



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

ESCUELA UNIVERSITARIA DE MAGISTERIO DE BILBAO
BILBOKO IRAKASLEEN UNIBERTSITATE ESKOLA

Trabajo Fin de Grado

GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Curso 2014-2015

**EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: CÓMO Y POR QUÉ
CAMBIAN LAS PREFERENCIAS LÚDICAS**

Autora: Ziortza Setién Barreras

Directora: Antonia Ámez Rodríguez

En Leioa, a 2 de junio de 2015

VºBº DIRECTOR/A

VºBº AUTOR/A

A los niños, niñas, maestros y maestras que han hecho posible este trabajo.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Marco teórico y conceptual.....	2
1.1. Concepto de juego y características	2
1.2. El juego, el desarrollo y la educación en la infancia	2
1.3. Concepto de juguete y características.....	4
1.4. Teorías sobre el juego.....	5
1.5. Clasificación de los juegos y juguetes	10
2. Metodología	11
3. Desarrollo del trabajo	14
4. Resultados y conclusiones	16
5. Referencias bibliográficas.....	27

ANEXOS

Anexo 1. Modelos de las entrevistas.....	30
Anexo 2. Modelo de la lista de control	32
Anexo 3. Información rescatada de las entrevistas-ensayo	33
Anexo 4. Respuestas a las entrevistas-observaciones y clasificación.....	38
Anexo 5. Cuadro comparativo de juego preferido espontáneamente y con juguete	43
Anexo 6. Gráficas paralelas de la comparativa entre el juego preferido y el juego favorito con el juguete.....	44
Anexo 7. Modelo del cuestionario para docentes	47
Anexo 8. Gráficas de los resultados de los docentes	51

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: CÓMO Y POR QUÉ CAMBIAN LAS PREFERENCIAS LÚDICAS

Ziortza Setién Barreras

UPV/EHU

El interés por conocer la cultura lúdica de los niños y niñas de E. Infantil y los posibles cambios que en ella se han producido nos ha llevado a realizar 100 entrevistas sobre las preferencias lúdicas y algunas observaciones a infantes de 3-7 años. Para analizar los resultados se han categorizado las respuestas obtenidas siguiendo los criterios de clasificación de J. Piaget, R. Ortega y Mc Lloyd. Las gráficas de resultados han mostrado que la edad, el sexo y el juguete han sido determinantes en la preferencia lúdica. Por ello, nos ha parecido relevante en E. Infantil, dado que es la actividad por excelencia de la infancia.

Preferencias, juego, juguete, desarrollo, educación

Haur Hezkuntzako umeen jolas kultura, eta bertan gertatu ahal izan diren aldaketak ezagutzeko nahiak, 3-7 urteko umeei lehenetasun ludikoei buruzko 100 elkarrizketa eta zenbait hausnarketa egitera eramán gaitu. Emaizak analizatzeko, jasotako erantzunak J. Piaget, R. Ortega eta Mc Lloyd-en sailkapen irizpideei jarraituz mailakatu dira. Emaizta-grafikek, lehenetasun ludikoari dagokionez, adina, sexua eta jostailua erabakigarriak izan direla adierazi dute. Hori dela eta, haurtzaroan jarduera nabarmena izanik, Haur Hezkuntzan aipagarri iruditu zaigu.

Lehenetasunak, jolasa, jostailua, garapena, heziketa

The interest to know the playful culture of the children of the pre-primary education and the possible changes that have produced on it, has led us to make 100 interviews on the playful preferences and some remarks to infants from 3 to 7 years. To analyse the results, the obtained answers have been categorized following the classification criteria of J. Piaget, R. Ortega and Mc Lloyd. The results graphs have demonstrated that the age, the sex and toy have been crucial in the playful preference. Therefore, it has seemed excellent to us in pre-primary education given that it is the par excellence activity of the childhood.

Preferences, play, toy, development, education

Introducción

El presente trabajo de investigación pretende descubrir la preferencia lúdica de los infantes del segundo ciclo de E. Infantil (3-5 años), así como conocer su evolución en los dos años siguientes (6-7 años), para analizar el desarrollo y/o cambio que pueda darse, teniendo en cuenta además de la edad el sexo. Para ello, se ha entrevistado y/u observado a cien niños y niñas de un colegio concertado de Bizkaia. En estas entrevistas se les pregunta por su juego y juguete preferido, además del juego que prefieren desarrollar con este último, teniendo en cuenta los aspectos determinantes que clasifican a estos juegos y juguetes en las categorías que nos han proporcionado J. Piaget, R.Ortega y Mc Lloyd, ya que las respuestas obtenidas se han clasificado según éstos.

La importancia que el juego, en general, tiene para el desarrollo psicológico del niño y de la niña queda demostrada, gracias a las aportaciones de estudiosos como los que se citan en el marco teórico. Los cuales fundamentan el trabajo que a continuación se muestra. Concretamente, las conclusiones que se extraen de las gráficas de resultados son básicas para el ámbito educativo si se quiere llevar a cabo una buena labor lúdico-educativa, dado que en la infancia el juego es el alimento que nutre las comidas - social, cognitiva, emocional y motórica – de cada día, y el papel del/la docente es ofrecer y darse cuenta de lo que niños y niñas digieren y deben digerir. Por tanto, una de las conclusiones a las que se llega es que sus golosinas preferidas – juego y juguete preferido – se pueden comer siempre que los adultos las conozcan, sepan sus ingredientes, sus efectos y potencialidades para su desarrollo.

