

GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN (PRIMARIA)

CURSO 2023/2024

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

Observación Participante del Juego Educativo en la
Escuela Primaria: Implicaciones y Propuestas
Participant Observation of Educational play in Primary
School: Implications and Proposals

Autor/a: Álvaro Samperio Abad.

Director/a: Noelia Ceballos López.

Fecha: julio 2024

RESUMEN

Este trabajo se centra en analizar la importancia del juego en el aula de Educación Primaria y su impacto en el desarrollo integral de los alumnos. A través de un enfoque metodológico basado en la observación participante y entrevistas semiestructuradas con los alumnos y la tutora, se analizarán las dinámicas de juego en un aula de segundo curso de primaria en un centro. Se identificarán las oportunidades de juego presentes, se evaluará cómo estas actividades contribuyen al desarrollo físico, social, cognitivo y emocional de los niños, y se propondrán mejoras para integrar el juego de manera efectiva en el currículo escolar. El objetivo final es valorar en qué medida las propuestas educativas actuales apoyan el derecho al juego y diseñar estrategias para su promoción y protección en el contexto educativo.

PALABRAS CLAVE: Juego, Derecho al Juego, Educación Primaria, Nuevas Propuestas, Alumnos y Oportunidades de Juego.

ABSTRACT

This work focuses on analyzing the importance of play in the Primary Education classroom and its impact on the comprehensive development of students. Through a methodological approach based on participant observation and semi-structured interviews with students and the tutor, the dynamics of the game will be analyzed in a second-year primary school classroom in a center. Present play opportunities will be identified, how these activities contribute to children's physical, social, cognitive and emotional development will be assessed, and improvements will be proposed to integrate play effectively into the school curriculum. The final objective is to assess the extent to which current educational proposals support the right to play and design strategies for its promotion and protection in the educational context.

KEYWORDS: Game, Right to play, Primary Education, New Proposals, Students and Game Opportunities.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.	4
2. MARCO CONCEPTUAL	5
3. MARCO METODOLÓGICO	8
a. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO Y DEL AULA.	9
b. OBJETIVOS.	11
c. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS.	11
4. FASES DE DESARROLLO.	19
4.1. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.	21
5. RESULTADOS.	22
6. NUEVAS PROPUESTAS DE JUEGO.	34
Situación 1.	35
Situación 2.	38
Situación 3.	40
7. CONCLUSIONES.	43
8. BIBLIOGRAFÍA	44
9. ANEXOS	46

1. INTRODUCCIÓN.

El derecho al juego y a la recreación es esencial para el bienestar y el desarrollo integral de los niños. Este derecho está consagrado en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989, la cual establece que los Estados parte reconocen el derecho del niño al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes. A pesar de este reconocimiento, en la práctica, muchos niños aún enfrentan barreras significativas para ejercer plenamente estos derechos. Este apartado se enfocará en la relevancia del derecho al juego en la actualidad, explorando su importancia, los desafíos que enfrenta y las medidas necesarias para su promoción y protección.

Este tema ha sido seleccionado debido a la relevancia social y legal que posee en la actualidad, siendo el derecho al juego un derecho fundamental reconocido en la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. Además, el juego supone una parte esencial en el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de los niños. Por otra parte, el juego puede contribuir al fomento de la creatividad y del aprendizaje colaborativo al ser una herramienta pedagógica innovadora. Además, un trabajo sobre el tema que nos ocupa puede ayudar a aumentar la concienciación social sobre la importancia del juego y para abogar por cambios en las prácticas educativas actuales.

El contenido de este trabajo está dividido y organizado en apartados para facilitar la comprensión de la información. Dichos apartados se explican brevemente a continuación:

- Marco Metodológico: Diseño del Proceso de Indagación: Detalle del enfoque metodológico utilizado, destacando la observación participante como técnica principal.
- Contextualización del Centro y del Aula: Descripción del entorno educativo, características del centro y del aula de estudio.
- Objetivos: Enumeración de los objetivos generales y específicos del estudio.

- Estrategias y Técnicas: Metodologías aplicadas para la recolección y análisis de datos.
- Fases de Desarrollo: Descripción detallada de las etapas del proyecto y su implementación en el aula.
- Análisis de la Información: Presentación y análisis de los datos recolectados a través de la observación y entrevistas.
- Resultados: Observación Participante y Conclusiones: Hallazgos derivados de la observación participante.
- Entrevistas y Conclusiones: Resultados obtenidos de las entrevistas con alumnos y docentes.
- Conversaciones con Personal Educativo y Conclusiones: Perspectivas adicionales recogidas a través de discusiones con el personal educativo.
- Nuevas Propuestas de Juego: Situación 1, 2 y 3: Propuestas innovadoras para la integración del juego en el currículo escolar basadas en los hallazgos del estudio.
- Conclusiones: Reflexión final sobre la importancia del juego en la educación primaria y recomendaciones para futuras prácticas educativas.

2. MARCO CONCEPTUAL

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, no solo por el placer que proporciona, sino también por su contribución al desarrollo físico, social, cognitivo y emocional. El Comité de los Derechos del Niño, en su Observación General N° 17 (2013), subraya que el juego y la recreación son esenciales para la salud y el bienestar de los niños. Estas actividades promueven el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la autoconfianza y la capacidad física, social y emocional. Además, el juego facilita el aprendizaje práctico, permitiendo a los niños explorar y entender el mundo que los rodea, experimentar con nuevas ideas y roles, y construir su posición social en el mundo.

A pesar de la clara importancia del juego, existen numerosos desafíos que limitan el acceso de los niños a este derecho. Entre estos desafíos se encuentran la urbanización acelerada, la violencia en diversas formas, la comercialización de los espacios de juego, y las crecientes demandas educativas y laborales que

reducen el tiempo disponible para el esparcimiento. Los niños de grupos vulnerables, como los que viven en pobreza, los niños con discapacidades, los niños indígenas y aquellos pertenecientes a minorías, enfrentan barreras adicionales para disfrutar de su derecho al juego en condiciones de igualdad.

El informe del Comité de los Derechos del Niño señala que, en muchos países, las inversiones en actividades recreativas y espacios de juego son insuficientes. Donde existen inversiones, estas suelen enfocarse en actividades estructuradas y organizadas, dejando de lado la creación de espacios y tiempos para el juego y la recreación espontáneos. Esto es crucial, ya que el juego no estructurado es igualmente importante para el desarrollo integral de los niños.

Para asegurar que todos los niños puedan ejercer plenamente su derecho al juego, es necesario que los Estados adopten una serie de medidas estratégicas. Estas incluyen:

1. **Inversiones adecuadas en infraestructuras de juego:** Es fundamental que se destinen recursos suficientes para la creación y el mantenimiento de espacios seguros y accesibles para el juego. Esto incluye parques, áreas recreativas y otros espacios públicos donde los niños puedan jugar libremente.
2. **Políticas y legislaciones protectoras:** Los gobiernos deben desarrollar y aplicar políticas y leyes que protejan el derecho al juego y aseguren que todos los niños, independientemente de su origen socioeconómico o cultural, tengan acceso a actividades recreativas de calidad.
3. **Promoción de actitudes sociales positivas:** Es importante fomentar una cultura que valore y promueva el juego como una parte esencial del desarrollo infantil. Esto puede lograrse a través de campañas de sensibilización, programas educativos y la formación de profesionales que trabajen con niños.
4. **Atención a los niños más vulnerables:** Se deben implementar políticas específicas para garantizar que los niños de grupos vulnerables tengan las mismas oportunidades de disfrutar del juego y la recreación. Esto incluye adaptar los espacios de juego para niños con discapacidades y

asegurar que los niños en situaciones de pobreza o marginación social tengan acceso a actividades recreativas.

Integración del juego en el sistema educativo: Las escuelas deben reconocer la importancia del juego y la recreación en el currículo, proporcionando tiempo y espacios adecuados para estas actividades dentro del horario escolar. El juego debe ser visto como una herramienta educativa vital, que contribuye al aprendizaje y al desarrollo integral de los niños.

Es esta última de las líneas de acción establecidas la que da marco a este TFG: la integración del juego en el sistema educativo.

Por todo lo anterior, en este trabajo se analizará la presencia del juego en el contexto de un aula dentro de un centro español plenamente desarrollado. Dicho análisis se centrará en las propuestas impulsadas por la maestra responsable del grupo/clase observando dichas propuestas, entrevistando a los alumnos y a la misma responsable del grupo para conocer sus opiniones e inquietudes respecto al tema y manteniendo conversaciones con otros docentes del centro y con el equipo directivo del mismo.

El derecho al juego es un componente crucial del desarrollo y bienestar de los niños, reconocido internacionalmente, pero a menudo subestimado en la práctica. La relevancia de este derecho en la actualidad es innegable, especialmente ante los desafíos que enfrentan muchos niños para acceder a oportunidades de juego adecuadas. Asegurar el pleno ejercicio del derecho al juego en los centros requiere un compromiso por parte del propio centro y las familias, para crear un entorno que valore y facilite el juego en todas sus formas. Solo así se podrá garantizar que todos los niños disfruten de una infancia plena y enriquecedora, donde el juego y la recreación sean elementos integrales de su desarrollo, su educación y su felicidad.

El juego es una actividad inherente al ser humano, especialmente significativa en la infancia. Según la Real Academia Española (2021), el juego es una acción libre y voluntaria que implica disfrute y entretenimiento, frecuentemente asociada a reglas y normas que los participantes acuerdan. En el contexto educativo, el

juego se define como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje mediante la participación activa, la interacción social y la experimentación. En la escuela, su implantación y desarrollo se ven obstaculizadas por una serie de dificultades. Las principales son:

- Limitaciones de Tiempo y Currículo: La presión por cumplir con los objetivos académicos establecidos y la rigidez del currículo pueden reducir el tiempo disponible para actividades lúdicas. Los maestros a menudo priorizan materias consideradas esenciales, como matemáticas y lenguaje, relegando el juego a un segundo plano.
- Percepción del Juego como Ocio: Elkind (2007) destaca que existe una percepción errónea de que el juego es solo una forma de entretenimiento sin valor educativo, lo cual puede desincentivar a los educadores a incorporar actividades lúdicas en el aula. Esta visión minimiza el potencial del juego para fomentar habilidades críticas como la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración.
- Falta de Formación Docente: Frost, Wortham y Reifel (2012) señalan que muchos educadores carecen de la formación necesaria para integrar efectivamente el juego en sus métodos de enseñanza. La falta de estrategias claras y recursos adecuados puede dificultar la implementación de actividades lúdicas que sean pedagógicamente valiosas.
- Espacios y Recursos Inadecuados: Las instalaciones escolares a menudo no están diseñadas para facilitar el juego. Espacios reducidos y equipamiento insuficiente limitan las posibilidades de realizar juegos que requieran movimiento y exploración.

3. MARCO METODOLÓGICO

Para llevar a cabo el análisis del tema, se desplegará un proceso estructurado y sistematizado que permita comprender y examinar la cuestión en profundidad. Dicho proceso implica la definición detenida de sus pasos para que la comprensión sea más clara y completa.

a. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO Y DEL AULA.

El centro en el que se va a llevar a cabo el proyecto es de carácter público, que oferta enseñanza en las etapas de Educación Infantil y Primaria a alumnado desde los dos hasta los doce años.

El centro se encuentra ubicado en a 7 km de Santander. El entorno natural del centro está marcado por la proximidad a las Marismas del Carmen y a la propia Ría del Carmen. La ría atraviesa los pueblos de Revilla, Muriedas y Maliaño y supone un importante recurso para el ocio y el deporte de los residentes. El centro además organiza eventos como carreras solidarias o recogida de basura en este medio natural.

En lo que respecta al entorno social del centro, Muriedas es una localidad con gran población dentro del municipio y muy dinámica, con una amplia oferta de servicios y equipamientos. El colegio está situado en una zona residencial tranquila, cerca de parques, zonas verdes y centros comerciales.

El centro está muy integrado en el tejido social de Muriedas y colabora de forma activa con las diferentes entidades locales. El colegio organiza a lo largo del curso escolar diversas actividades abiertas a la comunidad, como fiestas, charlas y talleres.

En cuanto a los servicios, el centro presta numerosas acciones que complementan a la educación, fuera y dentro del horario escolar. En las horas de recreo, el centro ofrece a los alumnos la posibilidad de acudir a la biblioteca para jugar a juegos de mesa como alternativa al patio de juegos. Fuera del horario escolar, el centro oferta numerosos servicios. El servicio de madrugadores está disponible para todas aquellas familias que necesiten dejar a los discentes en el centro antes de que este abra sus puertas. En horario de 7:30h a 9:00h, el servicio de madrugadores incluye desayuno y juegos hasta la hora de comenzar las clases. También se oferta el servicio de comedor, tras terminar las clases de 14:00 a 16:00 horas o el PREC, programa de refuerzo educativo para alumnos de tercer ciclo de Primaria en horario de lunes a jueves de 16:00h a 18:00h. Por último, el centro también oferta actividades

extraescolares como arte y creatividad, fútbol, inglés, kárate o ping-pong, cuyos horarios se pueden encontrar en su página web.

