

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Estudio preliminar: tiempo y calidad del juego.

The importance of the game in educational innovation.
Preliminary study: time and quality of the game.



a) Autor/a del trabajo

María Cristina Molero Castillo.

b) Titulación cursada por el/la alumno/a

Grado de educación Infantil. Universidad de Almería.

c) Fecha/Convocatoria de defensa

26-27 de junio del 2019

d) Director/a

M^a Ángeles Segura García.

Resumen.

Las prácticas educativas innovadoras han cambiado la concepción de la escuela en muchos aspectos, entre ellos, el papel del juego, el cual cuenta con una mayor importancia y espacio dedicado a él, ya que este, según múltiples autores, sociólogos, psicólogos, pedagogos... de distintas épocas coinciden en que es fundamental para el desarrollo globalizado de las personas, sobre todo en la etapa de la infancia. La innovación educativa tiene una relación estrecha con la experiencia personal y con la actividad lúdica, favoreciendo así el conocimiento y que este se enriquezca con dicha experiencia, la cual no solo importa la cantidad de estas, sino la calidad, siendo esencial e indispensable en la vida cotidiana del niño, favoreciendo el aprendizaje significativo y relevante. El juego, cuyo nombre proviene del latín 'ludus' que al mismo tiempo hacía referencia a la diversión infantil juego y escuela, a día de hoy cuenta con una gran multitud de definiciones.

Este ha cobrado tanta importancia en la actualidad que no solo aparece en la legislación correspondiente a Educación Infantil, sino que es un derecho universal que todo el niño tiene. En cuanto a la investigación preliminar que he llevado a cabo y comparándola con otros estudios similares, podemos concluir que el juego ha cambiado en los últimos tiempos, donde la relación diaria con otros niños ha disminuido, así como el juego tradicional, y simbólico, aumentando, por el contrario, el juego relacionado con las TICS. Por lo que concierne a la conciliación familiar tanto del padre, como madre es necesaria para la dedicación a los niños y niñas y sus necesidades.

Por otro lado, también es necesario más espacios en las ciudades dedicados a los niños y niñas, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades como personas y ciudadanos que son, dándole un papel más activo en ella.

Abstract.

Innovative educational practices have changed the conception of the school in many aspects, including the role of the game, which has a greater importance and space dedicated to it, since this, according to multiple authors, sociologists, psychologists, pedagogues ... from different times they agree that it is fundamental for the globalized development of people, especially in the childhood stage. Educational innovation has a close relationship with personal experience and playful activity, thus promoting knowledge and enriching it with this experience, which not only matters the quantity of these, but also the quality, being essential and indispensable in the daily life of the child, favoring significant and relevant learning. The game, whose name comes

from the Latin 'ludus' which at the same time made reference to the children's fun game and school, today has a great multitude of definitions.

This has become so important today that it not only appears in the legislation corresponding to Early Childhood Education, but it is a universal right that every child has.

Regarding the preliminary research that I have carried out and comparing it with other similar studies, we can conclude that the game has changed in recent times, where the daily relationship with other children has decreased, as well as the traditional game, and symbolic, increasing, on the other hand, the game related to ICT. As far as family conciliation is concerned, both the father and the mother are necessary for the dedication to the children and their needs.

On the other hand, it is also necessary more spaces in the cities dedicated to children, taking into account their interests and needs as people and citizens, giving them a more active role in it.

Índice.

1. Introducción.....	1
2. Marco teórico.....	2
2.1. Concepción del juego actual.	2
2.2. Antecedentes de la metodología innovadora	5
2.3. Relación entre el juego y la innovación.	6
2.4. Marco legislativo en la comunidad andaluza.....	7
3. Estudio de investigación preliminar.	8
3.1. Presentación.	8
3.2. Contexto.....	9
3.2.1. Características del centro	9
3.2.2. Contexto socio-económico y cultural.....	9
3.3. Metodología.....	10
3.3.1. Objetivos.	10
3.3.2. Método.	10
3.3.2.1. Participantes.....	10
3.3.2.2. Actividades y materiales.....	11
3.3.2.3. Procedimiento de recogida de datos.....	11
3.3.2.4. Procedimiento de análisis de datos.....	11
3.4. Resultados.....	11
4. Conclusiones.	22
4.1. Conclusión del estudio.....	22
4.2. Limitaciones.	24
4.3. Conclusión final.	24
5. Bibliografía.	26
5.1. Referencias bibliográficas	26
5.2. Bibliografía de consulta.....	28
6. Anexos.	29

1. Introducción.

Tras un ejercicio de reflexión personal, educativo y social me he decantado en realizar un trabajo sobre la importancia que tiene el juego en la educación, más propiamente en la innovación educativa, donde el papel del juego forma parte del objetivo principal y no secundario, dada la importancia y beneficios que este tiene en el desarrollo cognitivo, social, motor... del niño y la niña, sobre todo en la etapa de educación infantil, que es, además, en la que yo me centraré durante este documento. También he querido realizar un estudio preliminar teniendo como eje central el papel del juego en la actualidad, más concretamente el tiempo y la calidad de este, donde la población de dicha investigación será los niños del aula donde he realizado recientemente las últimas prácticas universitarias referentes a mi grado, donde basaré mis conclusiones en los datos aportados por sus padres y madres mediante una encuesta y en distintas comparaciones con otros autores.

He querido incluir además del juego, las prácticas educativas innovadoras, ya que estas han cambiado la concepción de la escuela en muchos aspectos, creando entre otras una desvinculación entre el aprendizaje y la memorización mediante el papel pasivo del alumnado, donde se le da más valor a la persona, y lo que esto conlleva, emociones, entorno, ritmos, intereses (...), que a los conocimientos desvinculados de la realidad, por lo que los aprendizajes que se obtienen mediante este tipo de metodologías innovadoras serán más relevantes y significativos, además de crear mejores ciudadanos, ya que se fomenta la ayuda, cooperación, reflexión, responsabilidad, comprensión, democracia, respeto y pensamiento crítico. Asimismo, siguiendo a E. Morín (2000) al contrario que en la escuela tradicional, la innovadora trata el conocimiento de una forma globalizada, multidimensional, interdisciplinar e integrada, permitiendo un entendimiento más complejo de la realidad, y poniendo estos conocimientos en marcha en su vida cotidiana.

Otra de las razones por la que he querido enlazar, unificar y fusionar, el juego con la innovación educativa es que, esta tiene una relación estrecha con la experiencia personal y con la actividad lúdica, lo cual favorece según diversos autores, entre ellos Dewey, (como se citó en Jaume Carbonell, 2001), el conocimiento y que este se enriquezca con dicha experiencia, la cual no solo importa la cantidad de estas, sino la calidad, ya que, en estas experiencias se viven, reflexionan, ayudan, vivencian y crean significados. Es aquí donde se incluye el juego, el cual es esencial e indispensable en la vida cotidiana del niño, tanto fuera como dentro de las aulas, ya que es su principal vía de aprendizaje significativo.

2. Marco teórico.

2.1. Concepción del juego actual.

Desde un punto de vista etimológico, el término juego proviene de dos términos procedentes del latín: 'iocum' y 'ludus-ludere' que al mismo tiempo hacía referencia a la diversión infantil chanza, juego y escuela (Pecci G. M. C., Herrero O. T., López G. M., Mozos P. A., 2010). Desde hace años, tal y como cita Rios Q. M. P. en su TFG, *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (p.p.3-4) diversos pedagogos, sociólogos, filósofos... (Cagigal, 1996; Gimeno y Pérez 1989; Gutton, 1982; Huizinga, 1938; Roger Caillois y Moreno Palos, 1980; Pugmire-Stoy, 1996), han dado diversas definiciones sobre el juego y aún hoy en día es complicado extraer una definición unánime sobre el juego, aunque podemos decir que el concepto general del juego hace referencia a la actividad lúdica y placentera, llevada a cabo por uno o más sujetos, con el objetivo de entretenerse y divertirse.

El juego como tal, podemos decir que nos ha acompañado de manera innata durante toda la historia de la humanidad, en todas y cada una de las culturas, por lo que es inherente a nosotros, y este, aunque lo relacionemos en primera instancia a la infancia es una actividad que <<se manifiesta durante toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad>> (J.Montañés, et al., 2010, p. 235). Roger Caillois (1958) en su obra '*Et jeux et les hommes p.42-43*' enumera las siguientes características para diferenciar el juego de otra actividad: <<precisa que sea libre, separado, incierto, improproductivo, reglamentado, y ficticio>>.

El juego actualmente puede estar clasificado en cuatro grandes categorías: juegos en los que se manifiesta la competición; juegos basados en el azar; juegos de simulacro; juegos que buscan el vértigo. (Roger Caillois, 1958).

El juego, además, se puede realizar mediante la manipulación de objetos o sin objetos, con reglas o de manera libre, en solitario, con un adulto o con otros iguales, entre otras características.