Finalmente, como punto de partida para un futuro trabajo de investigación se ha hecho un estudio paralelo, en el cual el objeto de estudio es el conocimiento y la importancia que el juego, y por su puesto la preferencia lúdica infantil, tiene para el profesorado. Para ello, se realiza un reducido muestreo (diez maestros/maestras), a través de un cuestionario, cuyos datos, gráficas y resultados se presentan en anexos.

1. Marco teórico y conceptual

1.1. Concepto de juego y características

La infancia humana es inconcebible sin el juego y a lo largo de la historia han sido muchos los autores que han desarrollado su opinión al respecto.

García y Llull (2009) mantienen que el juego transmite y dinamiza costumbres, conductas o imágenes sociales en todas las sociedades. El juego “es una recreación de la vida humana” (García y Llull, 2009:10), donde el infante transforma la realidad eligiendo el modo en que lo hace, para así comprenderla y adaptarse a ella. En líneas generales, es “un proceso, una finalidad sin fin” (Pedrosa, 2011:4).

Revisando las características del juego, muchos investigadores coinciden en que éste es una actividad libre y espontánea, además de placentera. Sin olvidar que siempre implica acción, bien sea física, psíquica o ambas.

1.2. El juego, el desarrollo y la educación en la infancia

Las teorías del juego subrayan sus potencialidades y funciones en el desarrollo. Pedrosa (2011) y Michelet (1986, citado en Montañes, *et al.*, 2000) mantienen que el proceso afectivo-emocional se ve favorecido por el placer y la posibilidad de expresarse libremente que genera el juego. También, permite la asimilación de experiencias difíciles y el autocontrol. El juego potencia el cuerpo y los sentidos, permitiendo trabajar tanto la psicomotricidad gruesa como fina, la coordinación de movimientos, la representación mental del esquema corporal, etc. Respecto a la cognición, la actividad lúdica crea y desarrolla estructuras mentales por las operaciones que se generan, igualmente, estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, etc. El juego favorece la comunicación y socialización infantil en la medida en que permite la

relación con otros. En él se encuentran con situaciones sociales donde deben aprender a regular emociones, resolver conflictos, ser empáticos; en definitiva, crear habilidades sociales necesarias para la interacción. Al final, el juego es un lugar ideal en el que se desarrollan, más eficazmente, todas las capacidades del infante.

En el marco educativo se convierte en la situación ideal para aprender, porque como dicen Montañés *et al.* (2000:241) “no hay diferencia entre jugar y aprender”. La etapa infantil viene definida, en gran medida, por la actividad lúdica, por eso, es indiscutible su importancia en el medio escolar. Los profesionales de la educación pueden propiciarla, creando distintos espacios, proporcionando materiales y asignándole tiempo suficiente para que niños y niñas la desarrollen (Ruiz de Velasco, 2006). Ya en los años 20 autores como E. Claparède (1927:155) destacaban su importancia en la educación:

Al reclamar del niño un esfuerzo de trabajo fundado en algo que no sea el juego, se obra como aquel insensato que en la primavera sacudiera un manzano para hacerle dar manzanas: lejos de obtener cosecha de ellas, se privaría, por el contrario, haciendo caer las flores, de los frutos que el otoño prometiere.

Por otra parte, el juego evoluciona según la edad, así pues, se ha tomado como referencia, al igual que hacen muchos autores e investigadores, a J. Piaget que establece una clara relación entre los estadios evolutivos y los diferentes tipos de juegos, según las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas. Por ello, siguiendo al autor, es lógico que en el estadio sensorio-motor (0-2 años) se desarrollen los llamados juegos funcionales o de acción; en el periodo preoperacional (2-6/7 años) el juego simbólico y en el estadio de las operaciones concretas (7-12 años) el juego de reglas (Romero y Gómez, 2008). Además, se han tenido en cuenta las aportaciones de la Escuela Soviética para ampliar y matizar esta relación entre el juego y el desarrollo.

Así, R. Ortega (1992) mantiene que el juego evoluciona con la edad por factores como el desarrollo de capacidades, el cambio de motivaciones y de intereses (preferencia lúdica), también el cambio de actitudes y de contextos. Por otro lado, y como bien expone R. Ortega (1992:91) “la preferencia lúdica es un fenómeno efímero y que depende de muchos factores, tales como las modas infantiles, las estaciones del año, [...], la influencia de estímulos culturales como la televisión [...]”, entre otros. Si se atiende al cambio de sexo, se cuenta con la aportación de F.J.J. Buytendijk (1935) quien

establece diferencias entre los juegos por sexo, diciendo que el juego puro lo llevan más a cabo las niñas y tienen, también, mayor vinculación hacia el objeto que los niños, cuyo juego desemboca más en deporte.

Respecto a los juguetes, autores como Montañés *et al.* (2000) mantienen que los juguetes preferidos son los más polivalentes, en otros términos, los que ofrecen infinidad de posibilidades que hacen más variada la actividad lúdica.