El equipo docente del centro está formado por profesionales cualificados y experimentados que se dedican a la atención educativa del alumnado con atención individualizada y personalizada. El profesorado del centro participa de forma activa en formación continua para estar al día de las últimas metodologías educativas. En total, la plantilla cuenta con veintiocho docentes, de los cuales dos se encuentran sustituyendo una baja laboral.

El aula en el que se va a llevar a cabo el proyecto se ubica en el segundo curso de Educación Primaria. El aula cuenta con veinte alumnos, once chicos y nueve chicas. Ninguno de los veinte alumnos presenta ninguna dificultad asociada al aprendizaje.

El aula es significativamente amplia, con grandes ventanas por las que entra luz natural y dos salidas. Esta aula cuenta con una pizarra tradicional y otra digital, con un ordenador y un proyector, y con un carro de tabletas electrónicas para el uso del alumnado. Cuenta también con diferentes rincones destinados a diferentes funciones como el rincón de lectura, el rincón de la higiene, el rincón de material y el rincón y la alfombra de juegos, espacio donde nuestras observaciones pondrán el foco en numerosas ocasiones. Cabe destacar también que el aula está ubicada en la segunda planta del edificio principal. Los estudiantes habitualmente se organizan repartidos en cuatro grupos de cinco alumnos. Esta metodología de aula, conocida como aprendizaje cooperativo, es una metodología que promueve la interacción entre estudiantes para conseguir objetivos comunes (Gillies,2007).

En el aula, tal y como afirma Slavin (1995), esta metodología se caracteriza por las siguientes cuestiones:

- Interdependencia positiva: Los miembros del grupo dependen unos de otros para alcanzar sus metas.
- Responsabilidad individual: Cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje y del éxito del grupo.

- Interacción promotora: Los estudiantes se animan y se ayudan entre sí.
- Habilidades interpersonales y de grupo: Se desarrollan habilidades de comunicación, liderazgo y resolución de conflictos.
- Evaluación de grupo: Se reflexiona sobre el trabajo del grupo y se hacen mejoras.

b. OBJETIVOS.

Los objetivos que se persiguen conseguir en este proyecto son los siguientes:

Objetivo general:

- Analizar las propuestas educativas que se desarrollan en un aula de 2º de Educación Primaria con el fin de valorar en qué medida se aproximan o alejan del desarrollo del derecho al juego y diseñar propuestas de mejora.

Objetivos específicos:

- Identificar las oportunidades de juego que se producen en el aula indicando en qué espacios y materias está más presente el juego.
- Analizar qué caracteriza el juego que se produce en esta aula.
- Diseñar nuevas situaciones de aprendizaje que ayuden a mejorar la autoconfianza del alumnado y faciliten su aprendizaje.

c. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS.

Para llevar a cabo el análisis del aula y del juego que se produce en ella, las relaciones e interacciones que se generan a partir del juego y los posibles conflictos que puedan surgir, el trabajo estará sustentado en las siguientes estrategias y técnicas de análisis:

- **OBSERVACIÓN PARTICIPANTE:**

El análisis estará fundamentado en una **observación participante**, que según Spradley (2016), es una técnica utilizada en la investigación educativa para obtener datos cualitativos y cuantitativos sobre un grupo o comunidad. Esta

técnica implica que el investigador se involucra activamente en el contexto de estudio y forma parte del grupo que está siendo observado. La observación participante permite, además:

- La inmersión del observador en las situaciones reales: de esta manera, al participar de forma activa en las actividades de juego con los estudiantes, es más fácil experimentar y analizar las interacciones, la utilización de los materiales de juego y cómo son las relaciones entre niños y niñas en estos momentos.
- Generar una relación de comunicación y confianza con los estudiantes: al ser partícipes que intervienen directamente en las actividades de juego junto con los estudiantes, resulta beneficioso a la hora de generar confianza y una relación más empática con los mismos. De esta manera se facilita la comunicación y la interacción, lo que hace que la situación de juego sea real y aún más positiva para la comprensión de las necesidades y experiencias que los discentes tienen durante estos momentos de juego. Además, las relaciones comunicativas y conversaciones suponen una herramienta adicional que permite complementar lo observado durante las sesiones de observación participante en el aula.
- Comprensión de las dinámicas del juego: el observador podrá captar aspectos sutiles de las dinámicas de juego que podrían pasar desapercibidos en una observación no participante. Esto incluye la forma en que se toman decisiones, se resuelven conflictos, se fomenta la creatividad y se promueve la inclusión de todos los niños.
- Datos fiables y contextualizados: al participar en el juego, el observador puede capturar datos ricos y contextuales sobre cómo se desarrolla el juego en el aula que proporcionen una visión holística y detallada de las actividades de juego y las interacciones entre los estudiantes.

La duración necesaria para obtener resultados confiables mediante la observación participante puede variar y no existe un tiempo específico establecido. Algunos autores como Creswell (2007) o Miles y Huberman (1994),

consideran que no es posible fijar una duración mínima de observación sin tener en cuenta las características del escenario o los temas estudiados. Sin embargo, es importante que el investigador dedique el tiempo suficiente para obtener datos fiables que analizar posteriormente.

En este caso, la observación de las actividades de juego y de todo lo que estas llevan consigo (véase agrupaciones, actitudes, trabajo en equipo o motivación) se prolongará desde mitad del segundo trimestre hasta finales del tercero, más concretamente desde febrero hasta abril ambos incluidos. Durante estos tres meses las dinámicas de juego serán observadas detenidamente con la participación directa del investigador para vivir y experimentar de primera mano todos los aspectos enumerados y explicados anteriormente.

Antes de comenzar con las sesiones de observación participante, se llevará a cabo una observación inicial para identificar y seleccionar los momentos, los espacios y las materias en los que el juego en los discentes está más presente. De esta manera, las sesiones de observación se podrán centrar en dichos momentos para ser capaces de identificar las propuestas de juego en los momentos más adecuados, analizar las características principales de dicho juego y así poder diseñar nuevas propuestas de mejora.

Tras esta observación inicial, se establecerá el número de sesiones de observación y las materias y momentos en las que estas tendrán lugar. El número de sesiones de observación que se llevarán a cabo será de dos sesiones semanales, lo que hacen un total de ocho sesiones de observación por mes. El registro de las observaciones se realizará por semanas, con lo que habrá un total de doce observaciones/registros.

Las materias en las que se llevarán a cabo estas sesiones de observación participante serán en las áreas artísticas, música y educación plástica y en el área de matemáticas. Estas áreas han sido seleccionadas debido a que tras la observación inicial y hablar con la tutora de la clase, son las materias en las que más presente está el juego en los alumnos y en las actividades propuestas. En las áreas artísticas, se promueven el juego creativo y sensorial a través de la

expresión artística y musical. Los alumnos pueden dibujar, hacer construcciones, escuchar música, tocar instrumentos, bailar y hacer imitaciones, todo de forma lúdica. Por último, en el área de matemáticas, el contexto en el aula ofrece momentos de juego que desarrollan el pensamiento lógico y la resolución de problemas, tales como juegos matemáticos simples, construcciones, manipulaciones de objetos o resolución e invención de problemas creativos. Todo ello, permite al discente jugar utilizando el pensamiento crítico y el trabajo en equipo para la resolución de problemas. Además, tras la observación inicial, se afirma que cuando los alumnos finalizan las tareas planificadas para cada materia en clase, aprovechan el tiempo libre restante para juego libre, siempre con permiso de la tutora, en la zona de la alfombra del aula. Por ello, estos momentos también supondrán momentos y focos en los que llevar a cabo sesiones de observación.

Una vez identificadas las áreas y momentos en los que se da el juego en el aula, y organizadas las sesiones de observación durante los próximos meses, se deberá establecer la extensión temporal de estas sesiones de observación participante. Estas sesiones tendrán una duración aproximada de cincuenta minutos, aunque la duración puede variar debido a que en el contexto de un aula es complejo plantear un intervalo de tiempo determinado para estas sesiones de juego, ya que los propios alumnos pueden cansarse del tipo de juego que se esté observando y pasar a participar en otro o incluso dejar de jugar para dedicar su tiempo a otra cuestión.

Toda la información que se crea importante, recabada durante estas sesiones de observación, será recogida en un diario de campo que completará el observador mientras es partícipe de los momentos de juego. El diario de campo es una herramienta flexible que puede adaptarse a las necesidades específicas de cada momento en la observación. Tal y como afirma Martínez (2010), el diario funciona como un archivo de memorias, preservando con detalle las observaciones realizadas durante la inmersión en el aula. Permite registrar no solo lo que se observa, sino también las reflexiones, interpretaciones y emociones que surgen en el observador participante durante la experiencia.

Otros autores como Gallardo & Collado (2017) aseguran que el proceso de escribir en un diario de campo fomenta la reflexión crítica del observador sobre sus observaciones, permitiéndole identificar patrones, temas emergentes y conexiones entre diferentes aspectos del juego. Además, el diario de campo sirve como base para la elaboración de informes, artículos o presentaciones que comuniquen los hallazgos de la investigación a otros interesados, según Creswell (2018).

- **ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS.**

Las entrevistas semiestructuradas con estudiantes y con la docente del grupo son un complemento valioso para complementar la observación participante en la investigación educativa según Kohl (2005). Este autor destaca varias formas en las que las entrevistas pueden mejorar la comprensión y la validez de los resultados de la investigación:

- **Triangulación de datos:** Las entrevistas proporcionan una fuente adicional de datos, lo que permite a los investigadores triangular sus hallazgos con las observaciones, fortaleciendo así la credibilidad general de la investigación.
- **Experiencias subjetivas:** Las entrevistas permiten a los investigadores profundizar en los pensamientos, sentimientos y motivaciones de los estudiantes, obteniendo información sobre sus experiencias y perspectivas subjetivas que pueden no ser fácilmente evidentes solo a través de la observación.

De esta manera, podremos contrastar toda la información recabada en la observación participante y aumentar la misma, averiguando la forma que tienen los alumnos de ver y entender el juego, qué les mueve o motiva a participar en él, qué significa para ellos y ellas estas situaciones y qué sentimientos despiertan en su interior.

Para las entrevistas, los alumnos formarán parejas de forma aleatoria, ya que según Creswell (2018) y Bryman (2016), se aumenta la diversidad de perspectivas, se reduce el sesgo, aumenta la validez y la confiabilidad de los

hallazgos y la calidad de los datos mejora, para contestar a una serie de preguntas de respuesta abierta como ellos consideren. Esta forma de entrevista a dos discentes a la vez ofrece una mayor riqueza de información, puesto que, como asegura Topping (2009), los alumnos se expresan de forma más abierta y segura al sentirse cómodos y apoyados por la presencia de un compañero/a. Otro punto que ofrece esta forma de entrevista es que según Webb (2010), al interactuar entre sí, los alumnos aportan perspectivas y experiencias diferentes que enriquecen la información que se obtiene.

Además, aunque los alumnos se sienten por parejas ante el entrevistador/observador, éste puede obtener también información individualizada de cada uno de ellos, puesto que los alumnos suelen sentirse más cómodos compartiendo información personal con un compañero al lado. El entrevistador puede animar a cada miembro de las parejas a que hable de sus propias experiencias para obtener información sobre su desarrollo individual (Patton, 2002; Creswell, 2009).

Tras una breve presentación entre observador/entrevistador y las parejas de alumnos, el observador irá proponiendo sucesivamente las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que más os gusta hacer en el colegio y por qué?
- ¿A qué dedicáis vuestro tiempo libre en clase?
- Cuando tenéis tiempo para jugar, ¿a qué tipo de juego preferís jugar?
- ¿Preferías jugar solos o con compañeros?
- ¿Cuándo jugáis en grupo, siempre jugáis con los mismos compañeros o no os importa con quien jugar?
- Durante las clases, ¿Hacéis actividades que os permitan jugar y aprender a la vez?
- ¿Habéis aprendido algo que no supierais mientras jugáis en el aula?
- ¿Os gustaría que vuestra tutora también participara en las actividades de juego?
- ¿Qué sientes cuando juegas en el colegio?

Además de estas preguntas, el entrevistador puede añadir alguna que considere oportuna para cumplimentar las respuestas de los alumnos a las preguntas propuestas. Como se observa, las preguntas no tienen respuestas correctas ni

incorrectas, sino que son preguntas de respuesta abierta que permiten a los entrevistados, en este caso a los alumnos, explicarse de manera más completa. Se realizarán un total de diez entrevistas, una por pareja, durante los meses que dura la observación participante, en momentos libres o cuando la tutora considere oportuno.