En tanto en cuanto, teniendo en cuenta diversos estudios e indagaciones de varios autores (Chateau, 1958; Federico Bordogna, 1983; Maite Garaigordobil, 2003-2016; Piaget, 1945-1979; UNESCO 1968; Vygotsky, 1933-1982; Wallon, 1941-1980) se podría determinar, que, el juego es indispensable y vital para el niño y para el desarrollo humano en general, ya que ayuda al desarrollo psicomotor, social, intelectual y afectivo emocional, por las siguientes razones:

- El juego mejora y crea los ámbitos de la personalidad de los niños/as con respecto a la psicomotricidad, ya que el niño/a descubre su propio cuerpo, mediante los movimientos, por otra parte, la manipulación de objetos favorece la precisión prensora tanto la motricidad fina como la gruesa.
- Se pone a prueba sus sentidos, prueban las consecuencias de sus actos de una manera directa, incluso mejora su sistema inmunológico.
- Con respecto a la inteligencia, se estimula la concentración, atención, memoria, imaginación, y, creatividad.
- El juego sirve para que los niños/as se adapten a la vida, y para desarrollar su pensamiento científico y matemático, ya que se pone a prueba las cosas, ven como el mundo funciona, y, a través del ensayo-error aprende de una manera más relevante y significativa arriesgándose creando situaciones nuevas, evaluándose de forma tolerante y positiva, debido a que el error está ligado a la estructura de su pensamiento.
- A través de la imitación se reproducen los gestos, movimientos y tonalidades afectivas, además de desarrollar un vocabulario, empatía, capacidad de decisión, y la responsabilidad personal.
- También, se favorece el desarrollo del cerebro y mente. El cerebro evoluciona en la infancia a través del juego ya que se crean más relaciones neuronales. La mente, en cambio, se desarrolla porque permite relacionar y usar la realidad manteniendo experiencias vitales. Según Piaget, el niño elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, como la ‘‘asimilación’’, y ‘‘acomodación’’, donde las experiencias lúdicas del niño/a forma alternancia de estos dos momentos en la relación entre el niño y su entorno y estos finalmente componen un instrumento de conocimiento.
- Igualmente, supera el egocentrismo característico en el pensamiento infantil, concepto utilizado en las teorías de desarrollo de Jean Piaget (1923).
- Por otra parte, se incentiva la afectividad, ya que el niño/a crea una imagen ajustada de sí mismo empezando a tener como referencia a otro; las relaciones interpersonales; y se favorece las comunicaciones en todas sus vertientes, controlan sus emociones, mejorando y favoreciendo así la seguridad, confianza y autoestima; facilita la resolución de conflictos y se favorece el equilibrio psicológico y la madurez evolutiva integral.
- Y por último, y con respecto a la sociabilidad o pertenencia a un grupo o familia, donde mediante los juegos simbólicos se fomenta la comunicación y cooperación con los demás, el acercamiento y conocimiento del mundo del adulto, sus reglas, hábitos

sociales, valores morales, derechos y deberes, preparación a la vida laboral y social, de igual forma se favorece la generosidad, solidaridad, autonomía, confianza y seguridad en sí mismo, lealtad, amistad, respeto, objetividad y facilita la aceptación interracial, lo que significa la aceptación intercultural y multicultural.

Tal y como apunta Albert Einstein, <<Jugar es la forma más elevada de investigación>>, mediante el que, no solo investiga y conoce sobre su propio cuerpo, sino de la sociedad y sus costumbres, y de diversos ámbitos como pueden ser el matemático, afectivo, motor, lingüístico, etc. como ya hemos visto en los puntos anteriores.

Aunque en el siglo XIX surgen varias teorías clásicas del juego, como la de “la energía sobrante” por Herbert Spencer; de “la relajación” por Moritz Lázarus; de “la recapitulación” por Standley Hall; o la del “pre-ejercicio o preparación para la vida” por Karl Groos, y, aunque hay también varias teorías modernas como “la teoría de ficción” de Claparede, o “la teoría social” de Vygotsky, entre otros, según la UNESCO (1980), actualmente, hay dos teorías que marcan las investigaciones sobre el juego. Por un lado, la teoría psicogenética de Jean Piaget (1945), el cual aprecia al mismo tiempo a través del juego la expresión y la condición del desarrollo del niño, y cada etapa evolutiva está ligado un tipo de juego. En sus investigaciones, Piaget apuntaba que, <<el desarrollo intelectual del individuo está dividido en cuatro estadios, en los que se localiza el desarrollo de la actividad lúdica. El primero es el denominado; ‘Estadio sensoriomotor’ (0-2 años), donde aparece de forma coordinada la función sensorial y motriz, realiza movimientos placenteros, [...] el niño presenta una inteligencia básicamente práctica y ligada a su acción sensoriomotora. El segundo; ‘Estadio preoperacional’ (2-6 años), en esta etapa aparece el juego simbólico, y transforma la realidad en sus propios deseos. El tercero; ‘Estadio operacional’ concreto (6-12 años) comienza el juego reglado, normalmente en equipo, por lo que puede incentivar la competitividad y es capaz de ordenar diferentes acciones mentales de acuerdo a una secuencia lógica. Y el cuarto y último; ‘Estadio operacional’ formal (a partir de los 12 años) juego reglado con visión adulta>> (Pecci G. María Cruz, Herrero O. Teresa, López G. María et al., 2010 p. 17)

Por otro lado, la teoría psico-analista de Freud, donde la función del juego es la reducción de tensiones debido a la imposibilidad de realizar los deseos.

2.2. Antecedentes de la metodología innovadora

Los primeros movimientos innovadores se crearon fundamentalmente para dar lugar a una alternativa a la escuela tradicional, dando un cambio de mirada hacia la infancia. Estos movimientos nacidos en los años 60 y 70 de iniciativas de escuelas innovadoras o no convencionales (Contreras D. José, 2003), fueron múltiples a través de diversos sociólogos, psicólogos, pedagogos, médicos... que mostraron su preocupación e interés en cambiar el concepto de escuela y dándole un papel más activo a los niños.

A continuación, describiré algunas características comunes de los movimientos innovadores más influyentes en la actualidad, relacionados no solo con el papel que les otorga a los niños y niñas, sino también con el juego.

Tanto como Rousseau, Pestalozzi, Froebel, María Montessori, o Freinet, entre otros, parten de la base de que el niño ha de ser el protagonista de su proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que hay que partir de sus intereses, necesidades, entorno, destrezas...de los niños/as, respetando además su desarrollo personal, y rechazando el aprendizaje por medio de la memorización, dando importancia al desarrollo integral del niño, a la interdisciplinariedad y globalización, fomentando de esta manera un aprendizaje relevante y significativo.

Además de todos estos autores, las hermanas Agazzi, Decroly o Rudolf Steiner, estaban de acuerdo en que todas las potencialidades humanas se desarrollaran de manera natural, no para darles ciertas destrezas o habilidades para amoldarse a las exigencias del estado, por lo que sus enfoques eran integral y holístico, fomentando la creatividad, observación o intuición, percepciones sensoriales y motrices, entre otras, dándole especial importancia a la práctica, a la experimentación, y a los juegos, fomentando la espontaneidad y autonomía. Algunas de estas actividades lúdicas estaban ligadas a la vida cotidiana, al ritmo. El maestro tiene el papel de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual les facilita materiales con un fin didáctico y un ambiente a veces preparado y los lleva de manera indirecta al aprendizaje, es decir no le da las respuestas, sino que les ayuda. Algunos de estos creaban materiales especiales como los Dones de Fröebel, Torre rosa de Montessori, otros como Freinet, sin embargo, creó espacios como los rincones, asambleas o trabajos a partir de proyectos. Y por último Decroly clasifica el juego en los que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y motriz, iniciación aritmética, noción del tiempo, iniciación de la lectura, y los referidos a la gramática y comprensión del lenguaje. (Sánchez C. Antonio, 2011).

He de apuntar, que, a partir de estos movimientos innovadores, en la actualidad existen muchos más, expandidos por multitud de países, ya sean distintos, variaciones o mezclas de estos,

creando escuelas innovadoras como Summerhill, Waldorf, Regio Emilia o Funji Kindergarten entre muchas otras.

A raíz de los movimientos innovadores anteriormente descritos, y la concienciación sobre la notable importancia de la infancia, hoy en día, existe multitud de personas de diversos ámbitos profesionales que están mentalizadas y preocupadas por la educación tradicional y en lucha por el cambio educativo, como Jaume Carbonell, o por la importancia del juego de los niños y niñas en todas sus vertientes, como Francesco Tonucci, también conocido como Frato, que a través de sus viñetas representan la realidad de los niños, y su papel, tanto en la sociedad como en la escuela tradicional.

2.3. Relación entre el juego y la innovación.

Como bien he apuntado anteriormente, hay diversas escuelas con una metodología no convencional que apuestan por la vida, por la infancia y sus necesidades e intereses, de su socialización, su manera de pensar y aprender de una manera más cercana e individualizada a través de las experiencias personales, vivenciadas y en primera persona, relacionándola con su vida y entorno, apostando además por la diversidad como algo positivo. Estas escuelas tienen unos rasgos comunes, pero, que a su vez son diferentes a otras. (Contreras D. José, 2003)

Desde la antropología, los niños tenían una auto-enseñanza a través de su entorno, y juegos libres hasta que apareció la agricultura seguida de la industria, donde la educación se creó para convertir a los niños y niñas en buenos trabajadores, esta idea se expandió a Europa a comienzos del siglo XVI, donde la escuela sería pública y obligatoria, y la instrucción era la base de dicha educación, donde se defendía el dicho de ‘la letra con sangre entra’, por lo que el juego no era concebido como medio para el aprendizaje (Buelga O. María Carmen, 2016).

El primero en tener una filosofía sobre la educación fue Platón, el cual en su libro VII de la República (536e.) explica que se debe de educar mediante la libertad, trabajo, sin coacción y a través del juego facilitándoles instrumentos, al igual que en su libro VII de las Leyes (792e-793a) señala que, los niños de 3 a 6 años más concretamente, necesitan juegos.

Por otra parte, Quintiliano decía <<que el estudio sea para el niño un juego>>, sin embargo, a pesar de las diversas corrientes innovadoras que lo incluyen aún en la actualidad, vemos como esto está alejado de la realidad educativa, sobre todo en etapas superiores a la infantil.

Tras lo que he comentado anteriormente, podemos ver como el juego en la educación lleva tratándose desde hace muchos años y, que, forma parte de los movimientos innovadores y no convencionales, ya que por parte de la educación tradicional no se le suele guardar el debido

respeto e importancia que este tiene, sino que lo menosprecian aun con todas las mejoras del desarrollo humano que, este, como hemos visto previamente, provoca y le siguen otorgando más peso a los contenidos que a la práctica, los cuales no son agradables y gratificantes para los niños y niñas, que a su vez no crean conocimientos relevantes y significativos que perduren en el tiempo.