1.3. Concepto de juguete y características

Los juguetes tienen gran carga de valores y connotaciones sociales y/o culturales, además de gran influencia sobre el juego. Son objetos que facilitan y orientan la inmersión en el juego (Montañés *et al.*, 2000), con un papel muy importante en la formación de conceptos, aptitudes, etc. De igual manera, A. García y J. Llull (2009) refuerzan la idea de que los juguetes son tipos de objetos que sirven para jugar, consecuentemente, cualquier objeto puede ser un juguete, siempre que se le otorgue alguna función, significado y/o connotación en el juego.

Sin embargo, convenimos en decir con Morón (2010) que cuando el niño es dependiente de un juguete que le muestra en todo momento a qué jugar y cómo hacerlo, su imaginación y creatividad se ven afectadas. Por ello, el juguete debe ser el medio y no el objetivo, o como apunta Ortega (1997:19) “el juguete potencia el juego y a veces lo determina, pero no lo sustituye”.

Por lo que se refiere a los criterios de selección de juguetes han de tenerse en cuenta los siguientes: la seguridad, la durabilidad en relación a la resistencia y el mantenimiento del mismo y de su sistema de funcionamiento, el grado de estructuración y realidad, la salubridad e higiene en cuanto a la facilidad de limpieza se refiere, la estética, la adecuación a la edad, las necesidades madurativas y las preferencias lúdicas del niño y la niña y los criterios pedagógicos como la estimulación del juego, la globalidad y polivalencia, el descubrimiento, etc. (Morón, 2010 y García y Llull, 2009).

1.4. Teorías sobre el juego

A lo largo de la historia, el estudio del juego ha sufrido variaciones. En el siglo XIX ya interesaba, más adelante perdió importancia, y en los años 60 del siglo XX se retomó su estudio (García y Llull, 2009). A lo largo de sus obras los autores manifiestan distintas interpretaciones sobre la naturaleza y las funciones del juego, por lo que existen múltiples teorías.

A continuación, se presentan las consideradas teorías preliminares. La primera teoría a destacar es la llamada *teoría fisiológica* planteada por H. Spencer en 1855 y por F. Schiller en 1861. Según estos estudiosos el origen del juego se encuentra en la liberación del exceso de energía, una vez las necesidades básicas de la persona se han visto satisfechas. R. Ortega (1992:21) lo revela cuando dice “el juego como un lugar de expansión, de entretenimiento; como un tiempo muerto que no tiene más sentido que la descarga”. Como segundas teorías, se destacan *la laboral del juego* de W. Wundt de 1887 y la *teoría del preejercicio o pragmática* de K. Groos de 1896-1898. La primera sitúa el origen del juego en el trabajo, cuando el niño juega aprende a manejar el exceso de energía que necesitará en su vida laboral. Además, representa el placer por la realización de la propia acción (Ortega, 1992). Por su parte, la teoría de K. Groos defiende la función del juego como medio para ejercitar unas destrezas e instintos necesarios para la vida adulta, y por lo tanto, para su adaptación al medio. La tercera teoría es la de la *recapitulación* de S. Hall de 1904 por la que se establece una correspondencia entre los diferentes tipos de juegos y los periodos de evolución del ser humano. De modo que, los niños y las niñas representan simbólicamente las etapas evolutivas del ser humano, y el juego pasa a ser la manera de evocar las sociedades antiguas (García y Llull, 2009). Como cuarta teoría se encuentra la de la *inmadurez infantil* propuesta por W. Stern en 1922 en la que el juego toma una dimensión fantástica, definido por el psiquismo de cierta edad, donde se explica el viaje al mundo imaginativo, teniendo en cuenta la realidad en la que se encuentra el niño, que es bajo la mirada y norma del adulto. Como quinta teoría se subraya la *teoría general* de F.J.J. Buytendijk de 1923, en ella el autor dice que el juego surge por tres impulsos básicos: la

libertad, el impulso destructor del objeto y sujeto y la tendencia a la repetición (Buytendijk, 1935). Por su parte, K. Bühler en 1924 destaca el origen de la actividad en la inmadurez evolutiva, además de la idea del placer funcional del juego que surge como acompañamiento de la acción (Ortega, 1992). Para terminar con estas teorías se acentúa la de la *ficción* de E. Claparède que expone que “el juego es un impulso instintivo” (Claparède, 1927:128). Asimismo, proclama la existencia de la relación entre la ficción y el juego, donde lo verdaderamente importante es la ficción, y por ende, la transformación de lo real en irreal, que surge en el juego (García y Llull, 2009).

El resto de teorías revisadas se centran en la relación del juego con algún aspecto de la personalidad o con el desarrollo del mismo. En las teorías psicoafectivas del juego clasificadas por R. Ortega (1997) se debe destacar la explicación que el padre del Psicoanálisis, Sigmund Freud, propone para el juego. Éste le dedica poco tiempo en su obra, aunque sus repercusiones son muy grandes, debido a que el juego adquiere un significado terapéutico y a la influencia que tendrá en posteriores investigadores. Pensadores como A. Freud, M. Klein, E. Erikson y J. Henriot son herederos directos de éste y dan continuidad a la idea del juego como instrumento terapéutico. S. Freud considera al juego como un vehículo de manifestación y satisfacción de necesidades y/o deseos insatisfechos, vinculado al principio del placer (por la representación de los elementos inconscientes) y al de la muerte (escenario para manifestar las experiencias desagradables) (Ortega, 1992).