Por otra parte, también se llevará a cabo una entrevista con la tutora responsable del grupo estudiado, para comprender y conocer la opinión de una persona que día a día es capaz de observar los posibles beneficios que tiene el juego en los alumnos y en el funcionamiento del grupo, y los desafíos en forma de tiempo o recursos que puede enfrentar a la hora del juego. También se considera conveniente preguntar sobre cómo percibe el papel del juego en el desarrollo de los niños, si tiene recursos suficientes para apoyar el juego, si enfrenta desafíos para integrar el juego en el currículo, o qué estrategias utiliza junto con sus compañeros/as para fomentar un ambiente de juego positivo

De la misma forma que en las entrevistas con los alumnos, en la entrevista con la responsable del grupo se comenzara con una breve presentación por parte del entrevistador para presentar las preguntas posteriormente. Dichas preguntas son las siguientes:

- ¿Qué papel cree que juega el juego en el aprendizaje de los niños?
- ¿Con qué frecuencia incorpora el juego en sus clases? ¿De qué manera?
- ¿Ha observado algún beneficio en el aprendizaje de sus alumnos cuando juegan en clase?
- ¿Cree que el centro dispone de los recursos suficientes para incorporar el juego en las clases?
- ¿Se siente apoyada por el centro educativo para incorporar el juego en sus clases?
- ¿Qué dificultades encuentra a la hora de incorporar el juego en el aula?
- ¿Podría compartir con nosotros alguna experiencia concreta en la que el juego haya sido especialmente beneficioso para sus alumnos?
- ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que quieran incorporar el juego en sus aulas?

Nuevamente, se trata de preguntas con respuesta abierta a través de las cuales se pretende que la tutora pueda explicar y compartir sus opiniones y experiencias en relación con el juego y su papel en el aula y en el centro.

- **CONVERSACIONES CON PERSONAL EDUCATIVO DEL CENTRO.**

También tendrán lugar conversaciones con el personal educativo del centro para obtener información sobre su perspectiva acerca del juego en las aulas. Creswell y Poth (2018) argumentan que las conversaciones con el personal del centro educativo son esenciales para comprender el contexto y obtener datos ricos y detallados. Además, Kvale y Brinkmann (2015) subrayan que las conversaciones con informantes clave, como el personal educativo, son fundamentales para obtener información contextualizada y valiosa para la investigación cualitativa. Los docentes con los que se llevarán a cabo estas conversaciones serán, por una parte, tutores de otros cursos, y, por otra parte, con el equipo directivo, para conocer las opiniones de los dirigentes del centro. Los temas que se tratarán en estas conversaciones serán el contexto del propio centro, el apoyo de la dirección del centro en sus decisiones, la falta de recursos en el centro y sus opiniones sobre el juego y su inclusión en la práctica educativa.

Este punto es de suma importancia y la información que se puede obtener del mismo puede ser de gran ayuda a la hora de proponer nuevas propuestas. En primer lugar, nos ofrece una perspectiva desde la práctica, lo que aporta información de primera mano, puesto que los maestros y el personal del centro interactúan diariamente con el alumnado y observan sus experiencias y el impacto que estas tienen en su aprendizaje, también nos aporta un conocimiento del contexto que como investigadores externos no podemos tener, con un conocimiento mucho más profundo sobre las características del alumnado, de las instalaciones, de los recursos disponibles y de las dinámicas de aula y además, este conocimiento sobre alumnos y centro, nos aportan opiniones muy valiosas para la investigación que pueden aportar perspectivas diferentes y enriquecedoras.

En segundo lugar, contar con la opinión y los conocimientos del personal docente del centro también nos aportan las percepciones que tienen sobre el juego y el

papel que este juega en la educación. Otro aspecto a tener en cuenta es la identificación de barreras y obstáculos y de las condiciones más favorables para la implementación del juego gracias a ese conocimiento del contexto mencionado anteriormente, así como la comprensión de las necesidades de formación y de recursos que los educadores requieren para integrar el derecho al juego en las aulas de forma efectiva.

Por otra parte, la inclusión de las perspectivas de los educadores, añadidas a las entrevistas de los alumnos, permite contrastar y complementar la información para fortalecer la confiabilidad del proyecto. Todo ello puede contribuir a estimular la reflexión crítica de los docentes sobre sus propias prácticas y buscar nuevas estrategias para mejorar la implementación del juego en el aula. Además, siendo participes en el proceso, aumentan las posibilidades de que los docentes implementen las propuestas de mejora resultantes del estudio. (Hawkins1998).

En definitiva, como dicen Lindfors & Gronlund (2009), ignorar las voces de los educadores en este tipo de investigaciones limita la comprensión del derecho al juego y la puesta en práctica de posibles propuestas de mejora.

4. FASES DE DESARROLLO.

FASE 1.

Observación participante:

Una vez establecidas las sesiones y las áreas de observación, se procederá a llevar a cabo dichas sesiones con la siguiente cronología:

Tabla 1.

Tabla de sesiones de observación en el aula.

Fecha de observación	Actividad observada	Alumnado involucrado	Duración de la observación	Estrategia o técnica utilizada
Semana 1-2 febrero	Observación inicial	Todos los alumnos de la clase	Dos días completos	Observación no participante
Semana 5-9 febrero	Creación de melodías	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación Participante

Semana 19-23 febrero	Plegado de papel y juego libre	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 26 febrero- 1 marzo.	Creación de cuerpos geométricos	Todos los alumnos de la clase.	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 4-8 marzo	Juego libre	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 11-15 marzo	Dominó matemático	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 18-22 marzo	Plasti-esculturas	Todos los alumnos de la clase	Una sesión de 50 minutos	Observación participante
Semana 1-5 abril	Percusión corporal	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 8-12 abril	Mi propio negocio	Todos los alumnos de la clase	Dos sesiones de 50 minutos	Observación participante
Semana 15-19 abril	Juego libre	10 alumnos del aula	Una sesión de 50 minutos	Observación participante
Semana 22-26 abril	Adivina qué dibujo	Todos los alumnos del aula.	Una sesión de 50 minutos	Observación participante

Fuente: elaboración propia

FASE 2.

Entrevistas con alumnado y tutora del grupo:

Se irán sucediendo las preguntas presentadas en el apartado anterior y las que puedan surgir a partir de sus respuestas.

FASE 3.

Conversaciones con agentes educativos:

Esta última fase tiene un papel complementario a las dos anteriores. Esta fase está pensada para contrastar y recabar opiniones y experiencias de otros docentes en relación con la incorporación del juego en las clases, las facilidades u obstáculos que enfrentan en esas situaciones, el respaldo del centro y de las

planificaciones de curso, etc. Dichos docentes, serán dos tutores/as de tercero y cuarto de Primaria con la finalidad de contrastar las respuestas de la tutora en la entrevista y complementarlas. Las preguntas de las conversaciones serán semejantes a las de la entrevista de la tutora, como qué papel creen que tiene el juego en sus aulas, si el centro les brinda los recursos necesarios para implementarlo o si creen que es importante su inclusión en las dinámicas de las clases.

Además, también se tendrán en cuenta las opiniones del cuerpo directivo del centro, cuyo papel y decisiones son de suma importancia para disponer de un centro en el que el juego y el aprendizaje vayan de la mano.

Estas conversaciones se darán en momentos de patio u horas de guardia con el consentimiento previo de todo el claustro de profesores.

4.1. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

Con toda la información recabada durante las entrevistas, las conversaciones con el personal educativo y las sesiones de observación participante, se analizarán las propuestas y los momentos de juego que se dan en el aula. Para esta valoración se tendrán en cuenta categorías de análisis que ayuden a identificar las particularidades que caracterizan al juego en el aula. Estas categorías, además de ser un recurso útil para conocer el carácter del juego, también serán importantes a la hora del diseño y elaboración de las propuestas de mejora para garantizar que las nuevas oportunidades de juego no caigan en los mismos errores que las propuestas de juego actuales. Dichas categorías de análisis son:

Recursos disponibles y entorno: se evaluarán los recursos disponibles para el juego en el aula, incluidos los juguetes, materiales artísticos, juegos de mesa, libros y espacio físico. Con ello, juzgar si los materiales son variados, accesibles y adecuados para las edades y habilidades de los niños, y si el entorno físico promueve el juego seguro y creativo.

Inclusión y participación de la totalidad del alumnado: ligado a la observación, comprobar si todos los niños tienen oportunidades equitativas para participar en el juego y si se fomenta la inclusión de niños con necesidades especiales, diferentes habilidades o intereses diversos. Observar si se establecen normas y prácticas que promuevan la participación de todos los niños en el juego.

Impacto del juego en el aprendizaje y desarrollo: se examinará cómo el juego en el aula contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, incluidas sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas. Se observará si el juego facilita el aprendizaje de conceptos académicos, promueve la resolución de problemas, fomenta la creatividad y fortalece las relaciones entre los niños.

Barreras y desafíos para el juego: identificación de posibles barreras que puedan obstaculizar el derecho al juego en el aula, como la falta de tiempo dedicado al juego, reglas demasiado estrictas, falta de recursos o apoyo administrativo, etc. Tras ello, se analizará cómo estas barreras afectan la calidad y la equidad del juego en el aula.

Con este análisis, se valorarán las características más generales que se dan en el juego del aula, como el trasfondo lúdico o educativo, la adaptabilidad o la variedad, y por otra, se analizarán las características más particulares del mismo, como la atracción a través de lo visual, la temática de los juegos, el grado de dificultad de comprensión o el trabajo en equipo requerido.

Además, a partir de este análisis, se elaborará un pequeño texto en el que se valorará la medida en la que las propuestas de juego desarrolladas en el aula de segundo de Primaria se acercan o se alejan de lo que se recoge en La Convención sobre los Derechos del Niño en relación con el Derecho al Juego (artículo 31).

5. RESULTADOS.

Una vez todas las fases del proyecto han sido presentadas y explicadas, a continuación, se presentan las fases puestas en marcha con el fin de realizar un análisis crítico sobre el juego que se da en el aula, las cualidades que lo caracterizan y nuevas propuestas de juego para implementar en el aula. Como

se apunta en el marco metodológico, los registros de las observaciones recogidas en el diario de campo se presentarán semanalmente para facilitar su análisis posterior. De esta manera, el registro realizado en base a las **Actividades Realizadas** es más sencillo.

Durante el periodo de observación, se llevaron a cabo una amplia variedad de actividades dentro de las áreas acordadas para las sesiones de observación. Las actividades observadas combinan aspectos académicos con la búsqueda del disfrute, el desarrollo socioemocional y motor. (las sesiones de observación aparecen recogidas y redactadas en el Anexo 1).

1. Matemáticas:

- **Creación de Cuerpos Geométricos:** Los alumnos utilizan plastilina y palillos para crear diferentes cuerpos geométricos, lo cual no solo refuerza sus conocimientos en geometría, sino que también contribuye al fomento de habilidades motoras finas y el trabajo en equipo.
- **Dominó Matemático:** Este juego se utiliza para repasar las tablas de multiplicar, combinando el aprendizaje de matemáticas con la diversión y la competencia amigable.

2. Música:

- **Creación de Melodías:** Los alumnos, en grupos, crean melodías utilizando una variedad de instrumentos musicales. Esta actividad promueve la colaboración, la creatividad y el desarrollo de habilidades musicales.

3. Educación Plástica:

- **Plegado de Papel:** Se realizan actividades de plegado de papel para crear figuras, lo cual desarrolla la concentración, la paciencia y las habilidades motoras finas.
- **Esculturas con Plastilina:** Los alumnos crean esculturas basadas en figuras proyectadas, lo cual estimula su creatividad e imaginación y les permite experimentar con diferentes formas y texturas.

4. Juego Libre:

- **Juegos Simbólicos y de Construcción:** Durante los momentos de juego libre, los alumnos participan en juegos simbólicos y de construcción, lo cual les permite explorar su imaginación y creatividad, además de desarrollar habilidades sociales al interactuar con sus compañeros.

Las actividades descritas representan un enfoque innovador y comprometido con la inclusión del juego en el aula, a pesar de los escasos recursos y el limitado respaldo por parte del centro educativo. Se demuestra una notable creatividad y dedicación al diseñar actividades que no solo cumplen con objetivos académicos, sino que también promueven el desarrollo integral de los alumnos, aunque se divisa una falta de formación en el tema para evitar momentos de conflicto y de improvisación.

En general, considero que el número de actividades es adecuado ante la limitación temporal que ofrece el currículum educativo actual.

La rigidez del currículo y la necesidad de cumplir los objetivos académicos que este establece, sumado a los recursos y el tiempo limitados hacen que el alcance y la frecuencia de estas actividades quede limitado. Con más apoyo y recursos y con una mayor flexibilidad curricular, esta situación podría cambiar y permitir a los docentes la inclusión del juego en sus prácticas como herramienta pedagógica novedosa y útil.

