias del grupo y a la heterogeneidad que muestra el mismo, ya que en la edad en la que nos encontramos hay mucha diversidad en cuanto a la maduración, la atención, el ritmo de desarrollo, etc.

Además de esto, cuando los niños/as intentaban establecer un juego más tranquilo lo hacían en solitario y paralelo a sus iguales, sin que se produjera ningún contacto visual, ni comunicativo, lo que no daba riqueza a la actividad lúdica, ya que se utilizaban juegos de repetición en su mayoría. Al finalizar el estudio, se destaca que los niños/as son capaces de jugar entre ellos/as en pequeño grupo realizando en muchas ocasiones juego simbólico con comunicación y diálogo, por consiguiente, el juego que se realiza es tranquilo, placentero, comunicativo y organizado.

Una aportación que me gustaría destacar es Paredes (2003), que sostiene que el juego tiene diversos periodos de evolución según la edad en la que el niño/a se encuentre, lo que nos ayudará a comprender qué tipo de juego se está llevando a cabo por parte de los niños/as. En relación con la actividad lúdica que estos niños/as llevan a cabo, se puede destacar que uno de los juegos que Piaget menciona como básicos en la Educación Infantil es el **juego simbólico**, el cual al comienzo del estudio es inexistente, ya que los niños/as mostraban más interés por la realización de la actividad física, correr, empujar, saltar etc. Esto, se fue modificando a lo largo del estudio, ya que las intervenciones promovieron rincones y juegos que potenciaron que los niños/as tuvieran preferencia por jugar a, a hacer como si..., realizar imitaciones de sus figuras de apego etc. y, por tanto, que desaparecieran los juegos que implican desarrollo de la motricidad gruesa. Lo que también está fundamentado por la adquisición de herramientas comunicativas como es el lenguaje verbal y no verbal.

Por último, es importante mencionar el tema del **liderazgo de juego** dentro del grupo. Al comienzo del estudio se pudo observar que los niños/as que más liderazgo poseían eran los que tenían un diálogo fluido, sintiéndose así poderosos ante los demás niños/as del grupo que carecían de ello. Además de esto, los líderes siempre poseían alguna preferencia ante algún juego, por lo que cuando en algún momento, aunque fuese escaso, se establecía juego conjunto, siempre se jugaba a lo mismo y la actividad lúdica se volvía muy monótona. A medida que el estudio avanza este rol va cambiando y los niños/as aun sin lenguaje se van convirtiendo en líderes absolutos del juego y del aula.

Por todo lo anteriormente expuesto, se puede concluir que el juego forma una parte fundamental en el desarrollo del niño/a, ya que como menciona García (2006), el juego es una actividad vital y gracias a esta el niño/a adquiere conocimientos, valores, actitudes, etc. que ayudan al forjar la personalidad del niño/a. En definitiva, en el presente trabajo se ha conocido que el juego es una actividad innata de los seres humanos, así como que constituye un derecho fundamental de la infancia. Los niños/as a través del juego aprenden a conocer el mundo y a formar su personalidad, por lo cual constituye un principio educativo fundamental.

Además de esto, en el estudio se ha observado que el espacio que se propone para el juego es principal para que la actividad lúdica se desarrolle, siendo la primera premisa el placer del que lo desarrolle, ya que el niño/a juega porque quiere y por el placer que le produce. Así mismo, el estudio realizado puede considerarse una base fundamental para futuras investigaciones vinculadas al juego que se desarrolla en las aulas de Educación infantil, ya que la actividad lúdica consiste en una actividad vital y completa para el desarrollo integral del niño/a. Sin embargo, es importante resaltar que para futuros estudios se tenga en cuenta el tiempo de ejecución, ya que en la realización del mismo se ha encontrado la debilidad de no vivenciar el curso escolar en su totalidad, habiendo perdido información que podría haber sido muy enriquecedora para el estudio realizado. No se debe olvidar, que como sostiene Brower (1988, citado en Meneses y Monge, 2001, p.114) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño/a en desarrollo.

8. BIBLIOGRAFÍA.

- Albert, M.J. (2007). Métodos de investigación cuantitativa. En M.J. Albert, *La investigación educativa. Claves teóricas*, 69-97. Madrid: McGraw-Hill.
- Arias, L (2007). El juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo y emocional del niño en la etapa preescolar. Universidad pedagógica Nacional. Unidad Ajusco. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/24060.pdf>
- Brunner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa, 1988.
- Decreto 143/ 2007, de 31 de octubre, por el que se establecen los contenidos educativos del primer ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. BOC- Número 222.
- De Ketele, J. M (1984). *Observar para educar*. Observación y evaluación en la práctica educativa. Madrid: Visor.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología. Servicios socioculturales y a la comunidad. Educación infantil*. 1ª ed. Madrid: Paraninfo.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Editorial Gymnos.
- Elkonin, D. B (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Extremera, A. B. & Montero, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: Revista digital de educación física*, 34, 73-86.
- Fábregues S., Meneses J., Rodríguez D. y Paré M. H. (2016). Técnicas de investigación social y educativa. Editorial UOC. Recuperado de: http://femrecerca.cat/meneses/files/tecnicas_de_investigacion_social_y_educativa_2016.pdf
- García, A., & Llull, J. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En A. García, & J. Llull, *El juego infantil y su metodología*, 8-39. Madrid: Editex.