En esta línea, cobra gran interés la propuesta de D.W. Winnicott de 1979 quien sostiene que la capacidad de jugar tiene su origen en la forma de relación afectiva que establecen el bebé y la madre (Ortega, 1997). Además, a través del juego se crea una zona mental que no es ni real ni fantástica, en palabras de D. W. Winnicott (1979:76) “esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior”. Éste sigue diciendo que los niños y niñas usan objetos o fenómenos de la realidad en esta zona como muestra de su realidad personal (Winnicott, 1979). Además, una aportación extraordinaria de éste fue el llamado *objeto transicional*, refiriéndose a él como un símbolo al que el bebé se apega de modo especial. Es interesante lo que B. Aucouturier (2004:76) dice sobre éste “El objeto transicional [...] facilita la dinámica de evolución y la aparición de formas de comunicación más

evolucionadas”. A propósito de la evolución, D. W. Winnicott expone que hay un desarrollo que va pasando, primero, del fenómeno transicional al juego, después, al juego compartido y de éste último a las experiencias culturales (Winnicott, 1979).

Si se toma como referencia la naturaleza cognitiva del juego se deben tener en cuenta a dos autores, el primero de ellos es H. Wallon, quien considera al juego como la forma de adaptación al medio en la infancia, teniendo en cuenta que el juego y el desarrollo evolutivo del ser humano coinciden en el tiempo. Se observa cuando H. Wallon (1980:56) dice “No es capaz de jugar el que quiere ni cuando él quiere. Hay que poseer capacidades y a veces realizar un aprendizaje o reaprendizaje”. De ahí que desarrolle una clasificación de juegos acorde al desarrollo, diciendo que primero se dan los juegos funcionales, después, los de ficción, más adelante, los de adquisición y por último, los de fabricación (Wallon, 1980). Del mismo modo, considera al juego como punto de inflexión frente a actividades más serias, como es el trabajo. Este mismo autor manifiesta que “el juego evoluciona entre oposiciones y se realiza superándolas” (Wallon, 1980:60), haciendo alusión a la necesidad de las reglas, porque si no la acción que surge es una repetición aburrida.

El segundo autor a considerar es J. Piaget quien tuvo gran interés por el juego. Para su definición hace una comparativa con el desarrollo de la inteligencia, primero dice que el juego es parte de la inteligencia, y dice que si ésta es el equilibrio entre asimilación y acomodación, el juego comienza cuando la primera supera a la segunda (Piaget, 1961). Además, según este autor “el juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia” (Piaget, 1961a:125-126). También dice que el juego es asimilación deformante, es decir, que es subjetivo y personal (Ortega, 1992). Caracteriza al juego, en contraposición al pensamiento serio, como *desinteresado* – no busca un fin que no sea el mismo juego -, *espontáneo* – actividad no controlada -, *placentero* – como la expresión afectiva de la asimilación -, *carente de organización* - y *liberador de conflictos* (Piaget, 1961). Así mismo, afirma que para la existencia del equilibrio afectivo-cognitivo debe haber juego, donde haya asimilación de lo real al yo, es decir, transformación por asimilación a las necesidades propias (Piaget e

Inhelder, 1972). En suma, considera indispensable al juego como elemento para el desarrollo cognitivo.

Otro punto a tener en cuenta son las teorías desde una perspectiva más socio-cultural. En ellas destaca la escuela soviética compuesta por estudiosos como D.B. Elkonin y el influyente L. Vygotski, entre otros. D.B. Elkonin (1980:22) dice así “el juego es una actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales”. Igualmente, apunta que lo social, las relaciones sociales, es lo originario del juego, o como él mismo dice “[...] el juego nace de las condiciones de vida del niño en la sociedad” (Elkonin, 1980:33). Al mismo tiempo apunta que en el juego se va hacia un universo desarrollado de reglas que son las que mantienen las relaciones sociales, y éstas vienen determinadas en el juego como fuente del desarrollo moral del infante (Elkonin, 1980). L. Vygotski, por su parte, explica que el juego es un factor básico en el desarrollo infantil. Para él, “el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo” (Vygotski, 1989:156). Efectivamente, éste considera al juego como una actuación cognitiva espontánea que tiene su origen en la influencia que marca lo social en la propia actividad (Ortega, 1997). Además, L. Vygotski (1989) define al juego como el mundo imaginario donde se satisfacen los deseos insatisfechos, al mismo tiempo que considera su esencia en la relación entre la situación imaginaria del pensamiento y la situación real. L. Vygotski refuerza la idea de que no existe juego sin reglas, éstas últimas se han convertido en deseo y esto es lo que desemboca en los mayores logros del infante. Por otra parte, la subordinación a las reglas posibilita una zona de desarrollo próximo, que permite evolucionar. Por último y resumiendo, se puede decir que este enfoque atiende a la idea de que todo juego tiene símbolo, acción y regla, unas veces explícita y otras implícita, que funciona como un todo, pero que se diferencian en relación al aspecto que predomina, el cual está determinado por el periodo del desarrollo cognitivo (Ortega, 1992).

Dado que en E. Infantil se necesita alguna aportación más completa para poder explicar el tipo de juego simbólico desarrollado/sociodramático, que se da a lo largo de estos años, se amplía la teoría de J. Piaget con la perspectiva socio-cultural. Debido a que ésta es insuficiente en cuanto a que caracteriza al juego como subjetivo y egocéntrico,

como asimilación deformante en contraposición a la conducta seria de adaptación, y esto dificulta considerar la perspectiva social como marco para adquirir conocimientos. Por el contrario, el enfoque socio-cultural permite ampliar esta visión y elabora una teoría que relaciona la evolución general del juego con el desarrollo psicológico y el aprendizaje infantil (Ortega, 1992).