1. Papel del juego:

En el aula, el juego es utilizado como una herramienta educativa integral capaz de combinar aspectos meramente académicos con otros más personales e integrales para potenciar ambos. A partir de la observación se evidencia que el juego en el aula tiene un papel mucho más importante y profundo que el del entretenimiento, aunque con más medios y nuevas situaciones de aprendizaje, la situación podría dar un paso adelante y resultar más beneficiosa para el alumnado. El juego en el aula se caracteriza porque, combinado con aspectos de la planificación de las áreas observadas, contribuye al desarrollo socioemocional, cognitivo y motor de los discentes:

Desarrollo Socioemocional: el juego permite a los alumnos expresar sus emociones, resolver conflictos y colaborar con sus compañeros. Estas interacciones favorecen el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la cooperación. Esto es fácilmente observable en los momentos de juego libre, cuando los propios alumnos adoptan roles de liderazgo para organizar el funcionamiento del grupo y sofocar los enfrentamientos que surgen entre los compañeros. Cabe destacar que como se recoge en la primera pregunta de las entrevistas a los alumnos, la mayoría coincide en que los momentos de juego libre son los momentos más divertidos y que más disfrutan de toda la jornada escolar junto con la hora de patio.

Desarrollo Cognitivo: las actividades lúdicas ayudan a los alumnos a comprender conceptos académicos de manera práctica y divertida. Por ejemplo, los juegos matemáticos observados en las sesiones de observación participante, como la creación de cuerpos geométricos facilitan la comprensión de aspectos académicos teóricos como en este caso, los nombres y las partes de los cuerpos. Las actividades musicales y artísticas estimulan el pensamiento creativo y crítico como en la creación de melodías.

Desarrollo Motor: a través de actividades observadas como el plegado de papel y la creación de esculturas, los alumnos desarrollan habilidades motoras finas, mejorando su coordinación y destreza manual.

2. Relaciones e interacciones entre alumnos:

Las relaciones e interacciones que se dan entre los alumnos durante las situaciones de juego son muy variadas, y en ocasiones difíciles de entender para saber cómo actuar ante las mismas. La misma actividad o juego puede crear en los alumnos situaciones de colaboración y trabajo en equipo, pero también puede provocar enfrentamientos y conflictos entre los mismos. Además, en muchas situaciones de juego, los alumnos son capaces de interiorizar y adoptar diferentes roles para enfrentar la situación de juego. En todas las interacciones y relaciones que se han analizado durante la observación se dan:

Colaboración: se observan numerosos ejemplos de colaboración, especialmente en las actividades de creación de melodías y de construcción. Los alumnos se ayudan mutuamente, comparten ideas y trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes. Como afirma la tutora del grupo en la tercera pregunta de su entrevista, “parece que los alumnos están más dispuestos a colaborar cuando las actividades de juego están presentes en el aula”

Conflictos: Surgen conflictos en varias ocasiones, particularmente en situaciones competitivas o cuando los alumnos no logran los resultados esperados, como, por ejemplo, en la actividad observada de creación de melodías. Estos conflictos ofrecen oportunidades para observar y analizar las estrategias de resolución de problemas y mediación de los alumnos. En algunos casos los propios alumnos son capaces de solucionar dichos conflictos sin la necesidad de la intervención de un adulto, cuando ciertos alumnos asumen el rol de liderazgo dentro de un grupo, como sucede en las sesiones de observación de juego libre, aunque en otros casos resulta indispensable.

Roles dentro de los grupos: durante las actividades, emergen roles específicos dentro de los grupos, como líderes y seguidores. Algunos alumnos asumen la responsabilidad de organizar y dirigir e incluso de solucionar conflictos entre compañeros, como sucede en las actividades observadas de juego libre, cuando los alumnos organizan el grupo, reparten los materiales o gestionan los conflictos, mientras que otros adoptan roles más secundarios, pero igualmente importantes. Es sencillo observar que los roles suelen estar estrechamente relacionados con la personalidad y el carácter de los alumnos, asumiendo el rol de líder aquellos más autónomos y los roles más secundarios aquellos alumnos más pasivos e influenciados por sus compañeros.

3. Papel docente en el juego:

Los docentes deben mantener una actitud atenta y cercana con sus alumnos, tanto en las actividades que ellos mismos propongan, como en los momentos de juego libre en sus horas de clase. Su figura es sumamente importante para los alumnos, a la que recurren cuando surgen problemas o tienen dudas sobre la actividad que se está realizando. Además, deben intervenir para mantener un

clima positivo y seguro en su aula. En las observaciones, sus principales intervenciones sirven para:

Facilitación: los docentes presentan las actividades de manera clara y proporcionan todos los materiales necesarios. Además, ofrecen apoyo y orientación durante las actividades, asegurando que todos los alumnos comprendan las tareas y puedan participar plenamente.

Mediación de Conflictos: cuando surgen conflictos, los docentes actúan de manera rápida y efectiva para resolver las disputas y fomentar un ambiente de respeto y colaboración. Utilizan estrategias de mediación que no solo resuelven los conflictos inmediatos, sino que también enseñan a los alumnos habilidades de resolución de problemas.

4. Beneficios observables del juego.

Durante las sesiones, se observan en los alumnos numerosos síntomas de beneficio en varias áreas del desarrollo infantil gracias a las actividades de juego y los tiempos libres en las áreas observadas:

Desarrollo Socioemocional: en la entrevista, la tutora menciona lo siguiente: "He notado que los alumnos son más empáticos y colaboradores cuando juegan juntos. Resuelven conflictos entre ellos sin necesidad de intervención adulta en la mayoría de los casos." Además, en las sesiones de observación recogidas en el Anexo 1, se recoge que, durante actividades como la creación de melodías, el juego libre o el dominó matemático, los alumnos colaboran unos con otros, comparten ideas y trabajan juntos para conseguir objetivos comunes y superar los conflictos y posibles obstáculos que puedan surgir.

Desarrollo Cognitivo: las actividades matemáticas, como se recoge en la entrevista de la docente, "han ayudado significativamente a los alumnos a afianzar y comprender de mejor manera conceptos matemáticos como los cuerpos geométricos y sus partes o las tablas de multiplicar y el cálculo mental". Como se recoge en las sesiones de observación, por ejemplo, en la actividad del dominó matemático, los alumnos repasan las tablas de multiplicar de una manera

competitiva y más divertida, lo que contribuye a la facilitación de retención de conceptos matemáticos y a la agilidad de cálculo mental.

Creatividad e Imaginación: el juego simbólico y las actividades de educación plástica estimulan la creatividad y la imaginación de los alumnos, como se observa en las sesiones. Las actividades artísticas observadas como el plegado de papel o la creación de esculturas de plastilina estimulan la creatividad de los alumnos, permitiéndoles explorar nuevas formas y texturas a la vez que trabajan su motricidad fina.

Como reflexión final, durante estas semanas resalta la importancia que ocupa el juego en las actividades de aula, aunque no llega al máximo de sus posibilidades por factores externos tales como la falta de recursos materiales, falta de tiempo físico durante las clases y la exigencia de las planificaciones y del currículum educativo actual. Por ello, tras el análisis y resultados de entrevistas y conversaciones con el personal del centro, se propondrán nuevas situaciones que potencien los beneficios del juego para el desarrollo y aprendizaje de los alumnos.

Toda la información recogida en los puntos anteriores va en la misma dirección que los resultados de las entrevistas. Las entrevistas con los alumnos se han realizado en momentos acordados con la tutora para garantizar que estos no pierdan momentos importantes en el aula por atender a la entrevista. Además, se cuenta con la autorización de las familias o tutores legales de los alumnos para llevarlas a cabo. Las entrevistas son anónimas, y en ningún caso se asociará un nombre a ninguna respuesta.

Por otra parte, las entrevistas con las parejas de alumnos se llevarán a cabo en un ambiente y un espacio que conozcan, ya que, como afirman Bogdan y Biklen (2007), resulta de gran importancia realizar las entrevistas en un entorno conocido y cómodo que ayude a los alumnos a sentirse más relajados y abiertos, para obtener también respuestas más detalladas, sinceras y auténticas. A continuación, se recogen de forma resumida las respuestas de las entrevistas.

1. ¿Qué es lo que más os gusta hacer en el colegio y por qué?

La mayoría de los alumnos coincide en que sus actividades predilectas dentro del centro, dejando a un lado el recreo y los momentos de juego libre, son las artísticas, ya sea pintar, modelar con plastilina o pintar. Argumentan que “es muy entretenido usar colores y pintar viendo como lo hacen mis amigos y enseñándoles lo que yo hago”. Cuando enfrentan este tipo de actividades, disfrutan trabajando su imaginación a través de sus manos en compañía de sus amigos. También afirman que son los momentos más divertidos de toda la jornada escolar.

2. ¿A qué dedicáis vuestro tiempo libre en clase?

En términos generales, coincidiendo con lo observado en las sesiones de observación, la mayoría de los alumnos dedica estas situaciones a juegos en la zona de la alfombra. Algunos alumnos afirman “Me gustan los juegos de bloques y hacer torres y castillos y también jugar a juegos de mesa de contar o de hacer gestos” aunque un pequeño grupo prefiere disfrutar con actividades más artísticas o incluso leyendo.

3. Cuando tenéis tiempo para jugar, ¿a qué tipo de juego preferís jugar?

Coincidiendo también con las sesiones de observación en los momentos de juego libre, la mayoría de los alumnos se inclina por juegos de construcción y de roles, aunque naturalmente también mencionan juegos de mesa. Además, ellos mismos añaden sin necesidad de preguntar, que en los recreos les gusta practicar deportes y actividades más físicas “en el patio jugamos al fútbol contra la otra clase” “los niños que quieren saltar a la comba hacemos una fila enorme y nos pasamos todo el recreo saltando”.

4. ¿Preferís jugar solos o con compañeros?

Las respuestas a esta pregunta son muy variadas y están muy ligadas al carácter de cada niño. Algunos prefieren jugar con sus compañeros para pasárselo mejor e incluso competir con ellos “prefiero jugar con mis amigos porque es más divertido”, mientras que otros prefieren jugar por su cuenta argumentando que así nadie les molesta y se concentran más fácilmente “cuando leo un libro o hago un puzle prefiero jugar solo para que nadie me moleste”.

5. ¿Cuándo jugáis en grupo, siempre jugáis con los mismos compañeros o no os importa con quien jugar?

De nuevo ha sido una pregunta muy ligada a la personalidad de los alumnos. La mayoría suele jugar con el mismo grupo, afirmando que “siempre juego con mis amigos porque nos gusta jugar a lo mismo” aunque no hay problemas para que el resto de los compañeros entren y salgan en el grupo durante el tiempo que dure el juego. Una pequeña parte de alumnos dice que les resulta completamente indiferente el grupo con el que juegan con tal de pasárselo bien al contestar que “mientras el juego me guste, da igual con quien jugar”.

6. Durante las clases, ¿Hacéis actividades que os permitan jugar y aprender a la vez?

Los alumnos destacan las áreas de música y educación plástica como formas de juego durante las clases “en las clases de música tocamos instrumentos y canciones”. Afirman que aprenden divirtiéndose mucho más que en otras áreas y en muchos casos les gustaría que este tipo de actividades que combinan juego y aprendizaje se extendieran a otras áreas del curso, haciendo mención especial a las clases de inglés “las clases de inglés son las más aburridas, si hubiera juegos nos lo pasaríamos mejor”.

7. ¿Habéis aprendido algo que no supierais mientras jugáis en el aula?

La respuesta a esta pregunta ha sido acorde a la edad de los alumnos. Lo que más destacan es el aprendizaje de los instrumentos y de sus tipos en las clases de música y los cuerpos geométricos en las clases de matemáticas “con los juegos de formas se me de memoria cuantas caras tiene un cubo o una pirámide”

8. ¿Os gustaría que vuestra tutora también participara en las actividades de juego?

Todos los alumnos coinciden en que estarían encantados de jugar con su tutora, lo que deja ver la buena relación y el buen ambiente que hay en el aula, con la importancia que ello implica “me gusta jugar con ella porque sabe jugar a todos los juegos y a veces nos deja ganar”. Los alumnos que presentan un mayor grado de madurez llegan a reconocer que cuando un adulto participa en los juegos, los conflictos y los problemas se reducen drásticamente “Cuando juega la profe, no discutimos y nos lo pasamos mucho mejor”.

9. ¿Qué sientes cuando juegas en el colegio?

Como cierre a la entrevista, los alumnos coinciden en que jugando son felices y transmiten sentimientos de alegría y diversión, emociones que contribuyen a un

ambiente de aprendizaje más fiable y seguro “jugando es cuando mejor me lo paso después de estar tanto tiempo con libros y fichas”.