2.4. Marco legislativo en la comunidad andaluza.

Con respecto a las normativas andaluzas que contemplan el juego en la etapa infantil se encuentran las siguientes:

- A) Decreto 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía. El artículo 6 trata sobre las orientaciones metodológicas, en el punto tres podemos observar cómo se le da especial importancia al juego, donde se pide que se reserve tiempo y se organicen espacios para ello.
- B) Por otro lado, y correspondiente a la Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, dentro de la primera área:
 - Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, podemos encontrar en ella una serie de ítems en el que se contempla el juego, donde indica que:

Es necesario crear situaciones de juegos y vida cotidiana para adquirir su autonomía personal, y que además este es en todas sus posibilidades y dimensiones, un recurso básico que la infancia utiliza para el conocimiento del mundo, donde a través de la relación e interacción que en este se crea y amplía el conocimiento de sí mismo, construye su identidad y ofrece multitud de posibilidades de la relación social [...] y autonomía [...]. También la escuela infantil ha de configurar un ambiente espacial y emocional que dé seguridad, pero a la vez constituya un desafío para los niños y niñas, a través de experiencias, juegos y actividades que impliquen movimiento, [...] además se les da importancia a diversas tipologías de juegos, como los simbólicos, por roles.... (Conserjería de Educación Junta de Andalucía, 2008, p.p. 24-26).
 - En el bloque dos se incluye la actividad lúdica en el propio título, siendo este: <<Vida cotidiana, autonomía y juego>> (Conserjería de Educación Junta de Andalucía, 2008, p.27), donde se describe el juego como actividad fundamental.

- En el apartado de orientaciones metodológicas, en el punto tres correspondiente a: <<El juego, instrumento privilegiado de intervención educativa>>. Se señala que:

El juego supone para el niño/a situaciones placenteras y divertidas [...], se suele realizar en total libertad y está cargado de placer por el descubrimiento, la simulación y fantasía necesarias para crear mundos donde todo es posible. Estas características hacen que el juego afecte al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico, de ahí su importancia para un crecimiento global y armónico. A través de los juegos, niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación infantil. (Conserjería de Educación Junta de Andalucía, 2008, p.48)

En resumen, podemos observar como el juego aparece durante toda la orden multitud de veces, incluyéndose este en las tres áreas de educación infantil, por lo que es esencial llevarlo a cabo no solo en el aula, sino en el centro educativo en general.

Para finalizar, he de añadir que todo niño y niña tiene derecho al juego y recreaciones, así lo recoge la Declaración de los Derechos del Niño (1924) en su séptimo principio, concediéndole la misma importancia que a cualquier otro derecho. El juego ha de estar respaldado y promovido no sólo por la comunidad educativa, sino también por las autoridades públicas y en general por la sociedad. A pesar de todo, no se ayuda a que estos jueguen como se ha jugado anteriormente, ya que pasan demasiadas horas realizando actividades extraescolares, cuentan con pocos espacios de juegos...

3. Estudio de investigación preliminar.

3.1. Presentación.

Tras enumerar a lo largo del marco teórico, los numerosos beneficios que aporta el juego y la considerable importancia que tiene esta actividad lúdica en el desarrollo humano en general desde épocas lejanas, descrito en apartados anteriores, he querido realizar un estudio de investigación preliminar sobre el tiempo y la calidad del juego que tienen los niños y niñas actualmente en nuestra sociedad, no solo en el ámbito educativo sino también en su vida cotidiana, y conocer cómo suelen jugar, y en qué emplean su tiempo. Esto me interesa mucho ya que el juego debe de ser fundamental para los niños y niñas para su desarrollo global y adecuado en todos los ámbitos por todas las razones y argumentos dados anteriormente.

Dada la envergadura que la actividad lúdica tiene, mi intención es indagar y conocer el papel del niño relacionado con el juego, entre otras cuestiones, en esta sociedad tan variable, capitalista, sin tiempo y sin espacio diseñado para los niños y niñas comparándolos con otros estudios.

3.2. Contexto.

3.2.1. Características del centro

El centro educativo donde he realizado el estudio preliminar está situado en el suroeste de la provincia, también denominado como ‘poniente almeriense’. Con respecto a la titularidad de este centro, apuntar que, es un centro de carácter público, y es el único centro escolar que existe en este municipio, de manera que no hay ningún otro con distinta titularidad, por lo tanto, todos los niños y niñas de esta localidad asisten a este. Este centro escolar atiende a las etapas educativas tanto de primaria como de infantil. Según los datos propiciados por el centro, el 90% de los niños que asisten a él son nativos de esta localidad. Con respecto a las actividades que se imparten en el centro, podemos decir que solo existen las actividades matutinas educativas, por lo que por las tardes en dicho centro no se presentan ningún tipo de actividades extraescolares para los menores. A título personal, creo que sería conveniente la realización de algunas actividades extraescolares para los niños y niñas de la localidad para así darle un mayor aprovechamiento al edificio, donde puede presentarse como un lugar de encuentro lúdico y social entre los niños, además de formativo, ya que los parques infantiles del pueblo se encuentran deteriorados en su gran mayoría y sin tenerlos en cuenta a la hora de llevar a cabo una nueva infraestructura, no adaptándose de ese modo a sus necesidades y deseos.

3.2.2. Contexto socio-económico y cultural.

La economía de este municipio procede principalmente del sector agrícola, ya que la mayoría de los habitantes se dedican a la agricultura intensiva o a trabajos relacionados directamente con ella, como puede ser envasadoras, transportistas... Aunque también, pero en menor medida se dedican al sector servicio, por lo que la crisis económica no ha afectado en gran medida a este municipio; Estos datos coinciden con los de la provincia en general como bien se apunta en El Informe de Trabajo de Mercado de Almería (2018) y con Molina H. Gerónimo en su obra llamada: *La Economía de la Provincia de Almería*.

El nivel socio-económico de la mayoría de las familias de la población, es medio, o medio-bajo, aunque la mayoría de las familias tienen medios económicos suficientes para atender

adecuadamente a sus hijos, quedando según el centro, un pequeño porcentaje con medio insuficientes.

3.3. Metodología.

3.3.1. Objetivos.

A continuación, presentaré una serie de objetivos por los que he regido mi estudio preliminar.

El objetivo general de la realización de mi estudio preliminar es:

- *Conocer y analizar la calidad y tiempo del juego de los niños de mi aula de infantil.*

Los objetivos específicos han sido los siguientes:

- Conocer el nivel cultural y económico de las familias de los niños de mi aula.
- Contrastar los resultados de mi estudio preliminar con otros estudios.
- Observar el cambio que ha presentado el juego en la sociedad.
- Conocer la importancia que tiene el juego actualmente para las familias.
- Analizar el tipo de juego al que suelen jugar los niños y niñas.
- Determinar con quién suele jugar el niño y niña.
- Tasar con quien suele jugar los niños que juegan acompañados.
- Examinar cuántos niños tienen actividades extraescolares, cuales son y el tiempo que les dedican semanalmente.
- Comparar el juego de unos niños/as con los de otros/as.
- Valorar la metodología que prefieren los familiares por la que aprenda los niños y niñas en el aula.

3.3.2. Método.

3.3.2.1. Participantes.

Los participantes que han contribuido a la realización de esta investigación preliminar han sido una pequeña muestra o población de un centro educativo, de los cuales he querido recoger algunos aspectos relevantes para llevar a cabo dicha investigación, aprovechando que estoy en mi período final de prácticas.

He elegido como población a estudiar a los niños y niñas de mi aula de 3 años de edad, la cual consta de un total de catorce alumnos, de los cuales son cinco niñas y nueve niños.

3.3.2.2. Actividades y materiales.

Dada la temática de la investigación no he utilizado ninguna actividad, ni material de manera directa con los niños y niñas para recabar datos, aunque sí les he realizado algunas preguntas referentes al juego fuera de entorno escolar, por ejemplo: ¿Con quién juegas?, ¿A qué juegas?, ¿Qué hiciste ayer?, ¿Fuiste al parque?... Y también he observado sus juegos, tanto libres como dirigidos en el centro escolar, es decir, tanto en el aula como en el patio del recreo para ver si me podían aportar información para incluir en los resultados de esta investigación preliminar.

3.3.2.3. Procedimiento de recogida de datos.

Para recabar los datos para la posible realización de esta investigación, se han presentado diversas técnicas tanto cualitativas como cuantitativas apropiadas para examinar aspectos emergentes, como es el juego, mediante la entrega y recogida de un cuestionario a los padres y madres de los alumnos/as de mi aula con diversas preguntas al respecto. (Anexo 1)

3.3.2.4. Procedimiento de análisis de datos.

Aunque hay varios programas y herramientas informáticas destinadas al análisis estadístico de datos cuantitativos como es el SPSS, en este caso al tratarse de una muestra muy pequeña y al ser una primera toma de contacto preliminar se ha utilizado EXCEL para llevar a cabo dicho análisis, el cual es una aplicación de hojas de cálculo que permite realizar fácilmente diversos cálculos y numerosos tipos de gráficas, como puede ser circular, diagramas de barras... Esto nos ayudará a analizar de una manera más visual los datos, sobre todo a la hora de compararlos.

3.4. Resultados.

A continuación, se presentarán los resultados de las encuestas mediante distintas tipologías de gráficas, con un pequeño análisis y comparación de los resultados mostrados.