Finalmente, atendiendo a las investigaciones más actuales sobre el juego se destaca, por un lado, la postura de J. Bruner (1984) quien estudia la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y la comunicación y sostiene que “el juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente [...] es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (Bruner, 1984:219). Además, insiste sobre el juego como instructor de valores culturales y como agente socializador que prepara para la vida adulta. También, subraya cuatro funciones fundamentales del juego: el juego como una actividad no frustrante, para uno mismo, lo que le convierte en un medio excelente para la exploración; separa al juego de la relación entre los medios y fines, la cuestión radica en las modificaciones que los pequeños y pequeñas hacen en sus fines para encajar en los medios recién descubiertos; la necesidad de un escenario donde surja el juego, porque no se da al azar; y que en el juego transformamos el mundo exterior para nuestros intereses (Bruner, 1984). Por último destaca el placer que proporciona el juego.

Y por otro lado, como últimos autores destacables se insiste en D.P. Ausubel y E.V. Sullivan (1983). Ambos incluyen el juego en la curiosidad intelectual, afirmando que el comportamiento exploratorio y el recreativo están muy interrelacionados con la búsqueda de información en general, aunque no todos los juegos son exploración. La diferencia entre el juego y la exploración radica en el tipo de motivación. El juego siempre aparece acompañado por elementos como *diversión* y *retozo*, mientras que la exploración viene por la búsqueda de respuestas nuevas, impuestas por los criterios internos (Ausubel y Sullivan, 1983).

1.5. Clasificación de los juegos y juguetes

La realización de nuestro trabajo de campo implica una posterior clasificación de las respuestas sobre las preferencias lúdicas, y entre la infinidad de clasificaciones tanto de juegos como de juguetes que varían según los criterios a considerar, nos hemos basado en la codificación comúnmente aceptada de J. Piaget (1961b) que se estructura en torno a la *acción, el símbolo y la regla*. A estos tres tipos de juegos se les agrupa como macrocategorías. Después y con el objetivo de concretar aún más estos niveles, los que llamaremos microcategorías, se toma como referencia a Rosario Ortega (1992) que los divide de la siguiente manera. En el nivel de juegos de acción concreta tres tipos: *motórico-manipulativos, construcción o logro y electrónicos*. El segundo grupo de juegos simbólicos lo divide en *sencillos y desarrollados*. Y por último, los juegos de reglas los fragmenta en *reglas en espacios abiertos o de calle y juegos reglados de mesa*.

Ahora bien, para la clasificación de los tipos de juegos que niños y niñas han elegido es importante, por un lado, atender al aspecto que predomina en ellos (acción, símbolo y regla) y por otro, definir¹ cada uno de ellos. Los juegos de ejercicio son de simple actuación, puesta en acción de conductas sin intervención de símbolos o reglas; se mantienen a lo largo de la vida aunque de otra manera. Así, en los *juegos motóricos-manipulativos* la finalidad es la propia acción; los *juegos de logro*, mantienen el placer de manipular, pero con una finalidad concreta determinada por el objeto que se manipula y los *juegos electrónicos* tienen mucha acción, pero, también, tienen una finalidad que está determinada por un aparato electrónico.

En relación al juego simbólico, éste implica un símbolo que supone la representación de un objeto ausente, de modo que la relación significante-significado es subjetiva, pudiendo oscilar entre acciones puramente imaginativas y actos muy complejos. Éstos pueden ser los *juegos sencillos de símbolo* que tienen la fórmula de significante-significado, pero sin trama y sin explicación de la representación; o bien los *juegos simbólicos complejos y de contenido social o juegos sociodramáticos* los cuales combinan la acción, los símbolos y las verbalizaciones en un contexto determinado;

¹ Las definiciones de los tipos de juegos se han extraído del libro de R. Ortega (1992).

poseen una trama, roles sociales y reglas implícitas; y tienen una alta complejidad representativa, tanto en su estructura como en su contenido.

Por último, se sitúa el juego de reglas que se caracteriza por basarse en normas, sencillas o complejas, socialmente aceptadas por el grupo. También, son juegos que subsisten a lo largo de toda la vida. Por un lado, pueden ser *juegos de reglas en espacios abiertos o juegos de calle*, que se desarrollan en interacción social, mediante una combinación de acciones y lenguaje, con una finalidad explícita. Las reglas son las que dan sentido al juego y el espacio juega un papel importante. Y por otro lado, pueden ser *juegos reglados de mesa*, del tipo de los juegos reunidos en los cuales predominan las reglas, que normalmente son intrínsecas al propio juego y que dirigen las actuaciones de los participantes.

En lo que respecta a la clasificación de los juguetes se ha atendido a su rasgo predominante, por lo que se establecen juguetes *representativos*, de *alta estructura* y de *baja estructura* (McLloyd, 1983:626-635, citado en Ortega, 1992:100).