En el caso de la entrevista de la tutora, esta se realizó en el propio aula³ en una de las horas exclusivas que tienen los docentes en el centro. De manera resumida, se presenta a continuación las respuestas de dicha entrevista.

1. ¿Qué papel cree que juega el juego en el aprendizaje de los niños?

La tutora considera que el juego es fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que fomenta el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Afirma que “el juego les enseña a resolver problemas, trabajar en equipo y manejar situaciones emocionales, lo que es invaluable para su desarrollo integral.” Menciona también que, a través del juego, los niños pueden explorar y experimentar de manera práctica los conceptos aprendidos en clase.

2. ¿Con qué frecuencia incorpora el juego en sus clases? ¿De qué manera?

La tutora incorpora el juego en sus clases de forma limitada debido a la falta de recursos y de tiempo argumentando que “aunque me gustaría poder hacerlo más a menudo, la incorporación del juego en mis clases es limitada debido a la falta de recursos y tiempo”. Sin embargo, intenta utilizar juegos educativos al menos una vez a la semana, integrándolos en diferentes áreas como matemáticas mediante juegos de mesa, dinámicas grupales y actividades lúdicas.

3. ¿Ha observado algún beneficio en el aprendizaje de sus alumnos cuando juegan en clase?

La tutora ha observado varios beneficios, incluyendo un aumento en la motivación y participación de los alumnos, una mejor comprensión de los conceptos y una mayor cohesión grupal “he notado un aumento significativo en la motivación y participación de los alumnos cuando incorporo juegos en las clases. Los niños se sienten entusiasmados por aprender y parecen comprender mejor los conceptos que estamos trabajando” Destaca que los alumnos parecen más felices y dispuestos a colaborar cuando las actividades de juego están presentes en el aula.

4. ¿Cree que el centro dispone de los recursos suficientes para incorporar el juego en las clases?

La tutora no cree que el centro disponga de los recursos suficientes. Comenta que faltan materiales didácticos y espacios adecuados "nos faltan materiales didácticos específicos para juegos educativos y no disponemos de espacios adecuados donde los niños puedan jugar libremente y de forma segura". También afirma que "el horario escolar es bastante riguroso y encontrar tiempo suficiente para estas actividades es un desafío".

5. ¿Se siente apoyada por el centro educativo para incorporar el juego en sus clases?

La tutora menciona que, aunque hay una intención de apoyo por parte del centro, en la práctica no recibe el respaldo necesario "aunque hay un reconocimiento general de los beneficios del juego, la implementación no parece tener tanta importancia". Señala que la falta de formación específica por parte de la plantilla docente y de recursos adecuados dificulta la implementación del juego en sus clases de la siguiente forma "muchas veces no sabemos de qué forma seguir con la clase. Los niños son pequeños y es inconcebible tenerles frente a un libro toda la jornada escolar, es contraproducente, pero tampoco sabemos qué hacer ni cómo actuar para cambiarlo".

6. ¿Qué dificultades encuentra a la hora de incorporar el juego en el aula?

Las principales dificultades incluyen la falta de materiales, el tiempo limitado dentro del horario escolar y la falta de formación específica sobre cómo integrar el juego de manera efectiva en el currículo. Además, menciona la resistencia de algunos compañeros y padres que no siempre saben percibir el valor educativo del juego "muchas veces es defensora de una educación tradicional sin metodologías novedosas ni actividades diferentes. Muchas veces surgen discusiones sobre qué es mejor para los alumnos, aunque en mi caso no hay duda alguna".

7. ¿Podría compartir con nosotros alguna experiencia concreta en la que el juego haya sido especialmente beneficioso para sus alumnos?

Sin ir más lejos, la tutora menciona un caso con el mismo grupo que ha sido el centro de las sesiones de observación, en el primer curso de Primaria. Explica que "durante el primer curso de Primaria, realicé una serie de talleres de juego enfocados en las profesiones con la participación de familiares de los alumnos.

Utilizamos juegos de preguntas, representaciones teatrales y charlas para explorar las profesiones principales de nuestra sociedad". La tutora afirma que los alumnos participaron activamente, mostraron gran interés y lograron entender conceptos complejos de una manera lúdica y práctica. La actividad no solo facilitó el aprendizaje, sino que también mejoró la dinámica del grupo y la cooperación entre compañeros.

8. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que quieran incorporar el juego en sus aulas?

La tutora recomienda empezar con pequeños pasos, Además, explica que "hay muchos recursos gratuitos disponibles en línea. Sitios web educativos, blogs de profesores y plataformas de intercambio de recursos son excelentes lugares para buscar ideas. Además, recomiendo compartir experiencias con otros docentes. A menudo, otros profesores tienen sugerencias y experiencias valiosas que pueden ayudar a mejorar nuestra práctica". También destaca la importancia de la formación continua y de abogar por un mayor apoyo institucional para facilitar la inclusión del juego en el aula.

Como se enuncia anteriormente, las conversaciones con otros agentes educativos del centro pueden ayudar a comprender con mayor grado de profundidad la situación del juego en el centro, sus opiniones sobre su inclusión en el plano educativo, las barreras y obstáculos que enfrentan al ponerlo en marcha y los beneficios potenciales que observan al implementarlo. Estas conversaciones han tenido lugar en horas de guardia, patios u horas exclusivas y sus resultados siguen la misma dirección que los resultados anteriores.

En primer lugar, en cuanto a las conversaciones con el resto de docentes, todos coinciden en que "la inclusión de juego en las aulas implica una medida difícil de gestionar, pero de gran beneficio para el funcionamiento de las clases y nuestros alumnos". La dificultad de la que hablan reside en la falta de tiempo de la que disponen para salir de lo planificado y establecido por la planificación inicial de curso y el currículum oficial y la falta de maniobrabilidad que ello implica. Los docentes de tercer y cuarto curso coinciden en que "cuando el currículum al que te tienes que adaptar y sobre el que basas tu planificación es tan exigente en

cuanto a plazos y contenidos, resulta casi imposible innovar e incluir el juego en nuestras prácticas, por muy beneficioso que sea”.

Los docentes afirman además que “ante un tema tan beneficioso y a la vez importante en el desarrollo y crecimiento de los estudiantes, es necesario implementar una formación en el tema para docentes, ejerciendo y en formación, para ser capaces de manejar ideas y formas de actuar más adecuadas que las actuales”. Esta falta de formación docente sobre como incluir el juego en las aulas, dicen, compromete la calidad de la educación.

Afirman también que “una de las barreras más significativas que encuentran para la implementación del juego en las aulas es la falta de apoyo por parte del propio centro, en forma de recursos, de nuevas medidas o de simple interés”. En los claustros y reuniones que mantienen todos los órganos componentes del centro, las propuestas e ideas presentadas por docentes no reciben retroalimentación ni feedback por parte del equipo directivo, por lo que esas medidas acaban, en el mejor de los casos, llevándose a cabo de manera discreta y olvidándose.

A pesar de ello, docentes y equipo directivo coinciden en que el juego es una herramienta muy aprovechable para motivar a los alumnos a aprender. Aprender las problemáticas y directrices de nuestra sociedad, aprender a resolver problemas matemáticos, aprender a desarrollar su imaginación y creatividad, en definitiva, aprender a ser personas maduras e íntegras.

En definitiva, docentes y equipo directivo coinciden en la importancia, pero no en la implementación del juego en las aulas. Para ello, a continuación, se proponen nuevas propuestas de juego para mejorar las actuales, que ayuden a los alumnos a aprender lo establecido en el párrafo anterior.

5. NUEVAS PROPUESTAS DE JUEGO.

A continuación, se presentan tres situaciones de aprendizaje basadas en el juego para poner en marcha en el aula en este tercer y último trimestre. Dos de las tres situaciones se han centrado en áreas observadas durante las sesiones de observación, música y matemáticas, mientras que la tercera se centra en el ámbito social y la importancia de conocer nuestra sociedad actual, un tema que

muchos docentes declararon importante en las conversaciones mantenidas en la fase anterior.

Estas situaciones han sido elaboradas a partir de la información y las conclusiones obtenidas a raíz de las sesiones de observación participante, de las entrevistas con el alumnado de la clase observada y con la tutora de la misma, y de las conversaciones con otros docentes y el equipo directivo del centro.

Con la introducción de estas situaciones de aprendizaje, basadas y construidas sobre la importancia del juego en los centros, se pretende aumentar y mejorar la presencia del mismo en el aula observada de segundo de Primaria y que los discentes puedan beneficiarse de todo lo positivo que ofrece el juego para su educación y su crecimiento.

Estas Situaciones de Aprendizaje ayudan a superar la barrera de los recursos limitados del centro al no necesitar ningún material que no haya en cualquier centro escolar. Además, son situaciones que trabajan temas incluidos dentro del currículo educativo actual, lo que ayuda a encuadrarlas dentro de la planificación para superar la limitación temporal de la que se quejan los docentes

Con todo ello, a continuación, se presentan tres propuestas de juego en forma de situaciones de aprendizaje para el segundo curso de Educación Primaria:

Situación 1.

TESORO MATEMÁTICO.					
Etapa/curso	2º Primaria	Temporalización (trimestre)	3er trimestre	Sesiones	3
Áreas implicadas	Matemáticas.				
Resumen de la situación de aprendizaje					
Situación de aprendizaje (describir)	La actividad consiste en un juego de búsqueda del tesoro, donde los estudiantes resolverán una serie de problemas matemáticos para encontrar pistas que los llevarán al "tesoro" final. Los problemas incluirán sumas, restas, multiplicaciones y divisiones simples adaptadas al nivel de segundo de primaria.				
Problemática social	Desarrollar habilidades de colaboración y trabajo en equipo en un entorno lúdico y educativo, donde los estudiantes compartan responsabilidades para conseguir el objetivo común.				
Aprendizajes eco sociales	Fomentar la cooperación, la resolución de problemas, y la utilización de las matemáticas en contextos reales.				

Intenciones educativas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el reto o motivación?: la motivación para los alumnos será esforzarse para resolver las pruebas matemáticas y conseguir el tesoro. - ¿Qué pretendemos que alcance, reflexiones el alumnado?: que comprendan la importancia del trabajo en equipo para conseguir metas compartidas, a la vez que colaboran para resolver las pistas que se les presenten. - ¿Cuál es el producto o productos finales?: la finalidad de la situación de aprendizaje es que los discentes asocien la colaboración y el trabajo en equipo al éxito en sus objetivos y que reflexionen sobre lo aprendido durante las sesiones. 				
Concreción curricular					
Competencias específicas			Criterios de evaluación		
<p>2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p> <p>3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento</p>			<p>2.1. Emplear algunas estrategias adecuadas en la resolución de problemas.</p> <p>2.2. Obtener posibles soluciones a problemas, de forma guiada, aplicando estrategias básicas de resolución.</p> <p>3.1. Realizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada</p>		
Saberes básicos					
<p>Conteo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999 <p>Sentido de las operaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de cálculo mental con números naturales hasta 999. - Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. <p>Relaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos. 					
Metodología					
Estrategias metodológicas	<p>Las metodologías que se implementarán en esta situación de aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo. - Juego educativo. - Resolución de problemas en contextos lúdicos. 				
Actividades					
Descripción	Agrupamientos	Materiales/Recursos	Temporalización	Espacios	Instrumentos de evaluación
Actividad 1: explicación detallada de las actividades de juego y formación de los	Grupos de 4/5 estudiantes.	Mapas del tesoro (plano adaptado del centro), sobres con problemas matemáticos y	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula	Observación de la formación de equipos y participación.

grupos de búsqueda.		pistas asociadas.			
Actividad 2: a partir de los sobres de la primera sesión, ir resolviendo los problemas para avanzar hacia el tesoro.	Grupos de 4/5 estudiantes.	Mapas del tesoro (plano adaptado del centro), sobres con problemas matemáticos y pistas asociadas y hojas de respuesta.	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula y patio.	Hojas de respuestas, observación del trabajo en equipo.
Actividad 3: Localización del tesoro con las últimas pistas y reflexión final con puntos a mejorar en próximos trabajos en equipo.	Grupos de 4/5 estudiantes.	Mismo mapa y últimas pistas. Caja del tesoro con material escolar y libros infantiles. Hojas de reflexión grupales.	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula y patio.	Observación de la búsqueda del tesoro, hojas de reflexión.
Evaluación					
Estrategias de evaluación			Instrumentos		
<ul style="list-style-type: none"> - Observación continua. - Revisión de las hojas de respuestas y reflexión. 			<ul style="list-style-type: none"> - Listas de control. - Hojas de respuestas. - Hojas de reflexión. 		
Vinculación con planes y proyectos del centro					
<p>Esta situación de aprendizaje mediante el juego se puede vincular con los siguientes planes de centro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de Convivencia: esta situación de aprendizaje contribuye al trabajo en equipo y la cooperación, a la resolución de conflictos entre los estudiantes y al desarrollo de la empatía y del respeto hacia los demás compañeros. - Plan de Atención a la Diversidad: esta situación de aprendizaje se alinea con este plan debido a las adaptaciones de los problemas matemáticos para estudiantes que presenten alguna dificultad, y por la organización de los discentes en grupos heterogéneos. - PEC: la situación de aprendizaje se relaciona con el PEC del centro al utilizar metodologías activas y al poner el foco en el desarrollo integral y no solo académico. 					
Actividades complementarias o extraescolares					
Complementar la situación premiando el buen comportamiento con una salida al parque más cercano para realizar juegos matemáticos en el entorno natural al aire libre.					
Atención a la diversidad					
<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de problemas para estudiantes con dificultades de aprendizaje. - Grupos heterogéneos para fomentar la inclusión y el apoyo mutuo. 					