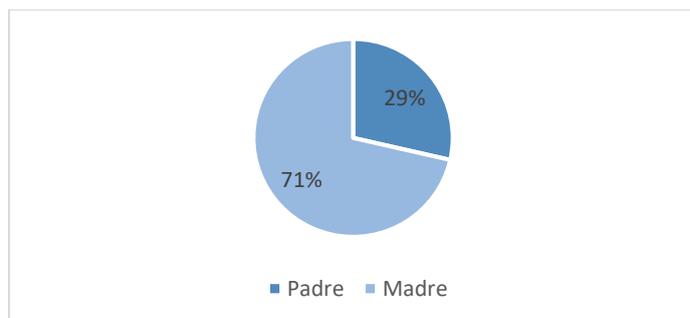


Figura 1. Porcentaje de padres y madres que han participado en la investigación.

Como podemos ver, mediante el gráfico circular, la mayoría de los participantes que han rellenado el cuestionario que les entregué para la recogida de datos han sido las madres. Por lo cual, podemos intuir que es la que se hace cargo del cuidado y la educación del niño o niña en el hogar. Los estereotipos del padre y de la madre en cuanto a la atención y tiempo dedicada al hogar, o a los niños han cambiado en la sociedad desde la incorporación de la mujer al trabajo, sin embargo su rol sigue siendo parecido, donde la mujer sigue siendo la más implicada en aspectos que atañen a los niños y niñas, por lo que sigue habiendo un sistema tradicional familiar, (Rodríguez S.J. Elena, Megías Q. Ignacio, 2005) y esto podemos observarlo a través del juego, sobre todo del juego simbólico, donde los niños y niñas adoptan generalmente papeles relacionado con su género lo que nos hace pensar a los adultos que los observamos qué es lo que ellos ven en su núcleo familiar, y por tanto, en su vida cotidiana.

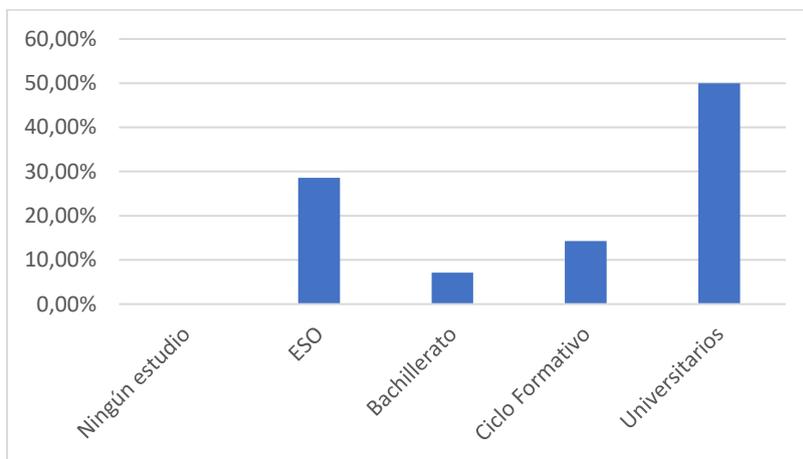


Figura 2. Porcentaje de nivel de estudios de los padres y madres que han participado en la investigación.

Por otro lado, y con respecto al nivel de estudios que sus madres y padres tienen, podemos observar que la mitad de ellos poseen estudios universitarios, seguido por los que tienen tan solo el título de ESO con un 30%, continuando por los de ciclos formativos y por último y los que menos, por tanto, son los que tienen bachillerato. Me ha llamado la atención que todos tienen un mínimo de nivel educativo, es decir que ninguno de ellos tiene un nivel de analfabetismo, por lo que esto ha cambiado con el paso del tiempo, ya que anteriormente había muchas personas que no terminaban la escolarización obligatoria por diversas razones, pero mayoritariamente por la economía. Los resultados obtenidos en esta gráfica son similares a los que se muestran en OCDE (2017) titulada Education at a Glance (Table A1.1), donde las personas que terminan la ESO en España es un 31%, seguido por debajo por los estudios de formación profesional, aunque no coincide con el porcentaje de estudios universitarios o

denominados terciarios en dicha publicación. Aunque podemos concluir que los estudios universitarios desde el año 2000 ha ido aumentando notablemente en la población de 26 a 64 años.

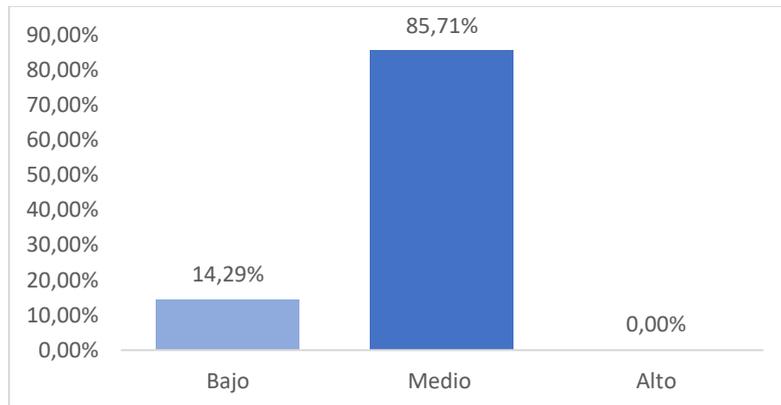


Figura 3. Porcentaje del nivel económico familiar de quienes han participado en dicha investigación.

Con respecto a los resultados que muestra esta gráfica podemos ver que la mayoría de los encuestados se han situado en un nivel económico medio, donde hay una clara minoría que se sitúa en un nivel económico bajo, dado a la actividad económica principal de la población podemos ver como este resultado encaja con el nivel económico de este municipio detallado en el punto anterior, el cual es un nivel medio.

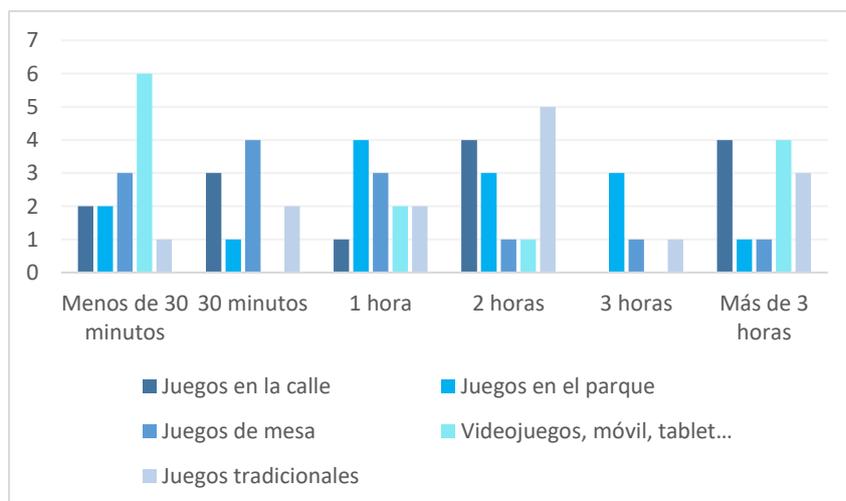


Figura 4. Tiempo semanal que dedican los niños y niñas de la población investigada a los distintos juegos.

Como bien podemos observar, a lo que menos tiempo semanal le dedican los niños y niñas de este aula es, con gran diferencia, al juego mediante las TICS, a pesar de que estamos en la época del despunte informático, donde todo se ha informatizado y todo ronda a estas, desde mi punto

de vista creo que esto pudiera darse a que vivimos en un municipio tradicional, apartado de cierta manera de las grandes ciudades, y claro está, a la edad que tienen los niños y niñas de este aula, por lo que pudiera responder asimismo a que le siga los juegos de mesas, ya que, aunque a esta edad los niños empiezan a comprender algunas reglas debido a que se encuentran, según Piaget, en la fase preoperacional no son capaces de seguir diversas reglas aún en un mismo juego, al igual que estar mucho rato con este, por ello despunta en los treinta minutos, pero no en un tiempo mayor.

Por otro lado, el juego en el parque despunta en 1 hora semanal, el cual, aunque disminuye la cantidad de niños que la realizan durante más tiempo, estos se mantienen uniformes en las dos y tres horas. Asimismo, a las dos horas destaca los juegos en la calle y los juegos tradicionales, personalmente creo que los juegos tradicionales están intrínsecamente relacionados con los juegos en la calle.

Para finalizar, cabe destacar las dos vertientes opuestas de esta sociedad, ya que así como la mayoría de los niños y niñas apenas pasan tiempo con los juegos informáticos de diversos tipos, podemos observar como hay la misma cantidad de niños y niñas que pasan más de tres horas jugando a estos y/o jugando en la calle, y esto podemos afirmar que se produce desde hace relativamente poco, ya que antes los niños y niñas pasaban mayor parte del tiempo jugando en la calle con amigos, hermanos... que en casa, y por supuesto no hacían uso de las TICS ya que estas no existían y en un principio cuando se introdujo en la sociedad no eran destinadas al uso infantil.

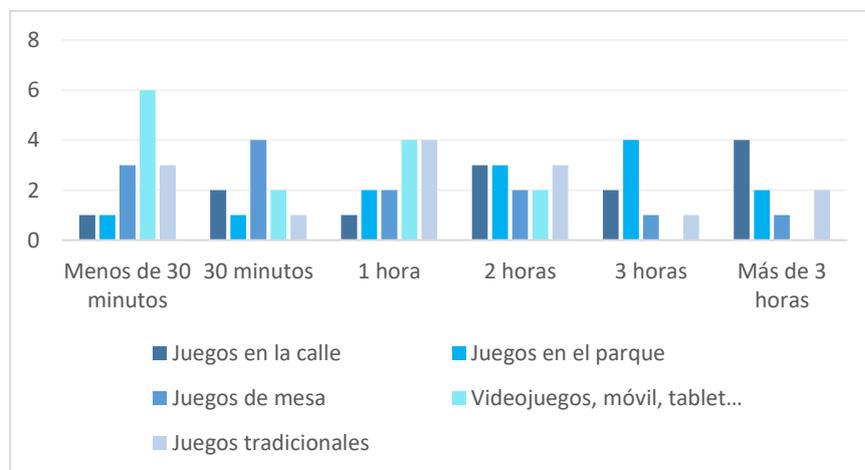


Figura 5. Tiempo dedicado por la población estudiada durante el fin de semana a distintos juegos.