Los primeros son los denominados comúnmente juguetes y son réplicas de objetos reales, con un papel que influye en la ficción. Los segundos no son réplicas, tienen un alto nivel de complejidad tanto en su origen como en su uso, por las reglas que contienen. Los terceros y últimos son objetos sencillos, con infinidad de posibilidades, que se usan como juguetes, pero que en sí mismos no determinan el juego, por lo que dan más libertad a la hora de jugar.

2. Metodología

El trabajo que se está desarrollando es de investigación, y tiene como primer objetivo estudiar las preferencias lúdicas en niños y niñas de 3-7 años, observando si sufren cambios según la edad y el sexo. Y como segundo, ver la posible influencia del juguete en la preferencia del juego. Así pues, con el fin de hacer una recogida de datos adecuada

a este tipo de trabajo se han elegido dos técnicas² adaptadas a los destinatarios y a los objetivos a alcanzar, que son: la entrevista y la observación. A través de ellas nos interesa detectar cuál es el juego preferido, el juguete preferido y el juego preferido con ese juguete.

Se usa *la entrevista* como técnica de recogida de información sobre las preferencias lúdicas de los niños y niñas. En este caso, la elección se debe al objetivo propuesto, ya que necesariamente deben ser los propios niños y niñas quienes manifiesten sus ideas; y por la incapacidad de poder observar a los infantes fuera del ámbito escolar; también porque si se tratara de otro tipo de técnica en la que la conclusión solamente estuviera en manos del observador, la influencia directa de los objetos/juguetes de los que disponen en el propio contexto escolar y las características propias de la observación (muestra la conducta a expensas de ser interpretada) alterarían excesivamente los resultados; por último, debido a que mucha de la información que expresan tras una pregunta nos da detalles en torno a sus pensamientos, que, en muchas ocasiones, explican el tipo de juego al que pertenece su elegido.

La entrevista es semiestructurada³, por lo que algunas de las preguntas están previamente preparadas, mientras que otras se introducen en la propia conversación, al hilo de lo que el entrevistado responde. El primero de los aspectos ofrece la posibilidad de estructurar los objetivos que se plantean y servir como guía. Sin embargo, el segundo procura dejar la entrevista abierta sin perder nunca de vista los objetivos de la misma. A través de ella se debe averiguar qué juegos prefieren, y para poder hacer después una adecuada clasificación - de la que se hablará tras la explicación de las técnicas de recogida - se deben hacer preguntas que muestren cómo se juega, qué nombres reciben esos juegos, qué rol desempeñan y qué se hace con el objeto (juguete), entre otras.

Al mismo tiempo y con el objetivo de verificar los datos recopilados de las entrevistas, en los casos en los que proceda - porque quede alguna duda respecto del tipo de juego que han elegido - se hace uso de la segunda técnica, *la observación*. La elección de dicho medio se debe, independientemente de lo anteriormente citado, a que es el

² La información teórica sobre las técnicas a utilizar se ha recogido del libro de Alfonso García y Josué Lull (2009).

³ Véanse las entrevistas semiestructuradas en anexo 1.

instrumento por excelencia en E. Infantil. Cabe añadir que ésta sirve para obtener información directa sobre los hechos y conductas respecto al juego, tal y como se dan en la realidad, evitando los juicios de valor.

Concretamente, se usa la observación directa - la que se efectúa en contacto directo con la realidad -, no participante – debido a que la información se recoge sin intervenir en la situación, convirtiéndose en más objetiva y sin interferir en la consecución natural de los acontecimientos, evitando, las posibles perturbaciones -, de campo – ya que, el juego se desarrolla de forma natural – y estructurada - debido a que se lleva a cabo con la ayuda de un instrumento concreto, la *lista de control*⁴. En última instancia, la observación oscila entre individual y/o de grupo, dependiendo de los datos extraídos en las entrevistas y la información que se quiera detectar.

Una vez están todos los datos recogidos, las respuestas obtenidas y las observaciones realizadas y teniendo en cuenta los criterios de clasificación que se han establecido previamente, se ofrecen los resultados obtenidos, en primer lugar, en tres tablas y a continuación, en gráficas de barras para que la comparación sea más visual. La elección de estos criterios de clasificación se debe a que R. Ortega (1992) hizo un estudio similar y mucho más amplio sobre las preferencias lúdicas que hemos utilizado, en parte, como referencia.

Finalmente, se ha usado un cuestionario cerrado⁵ con el fin de recoger una serie de datos sobre la importancia que para los maestros y maestras tienen el juego y la preferencia lúdica del alumno. La elección del cuestionario se debe a que facilita la extracción de datos por la comparación de las puntuaciones directas de cada persona con la estándar obtenida por todo el grupo, lo que genera a su vez datos cuantitativos o percentiles. En la preparación se han elegido en su mayoría preguntas cerradas que contienen categorías de respuesta delimitadas, entre las que se debe elegir. Éstas posibilitan un análisis posterior relativamente rápido además de requerir menor esfuerzo para los encuestados.

⁴ Los criterios preestablecidos se basan en los mismos criterios usados para las preguntas de las entrevistas, y así después se pueden clasificar. Véase en el anexo 2 el modelo de la lista de control.

⁵ El cuestionario se presenta en el anexo 7, es decir, en el anteúltimo, ya que es un estudio complementario a este trabajo y todo lo relacionado con él se encuentra en anexos, a excepción de algunas reflexiones al respecto que se enlazan con las conclusiones generales.