Situación 2.

CONCIERTO ESCOLAR.					
Etapa/curso	2º Primaria	Temporalización (trimestre)	3er trimestre	Sesiones	4
Áreas implicadas	Educación artística (música).				
Resumen de la situación de aprendizaje					
Situación de aprendizaje (describir)	La situación consiste en la organización de un concierto para el resto de los cursos, en el que los estudiantes de segundo de primaria interpreten canciones y ritmos sencillos mediante instrumentos de percusión, sonidos de la naturaleza y sus voces. El objetivo que se persigue en esta situación de aprendizaje de juego es que los alumnos desarrollen habilidades y conocimientos musicales mientras trabajan en un entorno lúdico y colaborativo para después presentar su trabajo al resto de compañeros del centro.				
Problemática social	Desarrollar la capacidad de expresión artística y musical, así como la confianza en uno mismo y la cohesión grupal.				
Aprendizajes ecosociales	Incorporar sonidos de la naturaleza en sus conciertos. Utilización de instrumentos fabricados a través de materiales reciclados.				
Intenciones educativas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el reto o motivación?: preparar en colaboración con sus compañeros una serie de canciones que ellos seleccionen para presentárselas al resto de clases. - ¿Qué pretendemos que alcance, reflexiones el alumnado?: se busca que el alumno desarrolle sus conocimientos musicales y que reflexione sobre sus habilidades para hablar y actuar en público con el denominador común del trabajo en equipo. - ¿Cuál es el producto o productos finales?: el producto final es que los estudiantes presenten en el concierto esa representación en la que han trabajado de la mejor manera posible. 				
Concreción curricular					
Competencias específicas			Criterios de evaluación		
1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad. 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.			1.2. Explorar manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta, interés y respeto. 4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma colaborativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad. 4.2. Tomar parte activa en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas		
Saberes básicos					
Música y artes escénicas y performativas.					

- La voz y los instrumentos musicales. Discriminación visual y auditiva básica. Objetos sonoros.
- Construcción asistida de instrumentos con materiales del entorno.
- Lenguajes musicales básicos: aplicación de sus conceptos elementales en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales.

Metodología

Estrategias metodológicas	Las metodologías que se implementarán en esta situación de aprendizaje son: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo. - Proyectos de creación artística.
----------------------------------	--

Actividades

Descripción	Agrupamientos	Materiales/Recursos	Temporalización	Espacios	Instrumentos de evaluación
Actividad 1: introducción de la actividad y de la idea del concierto final. Formación de grupos en función de preferencias musicales y elección de las canciones.	Dos grupos de 10/11 estudiantes .	Pizarras, instrumentos de percusión simples (panderetas, maracas, tambores), lista de canciones disponibles para trabajar.	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula de música .	Observación de la formación de los grupos y participación en la elección de las canciones.
Actividades 2 y 3: ensayos de las canciones seleccionadas y asignación de roles (cantantes, percussionistas y directores) para practicar las interpretaciones.	Dos grupos de 10/11 estudiantes .	Instrumentos de percusión, partituras sencillas adaptadas, grabaciones de referencia y hoja de roles.	Dos sesiones de cincuenta minutos cada una.	Aula de música .	Observación de los ensayos y del reparto de roles.
Actividad 4: tras los ensayos, los alumnos presentan sus	Dos grupos de 10/11 estudiantes .	Instrumentos de percusión, proyector y pantalla digital y hojas de reflexión.	Dos sesiones de cincuenta minutos cada una.	Sala de usos múltiples y aula	Observación de las actuaciones y de la cumplimentación de las

canciones al resto de clases. Tras ello, se lleva a cabo una reflexión final por grupos.				de música	hojas de reflexión por grupos.
Evaluación					
Estrategias de evaluación			Instrumentos		
<ul style="list-style-type: none"> - Observación continua. - Revisión de las interpretaciones y participación durante el concierto. - Reflexiones escritas sobre la experiencia. 			<ul style="list-style-type: none"> - Listas de control. - Hojas de reflexión. - Grabaciones de las actuaciones (si es posible). 		
Vinculación con planes y proyectos del centro					
<p>Esta situación de aprendizaje mediante el juego se puede vincular con los siguientes planes de centro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plan de Convivencia: por el trabajo en equipo necesario en los grupos de alumnos, la cohesión grupal y por el aprendizaje de expresar sus ideas y opiniones y respetar las de los demás. - Plan de Atención a la Diversidad: gracias a formar grupos heterogéneos, se fomenta la inclusión. También gracias a la adaptación de ciertos instrumentos. - Plan de Arte y música: por el desarrollo musical de los discentes, el desarrollo de su creatividad y de su expresión artística y por el fomento de la valoración y el respeto hacia el arte y la música. 					
Actividades complementarias o extraescolares					
Visita a la orquesta municipal de la localidad para conocer más instrumentos y estilos musicales para futuros conciertos escolares.					
Atención a la diversidad					
<ul style="list-style-type: none"> - Grupos heterogéneos para la inclusión de todo el alumnado. - Adaptación de instrumentos con empuñaduras especiales. - Apoyo individualizado o para pequeños grupos de estudiantes que necesiten ayuda adicional. 					

Situación 3.

LEYES Y JUICIOS.					
Etapa/curs o	2º Primaria	Temporalización (trimestre)	3er trimestre	Sesiones	3
Áreas implicadas	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (Ciencias sociales).				
Resumen de la situación de aprendizaje					
Situación de aprendizaje (describir)	A partir de situaciones de juego, se pretende que los estudiantes se introduzcan en el funcionamiento de la justicia de una forma acorde a la edad de los discentes. El objetivo de esta situación es que los alumnos comprendan la importancia de las leyes y de su cumplimiento y como afectan a la vida de las personas. Para ello, la clase se dividirá en grupos de roles propios de un juicio tradicional: jueces, abogados y testigos.				

	Se les presentará un caso ficticio sencillo y deberán resolverlo primero como ellos crean conveniente, y después, siguiendo el proceso legal adaptado a su edad.				
Problemática social	Comprensión temprana y respeto por las leyes básicas para educar futuras personas adultas que cumplan con la ley.				
Aprendizajes eco sociales	Convivencia, respeto a las normas, resolución de conflictos de manera pacífica.				
Intenciones educativas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el reto o motivación?: el reto reside en comprender el funcionamiento de las leyes y la importancia que estas tienen en la sociedad actual. - ¿Qué pretendemos que alcance, reflexiones el alumnado?: reflexión sobre la importancia de la justicia y la equidad de todas las personas. - ¿Cuál es el producto o productos finales?: resolución del caso propuesto y reflexión sobre lo aprendido. 				
Concreción curricular					
Competencias específicas			Criterios de evaluación		
9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.			9.1. Establecer acuerdos de forma dialógica y democrática como parte de grupos próximos a su entorno, identificando las responsabilidades individuales y empleando un lenguaje inclusivo y no violento. 9.2. Identificar instituciones cercanas, señalando y valorando las funciones que realizan en pro de una buena convivencia. 9.3. Conocer e interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos, especialmente como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, tomando conciencia de la importancia de la movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.		
Saberes básicos					
Sociedades y territorios.					
- La vida en sociedad. Espacios, recursos y servicios del entorno. Formas y modos de interacción social en espacios públicos.					
Metodología					
Estrategias metodológicas	Las metodologías que se implementarán en esta situación de aprendizaje son: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en juegos. - Trabajo cooperativo. - Simulación de roles. 				
Actividades					
Descripción	Agrupamientos	Materiales/Recursos	Temporalización	Espacios	Instrumentos de evaluación
Actividad 1: Breve introducción	Grupo clase.	Caso impreso para los alumnos y	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula.	Observación y preguntas orales.

n al sistema judicial y las leyes básicas más importantes. Lectura de un caso ficticio sencillo de hurto de juguetes.		pizarra para la explicación inicial.			
Actividad 2: lluvia de ideas entre todos los alumnos para resolver el caso presentado. En la sesión siguiente, resolución por parte del docente explicado paso a paso.	Grupo clase.	Mobiliario colocado en "U" simulando una sala de juicio.	Dos sesiones de cincuenta minutos.	Aula.	Observación de las interacciones y complejidad de las intervenciones.
Actividad 3: reflexión final y sentencias de los juicios por parte del docente a partir de las intervenciones de los alumnos.	Grupo clase.	Pizarra.	Una sesión de cincuenta minutos.	Aula.	Rúbricas de autoevaluación.
Evaluación					
Estrategias de evaluación			Instrumentos		
<ul style="list-style-type: none"> - Observación. - Evaluación grupal. - Autoevaluación. 			<ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas. - Listas de control. 		
Vinculación con planes y proyectos del centro					
Esta situación de aprendizaje mediante el juego se puede vincular con los siguientes planes de centro:					

<ul style="list-style-type: none"> - Plan de Convivencia: gracias a la concienciación sobre la importancia del respeto a las normas y leyes, la resolución de conflictos pacíficamente y mediante el dialogo y la comprensión y el respeto mutuo. - PEC: esta situación de aprendizaje contribuye al PEC por el desarrollo integral de los alumnos, el fomento de valores democráticos y el aprendizaje significativo y participativo.
Actividades complementarias o extraescolares
Como actividad complementaria, el centro puede organizar una visita al juzgado para que los estudiantes comprendan en mayor profundidad el funcionamiento del mismo, y si fuera posible, presenciar un juicio ficticio en la sala de juicios.
Atención a la diversidad
Adaptación de roles según las capacidades de los estudiantes, apoyo adicional para estudiantes con necesidades educativas especiales.

6. CONCLUSIONES.

Tras finalizar el trabajo, las conclusiones principales que pueden desarrollarse a partir del mismo son las siguientes:

- Las actividades de juego observadas, tanto estructuradas como libres, han demostrado ser cruciales para el desarrollo integral de los alumnos. Estas actividades no solo han potenciado las habilidades académicas, sino también las habilidades motoras, sociales y emocionales.
- Determinadas actividades de juego ayudan a fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los alumnos, promoviendo un ambiente de aprendizaje cooperativo.
- El uso del juego incrementa significativamente la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje, convirtiéndolo en una experiencia divertida y atractiva.
- La metodología de observación participante ha sido fundamental para comprender el papel del juego en el aula y para proponer mejoras basadas en observaciones directas. La normalización de la presencia del observador en el aula ha permitido obtener datos valiosos sobre las dinámicas de juego y su impacto.
- Las nuevas propuestas de juego a partir de la observación, las entrevistas y las conversaciones, pretenden maximizar los beneficios del juego en el desarrollo integral de los discentes.

7. BIBLIOGRAFÍA

1. Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods* (5th ed.). Pearson.
2. Cokitos.com. (2023, 11 enero). *Juegos para 2o de Primaria / Segundo Grado Cokitos.com*. <https://www.cokitos.com/2-primaria/>
3. Creswell, J. W. (2007). *Qualitative research design: Choosing among five traditions*. Sage Publications.
4. Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
5. Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
6. Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
7. Elkind, D. (2007). *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. *American Journal of Play*, 1(1), 1-18.
8. Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Play and Child Development* (4th ed.). Pearson.
9. Gallardo, E., & Collado, C. (2017). *Observación participante en educación infantil: Una herramienta para la investigación y la formación*. *Aula Abierta*, 48(121), 149-164.
10. Gillies, R. M. (2007). *Cooperative Learning: Integrating Theory and Practice*. SAGE Publications.
11. Gobierno de Cantabria. (2022). *Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria*. Boletín Oficial de Cantabria, Núm. 135, 13 de julio de 2022.
12. Guterman, T. (s. f.). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física*. <https://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

13. Hawkins, D. (1998). *Life in two dimensions: A study of adult learning*. Routledge.
14. Kohl, T. L. (2005). *The ethics of interviewing in educational research: Shaping the discourse*. Teachers College Press.
15. Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing* (3rd ed.).
16. Lindfors, J., & Gronlund, D. (2009). *Using Data to Improve Practice: 200 Best Practices for Educators*. ASCD.
17. Martínez, M. (2010). *La observación participante en la investigación educativa*. *Revista de Investigación Educativa*, 33(1), 183-204.
18. Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook of methods, techniques, and practice*. Sage Publications.
19. Ortega, C. (2023, 27 junio). *¿Qué es la observación participante?* QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/observacion-participante/>
20. Patton, M. Q. (2002). *Qualitative evaluation and research methods*. Sage Publications.
21. Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). <https://dle.rae.es>
22. Rubio, M. I. J. (2018, 1 enero). *La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales*.
23. Save the Children. (2017). *El derecho al juego*. Save the Children España.
24. -Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (Eds.). (2006). *Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press.
25. Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
26. Smith, P. K. (2010). *Children and Play: Understanding Children's Worlds*. Wiley-Blackwell.
27. Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. In E. N. Goetz & R. M. LeCompte (Eds.), *Qualitative research in education: An introduction to methods and practices* (4th ed., pp. 169-198). Routledge.