A primera vista, podemos ver algunos cambios que se producen entre esta gráfica y la anterior, por lo que comentaré las diferencias más relevantes entre ambas. Podemos ver que se dedica una hora del fin de semana tanto a los juegos tradicionales como a las TICS por igual, cuando

semanalmente era a los juegos en el parque y de mesa, sin embargo, en las dos horas se mantienen en despunte los mismos tipos de juegos. Con respecto a las tres horas, siguen en auge los mismos juegos tradicionales con la diferencia que se une a ellos los juegos en la calle, pero si bien cabe destacar donde más diferencia podemos encontrar es que en más de tres horas desaparece las actividades en torno a las TICS, despuntando los juegos en la calle seguidos de los juegos en el parque, tradicionales y por último de mesa. Esto puede deberse a que los padres y madres tienen más tiempo libre para dedicárselo a sus hijos, y al ocio familiar.

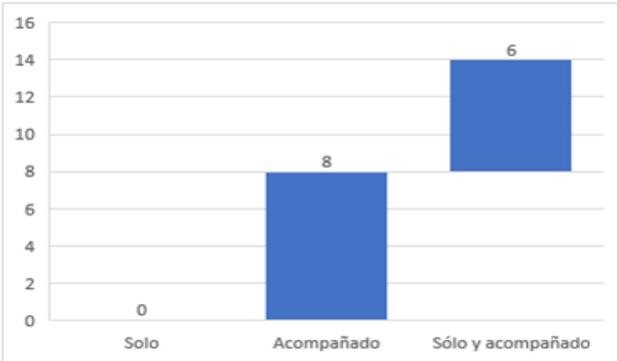


Figura 6. Como suele jugar el niño y niña de la población estudiada.

Podemos observar mediante este gráfico que no hay ningún niño que juegue únicamente en solitario, sino que un gran número siempre lo hace acompañado, superándose este en seis individuos más que lo hacen tanto solos como acompañados.

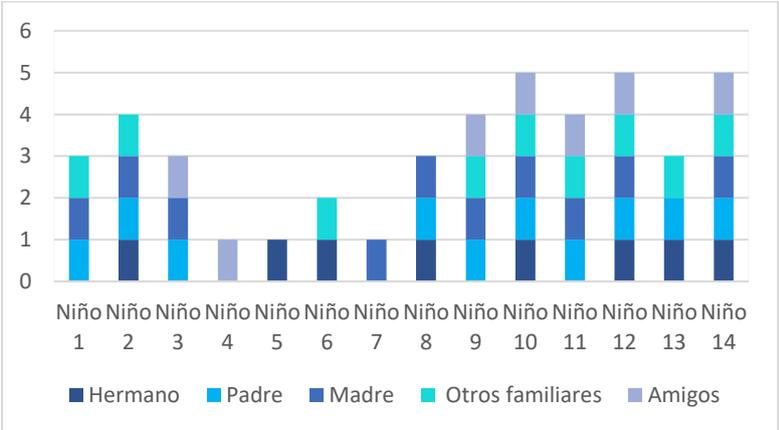


Figura 7. ¿Quién suele acompañar a cada uno de los niños y niñas durante el juego?

En esta tabla podemos observar un gráfico de cada uno de los niños, lo cual me parece interesante porque se puede comparar la población entre sí de una manera visual, viendo la diferencias o similitudes, aunque los resultados resumidos de la población en dicha pregunta

podremos encontrarla resumida en la tabla posterior, donde se mostrará el tanto por ciento de los niños que juegan con cada una de las personas citadas.

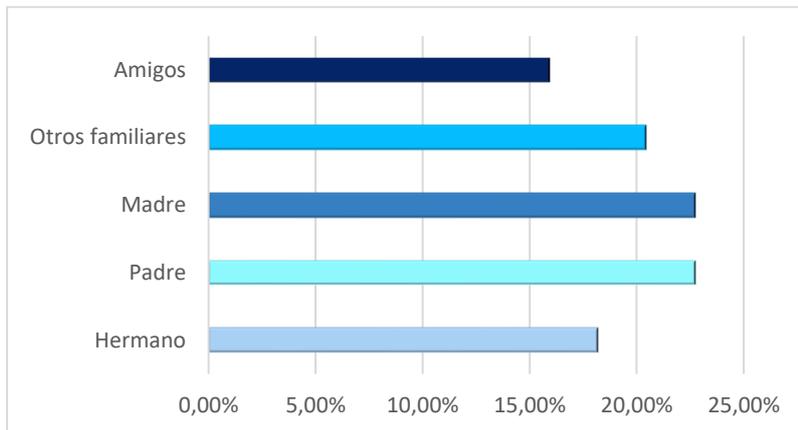


Figura 8. Porcentaje del acompañamiento durante el juego de los niños y niñas de la población investigada.

En la pregunta que se les ha realizado; ¿Cómo suele jugar su hijo o hija?, ninguno de los encuestados ha contestado, como se ha mencionado anteriormente, que juega únicamente solo, sino que la mayoría han contestado que suelen jugar acompañados, siguiéndole muy de cerca numéricamente hablando que juegan tanto solos, como acompañados. Con respecto a los niños que juegan acompañados la mayoría de ellos juegan con la madre y el padre por igual, aunque he de apuntar que uno de ellos ha puesto que juega solo con la madre, por lo hago hincapié en lo comentado anteriormente, de que es la madre la que pasa un mayor tiempo con el niño o niña y es la que se encarga de todo lo que rodea al niño, incluido el juego. Seguidamente pasando el 20% los niños suelen jugar con otro familiar que no son ni padres ni hermanos. Con aproximadamente un 18% los niños suelen jugar con sus hermanos y, por último, con un 16% los niños suelen jugar con amigos, aunque sería aconsejable promover este último, ya que los niños de esta edad comienzan a mejorar sus habilidades lingüísticas y sociales, y tanto los docentes en el aula como los padres han de fomentarlas en su día a día.

Tras esta observación he de apuntar que, personalmente me ha llamado mucho la atención una encuesta en la que anotan que el niño tan solo juega con el hermano y con otros familiares, lo que me hace pensar que esta sociedad tan capitalista no deja el tiempo suficiente a los padres para que puedan dedicarle el tiempo suficiente a los niños y niñas, ya que desde mi punto de vista la alimentación y buen cuidado de los niños son esenciales pero no suficiente, sino que se le ha de dar más tiempo a las familias para estar juntas, de ahí el término conciliación familiar, por el que tantas familias y administraciones luchan a diario y, que aún, no está muy en auge, a

pesar de que existe en cierto modo a través de contratos de trabajos específicos, llamados contratos sociales. (Carrillo U. Araceli, Pulido M. Antonio, 2009).

Cabe observar de igual modo, que los niños cada vez suelen jugar con menos niños, ya que el tiempo que pasan en la calle o en zonas destinadas para ellos es menor, además de que la natalidad se va disminuyendo de una manera notable, por la que en tiempo atrás era la principal compañía de los niños eran hermanos o familiares, pero esto está cambiando significativamente, lo que hace a su vez que cambie la forma del juego infantil, donde cada vez antes los niños y niñas tienen intereses de adultos.

Con respecto a que los niños y niñas con quien menos juegue sea con amigos, también nos muestra que cada vez los niños y niñas juegan menos en la calle o en el parque, como antiguamente se hacía y esto puede ser debido a muchos factores, entre los que se encuentran la actividad laboral de los padres y madres y que la calle no está pensada para ellos, sino para los adultos, donde no se plantean y diseñan los espacios para ellos, en sus necesidades y preferencias, esto lo plasma muy bien Francesco Tonucci o más conocido como Frato en muchas de sus viñetas.



Figura 9. Tiempo diario dedicado por los niños y niñas a diversas actividades.

Casi ningún niño como veremos en la gráfica circular siguiente acuden a actividades extraescolares, seguido de manera descendiente por la utilización del uso informático.

En torno a los treinta minutos son dedicados a diario a la lectura, lo que me es gratificante ya que creo que es muy importante para que los niños se familiaricen con la lecto-escritura y forme parte de sus vidas cotidianas, ya que presenta muchos beneficios para ellos, como el aumento del vocabulario, imaginación, creatividad, escucha, concentración.... Aunque a la hora el tiempo de lectura se iguala al de ver la televisión, y luego a las dos horas, aunque sean pocos niños

quienes realicen ciertas actividades estas se basan en ver la televisión y la utilización de las TICS, lo cual nos indica que se pasan bastante tiempo frente a una pantalla, sin socializar.

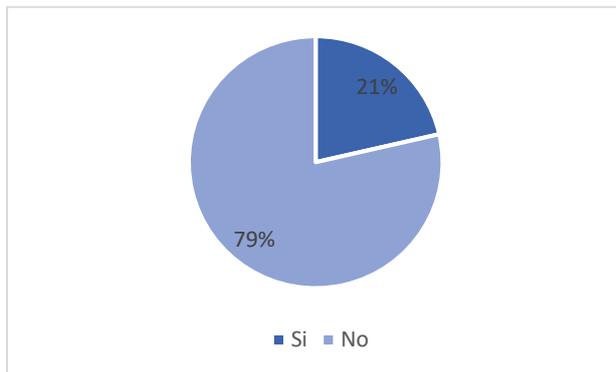


Figura 10. Porcentaje de los niños y niñas investigados que asisten a actividades extraescolares

Como podemos observar en la gráfica circular, vemos que una gran mayoría de los niños y niñas del aula no asisten a ninguna actividad extraescolar, sin embargo, hay algunos niños que sí lo hacen, siendo estos tan solo un 21% del total.