- García, M. L (2006). La actividad lúdica en la etapa de Infantil. *Papeles salmantinos de Educación*, 7, 223-234.
- García Madruga, J.A y Pardo de León, P. (1997) *Psicología Evolutiva II: Desarrollo cognitivo y lingüístico*. Madrid: UNED.
- Heiland, H (1999). Friedrich Fröebel. UNESCO: Oficina Internacional de educación. Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/frobels.PDF>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Similitudes y diferencias entre los enfoques cuantitativo y cualitativo. En R. Hernández, C. Fernández, y P. Baptista, *Metodología de la Investigación*, 1-30. Madrid: McGraw-Hill.
- Jiménez Rosano, M.C. (2005). El ensayo fotográfico como Diseño de información. *El uso de la fotografía en la investigación exploratoria de un fenómeno social*. Cholula, Puebla: México. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/jimenez_r_mc/
- Lee, C. (1977): *The Growth and Development of Children*. Londres. Logman. (Trad. Cast: Crecimiento y madurez del niño. Madrid. Narcea, 1984.)
- Ley Orgánica 1/1990, del 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, BOE N° 238. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/lo/1990/10/03/1/dof/spa/pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo de Educación, BOE N° 106. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, BOE N° 295. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Linaza, J. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Revista de pedagogía*, 65, 103-117.

- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Madrid: Anthropos.
- López Chamorro, I (2010). El juego en la educación Infantil y Primaria. *Revista Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Revista miscelánea de investigación*, (22), 7-12.
- Minerva, C. y Torres, M. E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. centro de investigación para el desarrollo integral sustentable. Universidad de los Andes. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=113FED35668A8492A2411C9826AF895B?sequence=1
- Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. ^a. L. Á. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25 (2), 113-124.
- Molina Prieto, R. (2008) El juego como medio de socialización. *Revista Innovación y experiencias educativas*. (45). Granada. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf
- Montealegre, R (2016). Controversias Piaget y Vygotsky en psicología del desarrollo. *Acta colombiana de psicología*, 19(1), 271-283.
- ONU (1959). Declaración de los Derechos del niño. Recuperado de: <https://www.humanium.org/es/wpcontent/uploads/2013/09/Declaraci%C3%B3n-de-los-Derechos-del-Ni%C3%B1o1.pdf>
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. BOE N° 5. Extraído de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2008/BOE-A-2008-222-consolidado.pdf>
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. *Revista Infancia y Aprendizaje*, 55, 87-102.

- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGrawHill.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Piaget, J. (1995). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. BOE nº4. Extraído de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-185-consolidado.pdf>
- Rodríguez, E. M. (2018). Tipos de juegos importantes para el desarrollo infantil. *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>
- Ruiz, C. R. (1996). El juego infantil. *Cultura y educación: Culture and Education*, 1, 71-76.
- Ruiz E., Suárez P., Meraz J. S. y Sánchez de Tagle R. (2012). *Análisis de los intercambios conversacionales durante las prácticas de laboratorio desde un instrumento de estrategias discursivas participativas (ESTDIPA)*. Revista: *Journal of behavior, Health & Social Issues*, 4(1), 67-78.
- Russel, A. (1970). *El juego en los niños. Problemas de Pedagogía*. Libros de pedagogía. Barcelona: Herder.
- Sáez López, J.M. (2017). *Investigación educativa. Fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos*, 115-117. Madrid: UNED.
- Secadas Marcos, F. (1978). Las definiciones de juego. *Revista Española de Pedagogía*, (36), 15-83.
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1992). Introducción a los métodos cualitativos en investigación. *La búsqueda de los significados*. Barcelona: Praidós.

Recuperado de: <https://asodea.files.wordpress.com/2009/09/taylor-s-j-bogdan-r-metodologia-cualitativa.pdf>

Wallon, H. (1972). *La evolución psicológica del niño*. Editorial Psique.

ANEXOS

ANEXO 1: RINCONES DE JUEGO A DISPOSICIÓN DE LOS NIÑOS/AS AL COMIENZO DEL ESTUDIO



ANEXO 2: ENTREVISTA INICIAL

Las preguntas realizadas a la maestra en la entrevista inicial fueron las siguientes:

- **¿Qué juego se lleva a cabo en tu aula?**
- **¿Cuándo dices que introduces diferentes materiales a qué te refieres?**
- **¿A ti, personalmente te preocupa el juego de los niños/as en tu aula?**

ANEXO 3: ENTREVISTAS DE PROFUNDIZACIÓN

Las preguntas que se realizaron a la docente en esta entrevista son las siguientes:

- **¿Cómo es el juego de los niños/as?**
- **¿En qué momento se encuentran los niños/as?**
- **¿Cuáles son las carencias que se encuentran en el aula?**
- **¿Crees que, si se introduce algún cambio, el juego de los niños/as se modificará?**

ANEXO 4: ENTREVISTA FINAL

Las preguntas realizadas en la entrevista final recogen temas que “evalúan” todo el proceso de estudio, así como comentarios productivos de las diferentes intervenciones realizadas en los momentos necesarios.