28. Stipek, J., & Brown, A. (2007). *The Post-Vacation Blues: How Students' Academic Performance and Behavior Decline After Breaks*. *Journal of Educational Psychology*, 99(4), 398-415.
29. Topping, K. J. (2009). *Effects of peer tutoring on learning*. *Research synthesis in education*, 19(1), 1-26.
30. Webb, N. M. (2010). *What makes small groups effective for learning? Small group research*, 41(1), 40-73.

8. ANEXOS

Anexo 1.

Primera semana. 1- 2 de febrero.

Estos primeros días han servido como toma de contacto con el centro, su personal educativo, su aula y por supuesto sus alumnos. Esta primera semana se ha destinado a la familiarización con el aula y sus dinámicas y a la observación inicial.

En primer lugar, se ha establecido contacto con la tutora responsable del grupo para informarla sobre la investigación/observación que se va a realizar en el aula durante los próximos meses y obtener su consentimiento. En segundo lugar, se ha observado el aula durante dos días completos, sin participar en las actividades, para identificar los momentos, los espacios y las materias en las que el juego está más presente. Tras ello, en consenso con la tutora del grupo, se ha decidido que las áreas de matemáticas, música y educación plástica serán las seleccionadas para llevar a cabo las sesiones de observación participante. También se han organizado las sesiones de observación que tendrán lugar los próximos meses, estableciendo dos sesiones semanales, lo que hacen ocho sesiones al mes. Las sesiones de observación no tienen días ni horas fijadas. El observador puede elegir los momentos en los que considere que se da el juego para comenzar una sesión de observación participante y recoger la información necesaria en el diario de campo.

Las primeras observaciones en estos dos días se resumen a continuación:

- Fecha: 1- 2 febrero.
- Hora: todo el día.
- Actividad: juego libre.
- Observaciones: los estudiantes llegan al área de juegos y comienzan a explorar los diferentes materiales disponibles. Algunos construyen con bloques, otros juegan a juegos de mesa y otros dibujan en el papel. Se observa una gran variedad de interacciones entre los estudiantes, quienes comparten ideas, colaboran en los diferentes juegos y se divierten juntos. La tutora del aula circula por el área, observando a los estudiantes y ofreciendo apoyo cuando es necesario. En términos generales y sin participar en esta primera observación inicial en el juego, observo un clima de aula significativamente positivo para que el juego resulte de gran utilidad en el desarrollo socioemocional y académico de los discentes. En cualquier caso, es temprano para formular una opinión o emitir juicios sobre el papel que tiene el juego en el aula.

Segunda semana: 5- 9 de febrero.

Tras llevar a cabo la observación inicial en la semana anterior, en esta segunda semana es momento de comenzar a observar de forma participante en las sesiones de observación. En este caso, las dos sesiones estipuladas para esta semana se dedicarán a observar en detalle las dinámicas de juego que se dan en el aula de música, registrando y participando en las diferentes formas de juego que se dan en esta área.

Además, en estas dos sesiones de observación en el área de música, también se tratará de identificar los roles que asumen los estudiantes en los momentos de juego que se dan durante la clase, ya sea de líder, seguidor u observador, observando también el uso de materiales musicales y del espacio disponible en la clase de música.

Las observaciones realizadas en las dos sesiones de esta semana comprenden la misma actividad, que se ha dividido en dos días diferentes, y se resumen a continuación:

- Fecha: 8-9 de febrero.

- Hora: 10:00-10:50.
- Actividad: creación de melodías.
- Observaciones: los alumnos se disponen sentados en un círculo alrededor de la profesora, quien les presenta diferentes instrumentos musicales de diferente tipo, viento, cuerda o percusión, tales como flautas, tambores, xilófonos, triángulos, bombos o guitarras de tamaño pequeño acorde a la edad de los estudiantes. La profesora les invita a formar grupos de 4 personas para crear una melodía de la forma que los estudiantes quieran, invitándolos a explorar los sonidos de cada instrumento.

Una vez los alumnos están dispuestos en los grupos, se observa que, en cada uno de ellos, emerge la figura de un líder que reparte los instrumentos y ordena a sus compañeros en el orden para tocar. Naturalmente, también surgen conflictos y discrepancias en algunos grupos, descontentos por el instrumento que les ha tocado. Decidí participar en uno de los grupos, adaptando un rol de seguidor del juego, mientras que uno de los alumnos ejercía la función de "líder". Las melodías que surgían eran acordes a la edad de los alumnos, pero, sin embargo, surgían enfados si alguno de los integrantes del grupo no tocaba de la forma correcta. Es fácil observar frustración y enfado en estos momentos.

Lo cierto es que los estudiantes, en términos generales, mostraron una actitud positiva y participativa durante toda la actividad, mostrándose satisfechos al conseguir tocar su melodía.

Tercera semana: 19-23 de febrero.

En esta tercera semana posterior a un período vacacional la semana pasada, los alumnos vuelven al centro tras nueve días. Según un estudio realizado por Stipek y Brown (2007), los estudiantes de Educación Primaria tienden a mostrar una disminución en su rendimiento académico y a empeorar su comportamiento los primeros días tras un período vacacional. Por ello, las dos sesiones de observación de esta tercera semana se llevarán a cabo el primer día de la

semana, aprovechando que los alumnos tienen dos horas de educación plástica consecutivas, separadas por el recreo, con la finalidad de observar también si ese supuesto empeoramiento del comportamiento puede afectar al juego y su forma en los alumnos.

En estas sesiones de observación en el área de Educación Plástica, se tratará de registrar el tipo de juego que se da en las clases y de nuevo los roles que surgen durante el juego, complementándolo con las interacciones entre los estudiantes y el uso de materiales propios de un aula de plástica.

Como se plantea anteriormente, las dos sesiones de observación serán llevadas a cabo el mismo día en la misma área, el de Educación Plástica, las observaciones realizadas se recogen a continuación:

- Fecha: 19 de febrero.
- Hora: 10:00-10:50 (Recreo) 11:20-12:10.
- Actividad: plegado de papel.
- Observaciones: los estudiantes, igual que ocurría en la clase de música, se disponen en un círculo alrededor de la profesora, en este caso en la alfombra de juegos, pues las clases de educación plástica se dan en el propio aula. En el área de plástica, estas últimas semanas, se vienen trabajando las habilidades motoras finas y la coordinación de movimientos con las manos, y en el día de hoy, la actividad que se va a desarrollar es el plegado de papel para hacer formas.

La tutora comienza a explicar la actividad que abarcará la primera hora de clase y la mitad de la segunda. Les dice, además, que, si el comportamiento es bueno y todo va según lo planeado, tendrán tiempo libre en la alfombra de juegos cuando terminen, a lo que los estudiantes reaccionan muy entusiasmados. La actividad consiste en crear figuras plegando un folio, como aviones, animales, barcos o flores, a través de unos vídeos que pueden ver en las tabletas del aula. Sentados en los grupos de clase, cada miembro del grupo deberá crear una figura diferente, decorarla sin desdoblarla y exponerla a la clase.

Me siento con un grupo en el que falta un alumno, para ser cinco. Enseguida observo que en esta ocasión no emerge una figura de líder como pasó en la última sesión de observación, sino que cada alumno hace lo que quiere. El comportamiento no es el más adecuado, puesto que las tabletas, en muchos casos, no se utilizan para llevar a cabo la actividad correspondiente y surgen enfrentamientos dentro del propio grupo por copias de la misma figura. Estando dentro del grupo resulta más sencillo entender el funcionamiento de este, las interacciones que se dan y las reacciones que provocan.

A pesar de que el comportamiento no es correcto, la tutora, tras las exposiciones en la segunda hora de clase, decide dejar el tiempo restante para juego en la alfombra de juegos. En este punto, como observador, decido participar en un juego de mesa llamado "Time's Up", que consiste en gestualizar a través de la mímica los objetos o acciones que aparecen dibujadas en diferentes cartas. En este momento sí surge un rol de liderazgo para repartir las cartas, girar el reloj de arena o dictaminar quien ha adivinado antes. Es fácil ver frustración en los alumnos que no aciertan, llegando incluso a abandonar el juego para entrar a jugar en otro grupo. El juego sin control en el resto de los grupos acaba provocando enfrentamientos entre alumnos, por lo que la tutora decide disolver la actividad de juego y castigar a aquellos alumnos recurrentes que más problemas suelen provocar.

Cuarta semana: 26 de febrero- 1 de marzo.

Finaliza el primer mes de observación con dos sesiones destinadas al área de matemáticas. Después de una semana complicada en lo que se refiere a comportamiento y ambiente de aula, he decidido a esperar a ver cómo comenzaba esta cuarta semana para establecer las sesiones de observación participante, que finalmente se llevarán a cabo miércoles y viernes, tras un inicio de semana más tranquilo.

En el área de matemáticas se tratará de observar y explorar la utilización del juego para la resolución de problemas y como herramienta para el aprendizaje matemático.

Las dos sesiones objeto de observación esta semana estarán destinadas a la misma actividad planificada por la tutora para dos sesiones completas. Las observaciones recogidas se presentan a continuación:

- Fecha: 28 de febrero y 1 de marzo.
- Hora: 9:10-10:00.
- Actividad: creación de cuerpos geométricos.
- Observaciones: las clases de matemáticas siguen un orden tradicional en el que la tutora explica en la pizarra y los alumnos permanecen sentados en sus pupitres. En esta área, los alumnos han comenzado a ver los cuerpos geométricos y el vocabulario relacionado, como aristas, vértices o bases de las figuras. Para que la información cale en los alumnos, la tutora ha decidido que los alumnos elaboren cuerpos geométricos sencillos, como cubos o pirámides mediante plastilina y palillos.

Tras un primer repaso sobre los cuerpos geométricos vistos en días anteriores, la tutora ha repartido palillos para representar las aristas y plastilina para formar los vértices de las figuras. Los alumnos deben crear un cubo, un prisma y una pirámide y presentársela a la tutora, explicando el número de bases, caras, aristas y vértices que tienen.

De nuevo, me he incluido en un grupo aleatorio de alumnos para observar mientras participo las relaciones, comunicaciones y dinámicas que se dan en el grupo. Los alumnos comienzan la actividad muy tranquilos y centrados en las figuras. En situaciones de este tipo, es fácil observar la creatividad de los alumnos que entra en juego en situaciones más lúdicas y recreativas. También observo como entra en juego el trabajo en equipo y la colaboración en el grupo, cuando alumnos ofrecen ayuda a otros, se levantan por las mesas de los demás compañeros a observar sus figuras para recrearlas. Incluso me ofrecen ayuda a mí mismo para terminar de crear una figura.

Sin embargo, en la segunda sesión, a medida que los alumnos van terminando las figuras y presentándoselas a la tutora, el ambiente del aula cambia y entran en juego la frustración y la ansiedad por ver como otros compañeros terminan y pueden dedicarse al juego libre, a pintar o leer, también aparece la vergüenza por no conseguir una figura igual que la de sus compañeros y el aburrimiento por la falta de estimulación una vez el alumno se acostumbra a la actividad y ya no le resulta novedosa y llamativa. También empeora el comportamiento y crecen las tensiones entre alumnos, que llegan a romper figuras de compañeros y a quitarles los palillos y la plastilina.

Una conclusión que saco de las sesiones de esta semana es que el juego de este tipo, que puede desembocar en competitividad, frustración o vergüenza, debe estar mucho más controlado y dirigido por parte de la persona responsable del grupo para mantener un clima positivo y evitar que los alumnos dejen de disfrutar mientras aprenden mediante el juego manipulativo.

Quinta semana: 4-8 de marzo.

Tras haber dedicado al menos dos sesiones de observación a cada materia objeto de observación, en esta ocasión me centraré en el juego libre de los discentes. Estos momentos han sido observados en dos días en los que, por falta de asistencia de la tutora en el centro, los alumnos han tenido más tiempo libre del que acostumbran. Además, considero de gran utilidad observar los momentos de juego libre en el aula cuando la persona encargada de la clase no es la tutora, situación que no se ha dado hasta ahora.