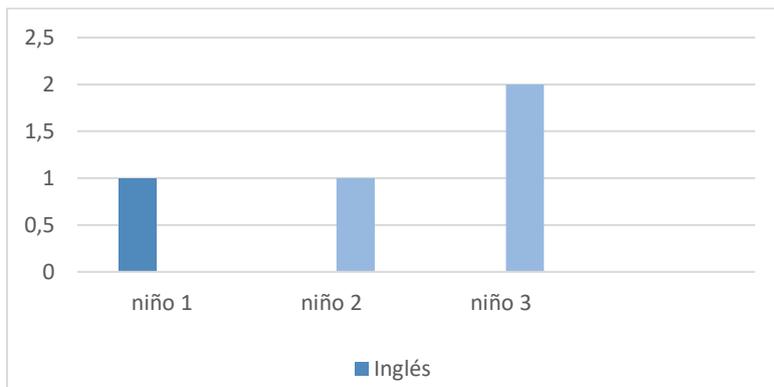


Figura 11. Días y actividades a las que asisten los niños que acuden a actividades extraescolares.

En tanto en cuanto, siguiendo los resultados anteriores, vemos que le dedican poco tiempo a la asistencia a clases extraescolares, según los niños, una o dos horas, como se aprecia en el diagrama de barras, donde a la izquierda de manera vertical aparece las horas y en la línea horizontal al niño que pertenece con el color que indica el tipo de actividad. En dos de los casos los niños o niñas asisten a clases denominadas actividades deportivas, y uno de ellos a actividad de aprendizajes formales. Podemos observar con ayuda a las respuestas indicadas en las encuestas se encuentran con un nivel económico medio, y dos de las tres madres tienen estudios universitarios, donde uno de ellos es quien asiste a clase de inglés, y que, además, es hijo único.

Con respecto a los beneficios que obtiene los niños y niñas asistiendo a actividades extraescolares sobre el rendimiento académico, según González Motos Sheila (2016) tiene un impacto positivo, sobre todo el que asiste a aprendizajes formales, aunque sensiblemente más bajo, las actividades deportivas también lo tienen, aunque estos resultados son variables. Los beneficios además de académicos pueden ser de competencias sociales, psicoemocionales... Aunque como ya veremos a continuación no es bueno sobrecargar a los infantes, en este caso, de actividades que les quite tiempo libre, tiempo de juegos, de exploración y por lo tanto también de aprendizaje.

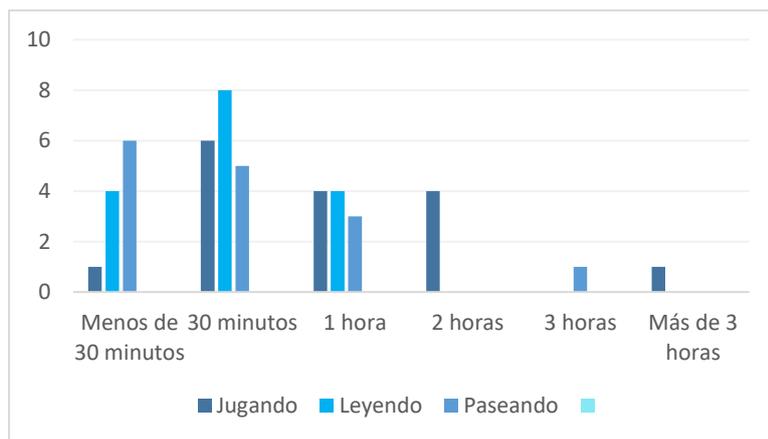


Figura 12. Tiempo que destinan diariamente los padres y madres encuestados a hacer distintas actividades junto a su hijo o hija.

He querido investigar preliminarmente el tiempo que pasa los padres y madres con sus hijos haciendo varias actividades, las cuales yo creo que son esenciales para los infantes. Primeramente, he de indicar, que ha habido dos encuestas en la que podemos dar por nulos estos resultados.

Aun así, podemos observar en el diagrama que la mayoría de los padres y madres pasan menos de media hora paseando con sus hijos, y que esta actividad disminuye cuanto más larga sea la temporalización. Sin embargo, tanto la lectura como el juego no se rige de manera enlazada, ya que la lectura con respecto a la temporalización que va desde media a una hora es la que más despunta, donde cómo podemos ver ocho de los doce padres y madres dedican ese tiempo a ella, seguido por el juego que lo hacen seis de ellos.

Además, podemos ver como de una a dos horas, la actividad que se realiza como unánime es el juego, al igual que cuando pasan más de tres horas. Y decir, que con respecto a las dos- tres horas la actividad que se hace de manera única es pasear por un padre o madre con su hijo.

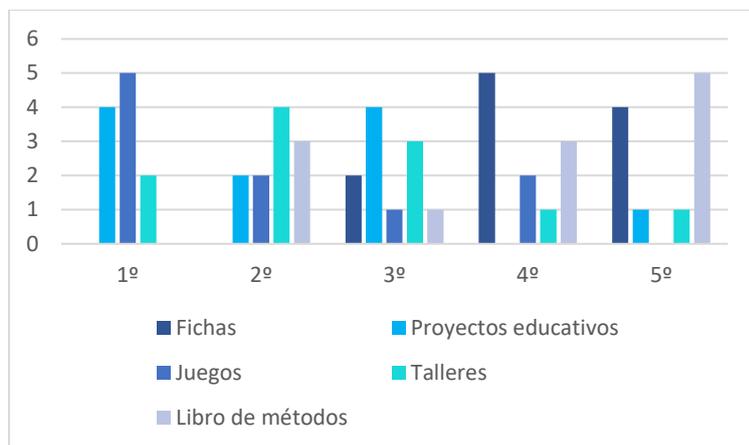


Figura 13. Metodologías por las que prefieren los encuestados que aprendan sus hijos e hijas.

Esta pregunta es una de las que, personalmente, me creaban un mayor interés por conocer la visión de los padres y madres de cuál es la metodología de las indicadas son preferentes para ellos. Inicialmente, en primer lugar, podemos observar como los juegos alcanzan el máximo interés en los padres y madres para que sea la metodología principal, seguido por los proyectos educativos y los talleres, por lo que coincide con muchos autores, ya que estos tienen multitud de beneficios y consiguen un aprendizaje relevante y significativo de manera lúdica y partiendo de ellos mismos, haciéndolos protagonistas de sus aprendizajes partiendo de sus intereses, necesidades, entorno... En segundo lugar, podemos ver cómo despunta los talleres sobre los juegos y proyectos, seguido por el libro de métodos, lo cual me llama mucho la atención de que haya tanto cambio del primer lugar al segundo. En un tercer puesto, encontramos como destaca los proyectos educativos, seguido por los talleres y después por las fichas, dejando el juego y el libro de métodos al mismo nivel. En una cuarta posición, vemos como destaca las fichas, seguida por los libros de métodos y el juego por detrás de este, y, por último, en quinto lugar, despuntando los libros de métodos y tras este las fichas, donde el juego no ocupa ninguna posición.

En tanto en cuanto, teniendo en cuenta los resultados y lo anteriormente descrito en el documento sobre los beneficios del juego y de las metodologías innovadoras conllevan, para los niños y niñas, desde mi punto de vista, creo que en primer lugar con diferencia debería de ser el juego, seguido por los proyectos educativos y por último tanto las fichas desvinculadas a los intereses de los niños y niñas y los libros de métodos los cuales son rutinarios y tampoco aportan grandes beneficios ni aprendizajes relevantes y significativos, lo que coincide con la opinión y preferencias de los padres y madres a los que se les ha realizado la encuesta, por lo que me hace reflexionar en que estos le dan bastante importancia al juego en la forma de aprender de sus hijos e hijas, aunque esto no sea la manera tradicional de aprender, puede ser

que los movimientos educativos innovadores hayan calado un poco en la sociedad, aunque sea en los primeros años de infantil, por lo que ha de seguir adelante con estos movimientos de manera perseverante, para mejorar y adentrarse en la educación de niveles superiores, que aunque difícil, no es imposible .

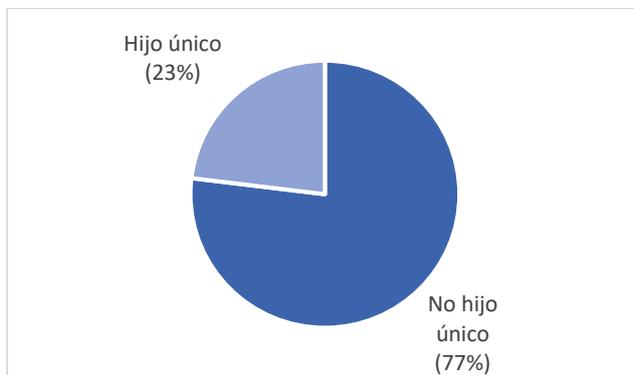


Figura 14. Porcentaje de los niños y niñas que son o no hijos únicos.