- **¿Cómo es el juego de los niños/as actualmente?**
- **¿Crees que los cambios han potenciado el juego?**
- **¿Se han cumplido los objetivos?**
- **¿Tendrás en cuenta la distribución de los espacios para futuras prácticas?**

ANEXO 5: ESCALA DE ESTIMACIÓN 1

NIÑOS/AS	JUEGA SOLO	JUEGA EN GRUPO	NO JUEGA
AD...	No establece relaciones de juego con sus compañeros/as. Normalmente se encuentra situada al lado de los adultos. Mantiene lenguaje, pero no establece un juego.		Cuando no tiene lo que quiere no juega.
CAR...		Juega donde están sus amigos/as de confianza. En ocasiones mantiene lenguaje, el juego es dirigido por los demás.	
DAN. P	Como norma general juega al lado de otros, pero no suele interaccionar. Tiene lenguaje, pero le gusta jugar solo, no le gusta que nadie acapare su espacio		
DAN.V	Es capaz de jugar solo sin intervención de sus compañeros. Cuando	Tiene un juego más o menos organizado teniendo en cuenta la edad de desarrollo.	

	se siente observado no cambia su juego.	Tiene lenguaje adquirido y se comunica jugando. Como norma general tiene juego simbólico asociado a las diferentes profesiones. Imita de manera notable a los demás, normalmente al adulto.	
DAR...	No juega solo en el aula.	Juega a lo que dirijan sus amigos de confianza. Normalmente tiene mucha imitación a lo que hacen los demás niños/as que están jugando.	
E...	Puede jugar sola pero no por un largo periodo de tiempo.	Tiene el poder de organizar el juego. Tiene lenguaje y se comunica jugando. Como norma general establece juego simbólico relacionado con muñecos.	
HE...		Es líder en el aula a pesar de no tener lenguaje. Es capaz de dominar el juego de sus compañeros.	

J...	Juega a todo. Aunque no establece relaciones, no tiene lenguaje. Cuando le ves en un grupo está jugando en paralelo, juega al lado de otros, no con ellos		
LE...			No establece ningún tipo de relación ni con los materiales, ni con los juguetes. Si el adulto propone un juego, hace lo que se le demanda, pero no por placer.
MA...	Es capaz de jugar solo, pero siempre demanda.	Tiene interés siempre por jugar con sus amigos/as, o con los adultos no le gusta jugar solo. Le llama la atención los juguetes de series de bolas	
MAT...	Siempre juega con animales y no los comparte. Siempre lleva algún animal en las manos.		
PE...	Únicamente juega cuando está con el		

	adulto, por lo que demanda mucha atención		
IN...		Tiene definido un tipo de juego simbólico en grupo.	

ANEXO 6: ESCALA DE ESTIMACIÓN 2

NIÑOS/AS	MES DE NACIMIENTO	JUEGA SOLO	JUEGA EN GRUPO	NO JUEGA
AD...	Febrero		<p>Juega con sus dos amigas, no establece juego con los demás.</p> <p>Es muy líder de juego.</p> <p>Demanda mucho la atención del adulto</p>	<p>No se conforma con el juego que proponen los iguales, se retira y no juega.</p>
CAR...	Marzo		<p>Establece juego normalmente en el rincón de los disfraces.</p> <p>Le gusta jugar con niños/as que no tienen lenguaje, ya que así los domina.</p>	
DAN. P	Octubre	<p>Juega normalmente solo, tiene lenguaje, pero necesita correr, lanzar, etc.</p>		

DAN.V	Abril		Tiene un juego elaborado, intenta jugar con sus iguales.	
DAR...	Marzo		Juega con sus iguales siempre que le dirijan el juego. En muchas ocasiones únicamente imita.	
E...	Enero		Juega con los demás y organiza el juego. Siempre juega con los mismos objetos, si los tiene otro niño/a se lo quita.	
HE...	Noviembre		Es líder de juego. Le gustan los juegos que requieren mucho movimiento.	

J...	Agosto.	Juega a todo, pero lo hace solo siempre. No establece relaciones con los iguales.		
LE...	Diciembre	Establece algún contacto con materiales, pero en solitario.		
MA...	Enero		Tiene interés siempre por jugar con sus amigos/as. Le llama la atención los juguetes de series de bolas	
MAT...	Julio	Siempre juega con animales y no los comparte. Siempre lleva algún animal en las manos.		
PE...	Julio	Únicamente juega cuando está con el adulto, por lo que demanda mucha atención.		

IN...	Septiembre.		Juega con sus compañeros sin problema. Establece juego simbólico con muñecos.	
-------	-------------	--	--	--