3. Desarrollo del trabajo

El objeto de estudio son niños y niñas entre los 3 y los 7 años, alumnos de un colegio de Bizkaia. Se han elegido la misma cantidad de niños y de niñas al azar en cada una de las edades - diez de cada género y veinte por edad - haciendo un total de cien sujetos. Esto nos permite tener resultados proporcionales para hacer la comparativa en las gráficas, teniendo en cuenta las diferencias debidas a la edad y al sexo. Las edades elegidas se deben a que se ha querido abarcar el segundo ciclo completo de E. Infantil y el primer ciclo de E. Primaria, para así comprobar si se produce un cambio evolutivo considerable de E. Infantil a E. Primaria. También, en parte, por los instrumentos elegidos, ya que la entrevista requiere lenguaje.

El contexto en el que se realizan las entrevistas y las observaciones siempre es el espacio del recreo o del tiempo libre, pues es donde niños y niñas pueden jugar libremente, y donde posiblemente, y si las circunstancias y objetos lo permiten, pueden jugar a lo que les gusta. No obstante, al inicio de la entrevista y dependiendo de la edad y del propio sujeto se le pone en antecedentes mediante una charla informal⁶, para así no limitar las respuestas al juego desarrollado en ese momento y ampliarles las posibilidades de elección.

A fin de detectar las posibles reacciones de niños y niñas y de poder realizar cambios en el modo de actuar del entrevistador, y si hiciera falta en la propia entrevista, se hacen cinco entrevistas-ensayo⁷ con cinco sujetos (tres niños de 3 años, una niña de 5 años y un niño de 7 años).

Posteriormente a las entrevistas de prueba se hacen las reales⁸, a lo largo de diferentes días consecutivos y procurando completar todas las de la misma edad antes de cambiar a otra. Esto facilita el trabajo porque el adulto desarrolla una serie de habilidades sociales

⁶ Las preguntas previas se pueden ver en el anexo 1 de las entrevistas.

⁷ Las cinco entrevistas-ensayo pueden verse en el anexo 3.

⁸ Dada la cantidad de entrevistas realizadas solamente se presentan las respuestas en modo de tabla en el anexo 4.

adaptadas a las necesidades de una serie de niños/as que comparten características. El orden seguido en la realización de las entrevistas es el que sigue: 5 años, 6 años, 7 años, 4 años y 3 años. Los criterios por los que se ha seleccionado este modo de actuar son el vínculo de confianza y la habilidad lingüística de los educandos.

Una vez hechas las entrevistas a cada grupo de edad, se hacen las observaciones pertinentes bajo la técnica especificada para ello. Sólo se observa a los sujetos cuyas respuestas dan lugar a dudas a la hora de clasificar el juego preferido en las categorías de tipos de juegos.

Respecto a la clasificación de los datos en las gráficas, se toman como referencia dos variables. Las variables del *eje x* siempre son el juego, el juguete favorito y el juego preferido con ese juguete, dependiendo de los resultados que se están presentando. El *eje y* recoge la regla con los números para ver los valores de los resultados de las barras y estas últimas son de colores, cada una de las cuales corresponde a una edad. A la hora de introducir los datos en la gráfica se escogen primero, los del género masculino y luego los del femenino. Además, las gráficas varían según el sexo, las de barra cuadrada son de niños y las de barra redonda de niñas. En el caso de las gráficas generales la forma no se tiene en cuenta.

El orden expositivo de las gráficas pasa del juego preferido al juguete preferido, para acabar con el juego favorito desarrollado con ese juguete. La razón por la cual se establece este orden es que la realización de la comparativa sólo tiene sentido si primero se expone el juego y el juguete preferido espontáneamente y después el juego preferido con ese juguete.

Para terminar decimos que el tratamiento que se hace de los datos que proceden de las respuestas a las entrevistas, de las observaciones y de los cuestionarios⁹ es tanto cualitativo como cuantitativo.

⁹ Las respuestas dadas en los cuestionarios pasados al profesorado se exponen en gráficas en el último anexo, el 8, para que aparezcan numéricamente, además de ordenados todos los datos relacionados con los cuestionarios y así facilite su visión.

4. Resultados y conclusiones

Siguiendo los criterios de clasificación mencionados se han recogido, numéricamente, los resultados obtenidos en las respuestas a las entrevistas y en las observaciones sobre la preferencia lúdica en las siguientes tres tablas (juego, juguete y juego con juguete).

Macro		[JA]			[JS]		[JR]		T
Micro		MM	CoL	E	S	D	C	M	
Edad									
3	M	6	1		2	1			10
	F	1			1	8			10
4	M	2	6	1		1			10
	F	2			1	7			10
5	M	1			1	6	2		10
	F		1	1		7	1		10
6	M			1			9		10
	F						4	6	10
7	M	1					8	1	10
	F					1	5	4	10
T. micro		13	8	3	5	31	29	11	100
T. macro		24			36		40		100

Tabla 1. Resultados de juego preferido

Edad		J.	R	AE	BE	T
3	M	10				10
	F	9			1	10
4	M	6			4	10
	F	8	1	1		10
5	M	9	1			10
	F	8	2			10
6	M	5	1	4		10
	F	5	2	3		10
7	M	6	2	2		10
	F	7	1	2		10
T		73	10	17		100