En este caso, en el aula no se presenta, como podemos apreciar una natalidad baja, ya que la mayoría de los niños y niñas no son hijos únicos, puede afectar que el nivel económico es medio, que estamos en una localidad y provincia sin mucho paro, como bien apunta Molina H. Gerónimo en *La Economía de la Provincia de Almería*, por lo que la natalidad se mantiene de una manera equilibrada con respecto al resto del país, donde está disminuyendo de manera considerable

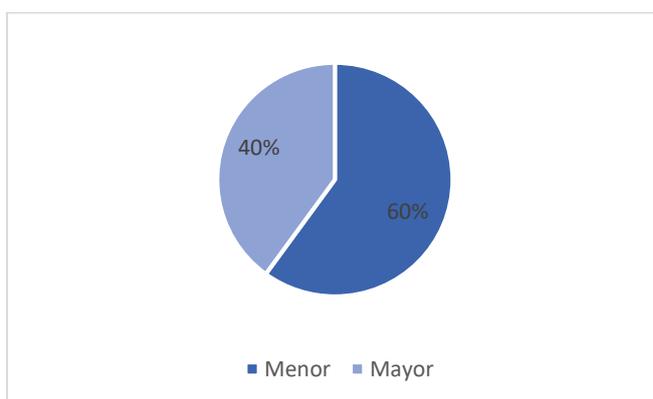


Figura 15. Porcentaje de los niños que son mayor o menor de aquellos que son hijos únicos.

Siguiendo con lo apuntado anteriormente podemos observar como tan solo difieren los resultados en un 10%, siendo mayor la cantidad de los niños y niñas que son hijos menores, por lo que la economía es suficiente para que haya una estabilidad en la natalidad en este municipio y no disminuya, a causa del nivel socio-cultural que poseen las familias en general.

4. Conclusiones.

4.1. Conclusión del estudio.

Con respecto al análisis que he realizado de manera individual en cada una de las cuestiones, puedo indicar que los resultados globales del estudio preliminar que he realizado, es que los niños y niñas no mantienen una estrecha relación con la actividad lúdica, y por tanto no obtienen vivencias, experiencias y aprendizajes que deberían de incluirse en su etapa infantil de una manera tan natural. Esto se debe a la falta de tiempo y espacio dedicado a ello, tanto en el hogar, escuela y sociedad, debido al ajetreo de la vida cotidiana con respecto a sus padres y familiares, por lo que no le dedican el tiempo preciso o suficiente para que los niños jueguen de múltiples formas, y rodeados de distintos ambientes. El juego, como ya he mencionado durante este documento, es fundamental para el desarrollo global del niño, pero también para su sociabilidad, su iniciación en el patrimonio natural y cultural, tanto tangible como intangible, en el conocimiento y respeto de las tradiciones de su comunidad, valores y normas, lo cual es esencial llevarlo a cabo, como así lo indica la normativa educativa.

Por lo tanto, creo que el tiempo y la calidad del juego de los niños y niñas en la actualidad, basándome tanto en los resultados de esta investigación preliminar, como de otros artículos e investigaciones como *Juego y Familia* de Pérez P. M. (2012) es insuficiente la temporalización del juego semanalmente, aunque este se aumente durante los fines de semanas no es suficiente para los intereses y necesidades de los niños y niñas, donde ellos mismos creen sus propias experiencias y aprendizajes en primera persona, creando un ser completo, inquieto con espíritu investigador, donde pongan en juego la sociabilidad y todo lo que ello conlleva, el aprendizaje por ensayo-error, la observación, la motricidad fina y gruesa... y sobre todo que disfruten y aprovechen su infancia de manera plena.

Tal y como se pueden observar en los resultados de la encuesta que se ha entregado para la recogida de datos para llevar a cabo el estudio preliminar, coinciden con el estudio realizado por la Fundación de Lego Play Well (2018), ya que la mayoría de los niños pasan menos de cinco horas jugando semanalmente con sus familias, debido a que estas tienen problemas para priorizar el tiempo de juego a causa del conflicto entre el trabajo y la familia, lo que es conocido como conciliación familiar, lo cual no se corresponde a la importancia que le dan las familias al juego, ya que casi todas priorizan el juego ante otras actividades, o maneras de enseñanza para sus hijos e hijas, lo que nos hace pensar que la sociedad ha de cambiar y evolucionar por una mejor calidad de vida, donde incluya la conciliación familiar real, además de tener más en

cuenta a los niños y niñas para la creación de las ciudades, ya que estas están desvinculadas a sus intereses y necesidades. Que el tiempo que algunos niños y niñas dediquen a las TICS sea igual que al juego, superando las tres horas semanales, desde mi punto de vista, es preocupante, ya que, aunque pueda darse en un momento puntual como algo beneficioso, en gran medida si se le dedica mucho tiempo los niños y niñas se desvinculan de su entorno, quitándoles tiempo para la socialización, y su desarrollo integral. La mayoría de los niños y niñas que pasan tanto tiempo dedicado a las nuevas tecnologías es a causa de que sus padres no le dedican el tiempo y la atención suficiente. A través de preguntas realizadas a los niños y niñas pertenecientes a la población de mi investigación preliminar, todos ellos y ellas han indicado que prefieren jugar con sus padres, hermanos, amigos... en el hogar, pero sobre todo en la calle, esto es esencial tenerlo en cuenta para promover su felicidad y autonomía como bien apunta Francesco Tonucci (2009).

En el caso del tiempo libre de los niños y niñas de mi investigación, no se corresponde a los del informe de la Fundación de Lego Play Well (2018), ya que considero que todos tienen tiempo suficiente de jugar o de realizar diversas actividades, ya que no se encuentran con una aglomeración de actividades extraescolares que los presionen y le creen estrés, sino que pueden disfrutar del momento, creando, jugando, simulando, aprendiendo, descubriendo, investigando... Aunque a veces, el hecho de apuntar a los niños y niñas a según qué clases extraescolares, no es necesariamente para formarse mejor académicamente, sino que es, para que estén en contacto con otros niños y niñas, hagan ejercicio físico o simplemente porque la otra opción es que esté solo, ya que como bien apunta Petra M. Pérez en su estudio *Juego y Familia* (2012) no dedican mucho tiempo a las actividades lúdicas con otros niños y niñas en su vida cotidiana

La sociedad ha cambiado mucho en relativamente poco tiempo, ya que antes se iban a jugar a la calle con sus amigos, sin la necesidad de que fueran los padres y madres acompañándolos, por lo tanto, jugaban en la calle de una manera más segura, sin que hubiera indispensablemente un sitio destinado para ellos, como son los parques.

<<Los niños necesitan tiempo y espacios para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad>>

Kay Redfield Jamison.

Siguiendo esta cita, se puede reafirmar que el juego es indispensable, indiscutible, trascendental y esencial para los infantes, por lo que hemos de contribuir a que esto se produzca de una manera natural, en diversos lugares y ambientes, no solo preparados, sino naturales, pensados por y para ellos, para que la actividad lúdica se dé de una manera libre.

4.2. Limitaciones.

Desde mi punto de vista, creo que la población a estudiar y analizar en mi investigación preliminar ha sido pequeña, aunque esto puede ayudar a que en un futuro amplíe dicha investigación, haciendo algunos cambios en el formulario o cuestionario, además sería interesante incluir a niños y niñas de diversas edades para ver los cambios que se producen entre ellas, e incluso incluir diversas preguntas dirigidas a los niños y niñas sobre sus intereses y necesidades, para medirlas de una manera cuantitativa, y por supuesto analizar los resultados de diversos municipios en la misma o distinta provincia.

4.3. Conclusión final.

En lo que a mí me concierne, con respecto a la conclusión general de mi trabajo final de grado, creo que es un trabajo donde he realizado un recorrido teórico para indagar sobre los antecedentes de la innovación educativa, pero, sobre todo, la importancia del juego en la educación y los múltiples beneficios que este tiene en los niños y niñas y su desarrollo, sino también en relación con el aprendizaje y su calidad y realizando además una investigación sobre este utilizando una pequeña población. Por lo que he profundizado y ampliado los conocimientos sobre esto que tenía interiorizados durante mi formación académica como docente.

Por otra parte, creo que el ejercicio de investigación que he realizado seleccionando una pequeña población me ha ayudado a ver de primera mano la problemática que existe en torno al juego y la sociedad en general, por lo que me ha hecho ser más tolerante y comprensiva, sensibilizándome en este tema, por lo que me ayudará en el día de mañana como docente, a crear espacios y tiempo de juegos de diversas formas, por donde a través del cual se cree un aprendizaje más significativo y relevante, seguida de metodologías relacionadas con este y partiendo de los intereses y necesidades de los niños y niñas y de su entorno, y no programar actividades que estén desvinculada de ello, como puede ser las fichas.

Teniendo esto último en cuenta, puedo señalar que las aportaciones de este trabajo pueden ayudar para mejorar la práctica educativa, y reconducirla de una manera más lúdica, acercándose a prácticas educativas innovadoras, utilizando diversas metodologías, recursos, tiempos...

De igual forma, creo que, no solo sirve para acercar el juego tan solo a la práctica educativa y docente, sino también de una manera más colectiva, donde la sociedad en general se involucre, y le den la gran importancia que tiene, no solo en instituciones como puede ser la educación

infantil, sino que el juego se incluya en instituciones educativas donde hay niños y niñas de una mayor edad, al igual que en la propia sociedad, donde la ciudad teniendo en cuenta las perspectivas de los niños, siendo estos la clave para crear una sociedad mejor, diseñe un espacio adecuado y se construya una comunidad menos capitalista y más humana, donde se creen espacios urbanos más habitables, donde los niños y niñas tengan un espacio adecuado a los intereses, necesidades, capacidades... de los niños y niñas. Francesco Tonucci (1996) nos habla de esto en su libro *La ciudad de los niños*, y, en mi opinión, no me parece una idea tan descabellada, sino factible, donde se ha de dejar un lado los intereses económicos y tener más en cuenta a la población, en este caso a la población futura, y darles un papel más activo y autónomo, fomentándose no solo el juego sino la calidad de vida, donde se volverán a crear espacios públicos que ayuden al intercambio lingüístico, social, cultural... con otras personas.

En lo que a mí respecta, creo que mi trabajo TFG incluye varios aprendizajes básicos y generales que no solo he ido adquiriendo durante mi formación docente en distintas asignaturas que he cursado durante mi etapa universitaria y de formación profesional, sino que, también he aprendido indagando y profundizando en múltiples documentos, artículos... con el objetivo de formarme más y mejor como profesional docente.