Con todo lo expuesto, las sesiones observadas han tenido lugar en dos días diferentes de la semana, por lo que se presentan a continuación dos observaciones de diferentes características.

Sesión 1:

- Fecha: 4 de marzo.
- Hora: 13:10-14:00.
- Actividad: juego libre.

- Observaciones: por la falta de la tutora en el día de hoy, la profesora sustituta ha decidido dedicar la última hora de la jornada a juego libre para los discentes. Lo cierto es que ha sido una sesión bastante tranquila, quizás por la falta de confianza con la profesora sustituta.

En la sesión de hoy, ha destacado el juego simbólico sobre todos los demás. En ciencias sociales los alumnos están aprendiendo las profesiones, por lo que este tipo de juego ha cobrado más relevancia que nunca. En el primer grupo en el que he participado, los alumnos estaban simulando una operación de un equipo médico, en el que había doctores, enfermeros y un paciente. Me ha sorprendido la capacidad creativa y teatral que tienen los alumnos para representar situaciones reales, dentro de sus conocimientos. En otro grupo, unas alumnas me han incluido en su aula imaginaria de infantil, en la que una profesora nos enseñaba los colores y los números en inglés.

Este tipo de juego, el juego simbólico ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad de los alumnos, creando historias, personajes y situaciones imaginarias. Además, potencia las habilidades lingüísticas de los discentes y favorece su desarrollo social y emocional al estar en continua interacción con sus compañeros para cooperar, superar conflictos o inventar historias.

Sesión 2:

- Fecha: 5 de marzo.
- Hora: 13:10-14:00.
- Actividad: juego libre.
- Observaciones: de nuevo en el día de hoy ha vuelto a faltar la tutora. La profesora sustituta que ha venido al aula tenía trabajo atrasado que terminar, por lo que ha tomado la misma decisión que la profesora de ayer. Parece que los niños se han acostumbrado rápido a jugar en la última hora de la jornada escolar y quizás sea uno de los motivos por los que el comportamiento no ha sido tan bueno como lo fue el de ayer.

He permanecido toda la sesión de hoy participando en un juego de construcción, en un grupo bastante numeroso de alumnos. Con los bloques disponibles en el rincón de los juegos, los alumnos tienen piezas suficientes para construir torres más altas que ellos mismos. Lo que más me ha llamado la atención, en primer lugar, es la ansiedad y el mal carácter que de forma repentina toma el control de algún alumno cuando otro compañero falla o está a punto de tirar la torre inconscientemente.

Otro factor que me ha sorprendido, a bien en este caso, ha sido como de un juego tan común como el de formar torres, han sido capaces de conectarlo a otro más moderno y muy practicado en la actualidad como es el jenga. Una vez los alumnos se quedan sin piezas, comienzan a sacarlas de una en una hasta que la torre se derrumbe. Una prueba más de que el juego libre destaca en el aula por el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Tras estas dos sesiones, creo necesario recalcar los beneficios que estoy observando en los alumnos producidos por un juego libre en un contexto tranquilo, con un clima de aula beneficioso para todos que potencian capacidades y habilidades que no destacan en ningún otro ámbito.

Sexta semana: 11-15 de marzo.

Esta sexta semana se empleará para la observación en el área de matemáticas. En este caso, las sesiones de observación participante se han utilizado para la misma actividad que se ha prolongado durante dos horas de clase. Las observaciones se recogen a continuación:

- Fecha: 13 de marzo.
- Hora: 9:10–11:00.
- Actividad: Dominó matemático.
- Observaciones: dejando atrás los cuerpos geométricos, ahora las clases de matemáticas se centran en las tablas de multiplicar. Hasta el momento, la clase ha estudiado hasta la tabla del cinco. La tutora ha explicado a los alumnos que ha preparado cincuenta cartas, diez por cada tabla, con el

resultado de cada multiplicación de cada tabla que los estudiantes ya saben. En la primera sesión, los estudiantes se han limitado a decorar las cartas y a repetir en voz alta las cinco tablas. La tutora ha aprovechado para explicar lo que se hará en la sesión siguiente. Cada estudiante tendrá entre dos y tres cartas con números hasta el cincuenta. Cuando la profesora grite en voz alta cualquiera de las tablas que ya se han visto en clase, los alumnos deberán levantarse y colocarse en orden de menor a mayor según el orden de la tabla, como si fueran un dominó. Es decir, si un alumno tiene el número quince y la tutora dice la tabla del cinco, deberá colocarse en el tercer lugar de la fila que forme con sus compañeros.

Tras decorar todas las cartas, se han repartido a los alumnos. La profesora les ha recordado que deben estar atentos, puesto que un mismo número puede servir para más de una tabla. He pedido una carta para poder participar y observar más de cerca como se organizan los alumnos en una situación de “estrés”. Cuando la tutora ha comenzado con la primera tabla, ha sido curioso poder observar cómo dentro del caos que genera una clase llena de niños levantados corriendo buscando su sitio en la fila, surgen figuras de organizadores dentro del grupo de alumnos para agilizar el proceso y conseguir formar la fila lo antes posible. También lo he observado cuando me ha tocado levantarme y han sido los propios alumnos los que me han colocado en mi sitio. Cabe destacar también que, a medida que ha ido avanzando la sesión, los alumnos han conseguido colocarse en el sitio indicado con mayor rapidez.

Séptima semana: 18-22 de marzo.

Esta semana solo se ha llevado a cabo una sesión de observación, y ha sido en el área de educación plástica. Ha sido una semana bastante teórica en el sentido de que no he sido capaz de observar juego más allá de la sesión que a continuación se recoge en el área de educación plástica:

- Fecha: 18 de marzo.
- Hora: 11:20-12:10.
- Actividad: Plasti-esculturas.

- Observaciones: la profesora ha repartido a los alumnos los mismos colores y las mismas cantidades de plastilina. Tras ello, ha explicado a los alumnos en qué consistía la actividad. Se proyectarán en la pantalla diferentes figuras y dibujos animados conocidos y sencillos. Con la plastilina, los alumnos deberán recrear lo mejor que puedan la figura o personaje proyectado.

A pesar de ser solo una sesión, este tipo de actividades atraen mucho a los discentes y ha sido una situación de observación bastante positiva en la que se ha trabajado la motricidad fina, manipulando con las manos la plastilina, el trabajo en equipo, ayudando a los compañeros que tardan un poco más, la concentración y atención para conseguir una figura lo más parecida posible a la proyectada y la creatividad de los alumnos.

Octava semana: 1-5 de abril.

Tras la semana de vacaciones de Semana Santa, de nuevo se repite lo que ocurrió en la tercera semana de observación, tras un periodo vacacional, y es que el comportamiento de los docentes esta semana ha sido bastante malo. A medida que ha avanzado la semana, el clima del aula ha ido mejorando poco a poco, y es por eso por lo que las sesiones de observación de esta semana se han llevado a cabo los dos últimos días de la semana. Tras la observación inicial, las primeras sesiones de observación se dedicaron al área de música, hace ya casi dos meses, por lo que las sesiones de esta semana vuelven a poner el foco en esta área. Las observaciones se recogen a continuación:

- Fecha: 4-5 de abril.
- Hora: 10:00-10:50.
- Actividad: juego libre.
- Observaciones: la profesora comienza recordando a los alumnos qué es la percusión y con qué instrumentos se produce. Después explica cómo con la percusión podemos marcar el ritmo de las canciones y pone un ejemplo a los alumnos con sus palmas. A partir del ejemplo, explica el juego que se va a realizar por grupos de cuatro o cinco alumnos. La profesora irá reproduciendo en el ordenador canciones infantiles con

diferentes ritmos, y el grupo que elija la maestra deberá acompañar mediante percusión corporal el ritmo de la canción que les toque. Una vez todos los grupos hayan acompañado una canción, deberán preparar un ritmo a partir de percusión corporal que han presentado a sus compañeros en la segunda sesión de observación.

Me he incluido en uno de los grupos para trabajar con ellos y observar las relaciones y los roles que se dan en él. Como ha ocurrido otras veces, surge una figura que asume el liderazgo del grupo y que ordena a sus compañeros para crear el ritmo. Los alumnos además desarrollan su creatividad e imaginación para explorar cómo pueden conseguir hacer percusión corporal con su cuerpo, mediante palmas, pies, chasquidos, etc.

En la segunda sesión se han presentado las percusiones corporales al resto de grupos con mucha vergüenza en algunos casos, algo que aún no había observado en los alumnos. En cualquier caso, toda vergüenza se pasa con los aplausos de los compañeros.

Novena semana: 8-12 de abril.

Esta semana, las dos sesiones de observación se dedicarán al área de matemáticas. Aprovechando que los alumnos están empezando a trabajar con dinero ficticio, la profesora ha preparado un juego para trabajar el tema y que se explica, junto a las sesiones de observación, a continuación:

- Fecha: 9 de abril.
- Hora: 12:10-14:00.
- Actividad: mi propio negocio.
- Observaciones: la tutora del grupo ha preparado una actividad donde los alumnos tendrán su propio negocio en el que venderán productos a sus compañeros. Ocho alumnos, elegidos por buen comportamiento, han sido los seleccionados para cumplir el papel de vendedores, mientras que el resto serán clientes con dinero ficticio.

Los clientes pasarán por los puestos de los vendedores para comprar productos imitando una situación real, pagando con dinero y recibiendo la vuelta. Es una actividad muy útil para trabajar el manejo del dinero, algo tan importante en nuestra sociedad actual, y para agilizar las operaciones matemáticas mentales, en el caso del vendedor sabiendo cuanto devolver y en el caso del cliente sabiendo cuanto le deben devolver.

Durante el juego he participado como cliente, tratando de poner en algún aprieto a algún “vendedor” para observar cómo reaccionaban y salían del paso. La actividad ha coincidido con uno de esos días en los que en la clase hay buen clima y comportamiento, por lo que el juego ha salido según lo planeado.

Durante estas dos sesiones he podido observar cómo los alumnos se meten de verdad en el papel, poniendo en marcha un tipo de juego simbólico que desarrolla su creatividad y su capacidad de socialización a la hora de representar una situación ficticia en el aula. También he observado algún enfrentamiento entre alumnos por no estar de acuerdo en la cantidad a devolver en alguna situación, aunque en la mayoría de los casos, los problemas se han resuelto calculando de nuevo con las cantidades implicadas. Por ello, en términos generales, considero que ha sido una actividad de juego muy acertada y disfrutada por los alumnos.

Décima semana: 15-19 de abril.

En esta anteúltima semana de observación, he aprovechado una sesión en la que los alumnos se desdoblaron para llevar a cabo una sesión de observación participante de juego libre que se desarrolla a continuación:

- Fecha: 16 de abril.
- Hora: 13:10-14:00.
- Actividad: juego libre.
- Observaciones: aprovechando que la mitad de la clase se va a religión y que a última hora hoy no hay más trabajo para los alumnos, he decidido llevar a cabo una sesión de observación de juego libre. Al ser menos

alumnos, el clima en general ha sido muy agradable y relajado, como lo ha sido también el juego de los alumnos. De nuevo ha destacado el juego de construcción sobre los demás en los alumnos, aunque también ha habido juegos de mesa y lectura.

Tras esta sesión, considero que es oportuno afirmar que cuantos menos alumnos hay en el aula, mejor es el comportamiento, y que los alumnos mejoran sustancialmente su comportamiento cuando juegan sin indicaciones ni limitaciones, ignorando las que supone el propio aula.

También quiero destacar lo rápido que han normalizado mi presencia en sus momentos de juego y lo poco que les ha costado incluirme en sus dinámicas en el aula. Ello también ha tenido que ver en que las sesiones de observación hayan transcurrido sin grandes inconvenientes y en que, como observador, haya podido aprender más sobre el juego en el centro, sobre ellos mismos y sobre la profesión de docente.

Undécima semana: 22-26 de abril.

Esta última sesión de observación se ha dedicado al área de plástica. Las observaciones recogidas se resumen a continuación:

- Fecha: 25 de abril.
- Hora: 12:10-13:00.
- Actividad: adivina qué dibujo.
- Observaciones: los alumnos se han dividido en grupo de cuatro. En cada grupo, un alumno será el encargado de dibujar en una mini-pizarra borrable un dibujo que tenga que ver con la naturaleza, ya sea un árbol, un animal o un paisaje conocido. El resto de los alumnos del grupo debe adivinar qué ha dibujado. El rol de dibujante va rotando por todos los miembros del grupo para que todos dibujen.

Para este juego, los alumnos tienen que dar rienda suelta a su imaginación y también a su creatividad, tanto para dibujar como para tratar de adivinar qué han dibujado sus compañeros. Además, es fácil observar

alegría y diversión, sentimientos que contribuyen a que los alumnos estén más motivados y comprometidos con el aprendizaje.