Para finalizar, creo que he conseguido en este trabajo aglomerar varias ideas básicas e indispensables para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, y enfatizar sobre la importancia del cambio educativo enfocándolo hacia la innovación educativa y lo que esto conlleva, dándole a los niños y niñas un papel más activo en su proceso de enseñanza de una manera lúdica, fomentando unos aprendizajes más relevantes y significativos de esta manera, además de ayudar en su desarrollo global mediante la utilización del juego y diversos recursos.

5. Bibliografía.

5.1. Referencias bibliográficas

- Andrés, I., Aranda G., Bantulá, J., Cenalmor, P., Colectivo Otro Hábitat, González E., Grupo de Teatro Ajonegro, Lara R., Linaza J. L., Luengo G., Malmierca D., Mancheño A., Martínez B. J., Lañarraga K. P., Ponce D., Reina M. D. , Revilla F., Rubio P., Sanz J. L., Uceda C., Valdivia R., (2017). *La ciudad de los niños. Juego, infancia y ciudad. Madrid: Acción educativa.*
- Administración General del Estado (2018). *Informe del Mercado de Trabajo de Almería.* Madrid, España: Servicio Público de Empleo General.
- Azagra G. J., Chorén R. P. (2006). *La localización de la población española sobre el territorio. Un siglo de cambios: un estudio basado en series homogéneas (1900-2001).* Bilbao, España: Fundación BBVA. Editorial Nerea S.A.
- Bordogna F. (1983). *Juego y conocimiento.* Cuadernos de pedagogía nº99
- Buelga O. M. C. (20 de septiembre de 2016). La educación: ``en su pasado, presente y futuro`` [mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?La-educacion-En-su-pasado-presente-y-futuro>
- Caillois R. (1958). *Et jeux et les hommes.* Pp.42-43. París, Francia: Gallimard.
- Carbonell S. J. (2001). *La aventura de Innovar. El cambio en la escuela.* Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.
- Carrillo U. A., Pulido M. A. (2009). *Conciliación de la vida laboral, familiar y personal: hacia una guía de buenas prácticas.* Sevilla, España: Instituto de Desarrollo Regional, Fundación Universitaria
- CEJA. Conserjería de Educación Junta de Andalucía. (2008) *Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía* (169). Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>
- CEJA. Conserjería de Educación Junta de Andalucía. (2008). *Decreto 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Infantil en Andalucía.* (164). Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/164/2>
- Contreras D. J. (2003). *Hay otras escuelas.* nº70. Cooperación Educativa. Kikirikí.

- Cuadernos Fundación BBVA (2007). *La población de Almería*. Madrid, España: Fundación BBVA e Ivie.
- Dale tiempo al juego. (2012). *Petra Maria Pérez Estudio Juego y Familia*. [youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=Vs9jcJdY580>
- De la Fuente, A., Doménech R. (2018). *El nivel educativo de la población en España y sus regiones: actualización 2016*. Madrid, España: BBVA Research.
- Del Cura P., Gaitán, L., Leal J., Luengo, G., Manueti. D., Mena M.S., Prieto I. Roch F. Tiana A., Tonucci F. (2008). *La ciudad de los niños. La infancia y la ciudad: Una relación difícil*. Madrid, España: Acción Educativa.
- Dewey J. (1995). *Democracia y educación*. Madrid, España: Morata.
- Garaigordobil M. (1995). *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. Aprendizaje. Comunicación. Lenguaje y Educación.
- Garaigordobil M. (2016). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación infantil. Ediciones Octaedro S.L.
- González M. S. (2016). *¿Qué impacto tienen las actividades extraescolares sobre los aprendizajes de los niños y los jóvenes?*. Fundació Jaume Bofill.
- Jover, G.; Gil, F.; Reyero, D.; Thoilliez, B. (2009) *Crecer Felices*, Madrid, España: Departamento de Teoría e Historia de la Educación. Universidad Complutense de Madrid.
- Lego Play Well Report (2018). *The lego*. The Lego Foundation.
- Molina H. Jerónimo. (2005). La economía de la provincia de Almería. Almería: Caja Rural Intermediterránea. Cajamar.
- Montañés J., Parra, M., Sánchez, T., López, R. Latorre P. J. M., Blanc P.P., Sánchez M. J. Serrano J. P. Turégano M. P. *El juego en el medio escolar*. Universidad de Castilla La Mancha. 235-259.
- Morín E. (2000). *Els coneixements necessaris per a l'educació del futur*. Traducción: Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Barcelona, España: Centre UNESCO de Catalunya.
- Moro, I. M. (2007). Quintiliano de Calahorra: Didáctica y estrategias educativas en la antigua Roma. *Foro de educación*, 9, 125-132.
- Nuevo, E. M. Menos tiempo de juego y niños con quien jugar. *Hacer familia*. Recuperado de <https://www.hacerfamilia.com/ninos/menos-tiempo-juego-ninos-quien-jugar-20180528133738.html>

- OECD (2017). *Education at a glance*. París, Francia.
- Pecci G. M. C., Herrero O. T., López G. M., Mozos P. A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.
- Piaget J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. Neuchâtel. París, Francia: Delachaux et Niestlé.
- Rios Q. M. P. *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (trabajo fin de grado) Universidad Internacional de La Rioja. Madrid, España.p.p.3-4)
- Rius M. (16 de septiembre de 2011). Más juego, menos actividades extraescolares. *La vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20110916/54216033596/mas-juego-menos-actividades-extraescolares.html>
- Rodríguez, S. J. E., Megías, Q. I. (2005). *La brecha generacional en la educación de los hijos*. Madrid, España: FAD y obra social Caja Madrid.
- Sánchez C. A. (2011). *Teorías educativas en educación infantil*. Almería, España.
- S.F. (25 de agosto de 2018). Un 17% de niños dicen estar demasiados ocupados para jugar. *ABC*. Recuperado de: https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-17-por-ciento-ninos-dicen-estar-demasiados-ocupados-para-jugar-201808250100_noticia.html
- Tonucci F. (1996). *La città dei bambini*, Bari, Laterza, Traducción: *La ciudad de los niños*, Madrid, España: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1997.
- Tonucci F. (2009). *Ciudades a escala humana*. Revista de educación. Número extraordinario.
- Unesco (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Wallon H. (1941). *L'evolution psychologique de l'enfant*. París, Francia: Almond Colin.

5.2. Bibliografía de consulta.

- Gordillo, G. M., Gómez, A. M., Sánchez, H. S., Gordillo T. Vicente C. F., (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1 (1), 197-206.
- Tonucci, F. (2007). *La edad de los cimientos*. Educación y ciudad.
- Mújina (1978). *El juego como actividad principal en la edad extraescolar*. Pablo del Río.

6. Anexos.

ENCUESTA PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Por favor, responda con total sinceridad a la siguiente encuesta, ya que esta ayudará para la realización de un estudio universitario preliminar. Los datos serán anónimos.

1. **¿Es usted el padre o la madre del niño/a?** Subraye la respuesta.

2. **¿Qué estudios tiene usted? Indique con una cruz su respuesta.**

Ningunos ESO Bachillerato Ciclo formativo Universitarios

3. **¿Podría indicar con una cruz en qué nivel económico se situaría?**

Bajo medio alto

4. **¿Cuánto tiempo dedica su hijo/a a los siguientes juegos durante la semana (lunes-viernes)? Señale con una cruz**

	Menos de 30 minutos	30 minutos	1 hora	2 horas	3 horas	Más de 3 horas
Juegos en la calle						
Juegos en el parque						
Juegos de mesa						
Videojuegos, móvil, Tablet...						
Juegos tradicionales (pilla-pilla, rayuela, yoyo...)						

5. **¿Cuánto tiempo dedica su hijo/a a los siguientes juegos durante el fin de semana? Señale su respuesta con una cruz**

	Menos de 30 minutos	30 minutos	1 hora	2 horas	3 horas	Más de 3 horas
Juegos en la calle						
Juegos en el parque						
Juegos de mesa						
Videojuegos, móvil, Tablet...						
Juegos tradicionales (pilla-pilla, rayuela, yoyo...)						

6. **Su hijo/a suele jugar:**

Solo Acompañado

- Si la respuesta ha sido "acompañado", por favor, indique con una cruz con quién suele jugar.

Hermano/a Padre Madre Otros familiares Amigos

7. ¿Cuánto tiempo pasa su hijo/a haciendo las siguientes actividades al día?

	Menos de 30 minutos	30 minutos	1 hora	2 horas	3 horas	Más de 3 horas
Viendo la televisión						
Leyendo o escuchando un cuento u otra lectura						
Actividades extraescolares						
Utilizando el teléfono móvil, Tablet, ordenador...						

8. Si su hijo/a va a clases extraescolares conteste a las siguientes cuestiones.

- ¿Cuántos días a la semana asiste? _____
- ¿A qué clase extraescolar acude? Indique con una cruz.

Baile Dibujo Gimnasia/deporte Juegos Otros (indique cual) _____

9. ¿Cuánto tiempo pasan junto a su hijo al día haciendo las siguientes actividades?

	Menos de 30 minutos	30 minutos-1 hora	1-2 horas	2-3 horas	Más de 3 horas
Jugando					
Leyendo					
Paseando					

10. ¿Mediante que métodos le gustaría principalmente que su hijo aprendiese? Enumere del 1 al 5, siendo el uno el que más le guste y el cinco el que menos.

- Mediante la realización de fichas
- Mediante el uso de proyectos educativos
- Mediante la realización de juegos
- Mediante la realización de talleres
- Mediante la utilización de libros de métodos

11. ¿Es hijo/a único/a?

Si No

En caso de que la respuesta sea no: Es el menor Es el mayor

Gracias, y disculpe las molestias.