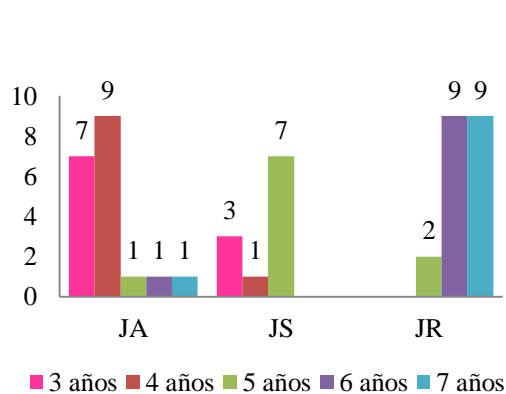
Tabla 2. Resultados de juguete preferido

Macro		[JA]			[JS]		[JR]		T.
Micro Edad		MM	CoL	E	S	D	C	M	
3	M	1			6	3			10
	F	2			4	4			10
4	M	2	4		2	2			10
	F	1	1	1	1	6			10
5	M	1		1	6	2			10
	F		2	1	2	5			10
6	M		2	1		5	2		10
	F		2	1	2	3		2	10
7	M			2		5	2	1	10
	F			1		7	2		10
T. micro		7	11	8	23	42	6	3	100
T. macro				26	65		9		100

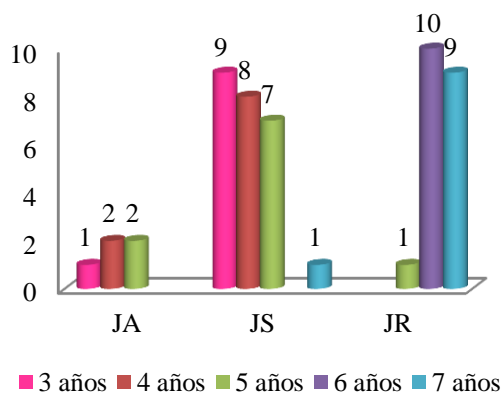
Tabla 3. Resultados de juego preferido con el juguete favorito

De un modo general, se observa en la tabla 1 cómo en los niños y niñas entrevistados de E. Infantil (3, 4 y 5 años) la opción más elegida es el juego simbólico, concretamente los desarrollados, en cambio, a partir de los 6 años son los juegos de reglas. Atendiendo a la tabla 2 se aprecia cómo en todas las edades el juguete representativo es el más elegido. Por último, en la tabla 3 se puede observar que en todas las edades se decantan, sobre todo, por el juego simbólico, en concreto por el desarrollado.

A continuación, se exponen los datos en gráficas con el objetivo de observar los resultados con más detalle. Para ello, primero se muestran las gráficas y después las correspondientes explicaciones del juego preferido, del juguete preferido y del juego preferido con ese juguete según edad y sexo; y finalmente se presenta una comparativa entre los juegos preferidos espontáneamente y los juegos elegidos cuando está por medio el juguete preferido.



Gráfica 1. Juego preferido de niños.

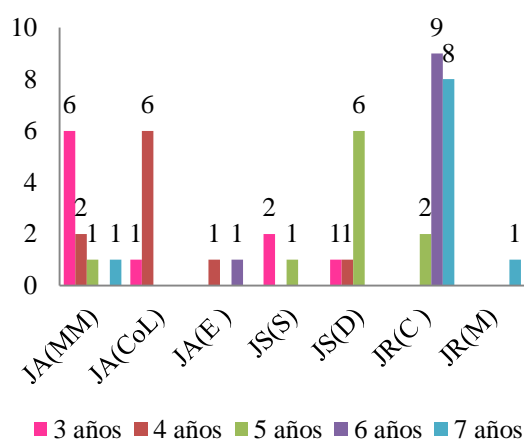


Gráfica 2. Juego preferido de niñas.

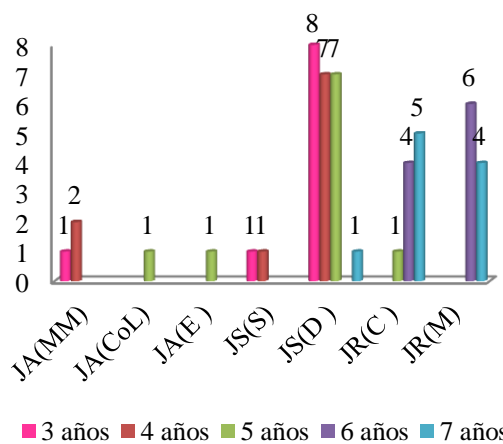
Primero, se muestran los tipos de juegos preferidos en las macro-categorías. En la gráfica 1 se observa cómo los niños de 3 y 4 años optan por los juegos que requieren más acción [JA]; los de 5 años, sin embargo, eligen el juego simbólico [JS] como preferido aunque comienzan a elegir los juegos reglados [JR], tendencia que aumenta claramente en los dos grupos de niños más mayores.

Veamos lo que ocurre con las niñas (gráfica 2). Las de las dos edades más tempranas seleccionan la categoría de juego simbólico como preferido. En cambio, las edades siguientes se mantienen muy parecidas a la preferencia de los niños.

Las diferencias más notables entre ambos sexos se dan en los dos grupos de infantes más pequeños (3 y 4 años), donde se invierten las preferencias. Ellos prefieren los juegos de acción, mientras que ellas prefieren los de símbolo.



Gráfica 3. Juego preferido de niños.

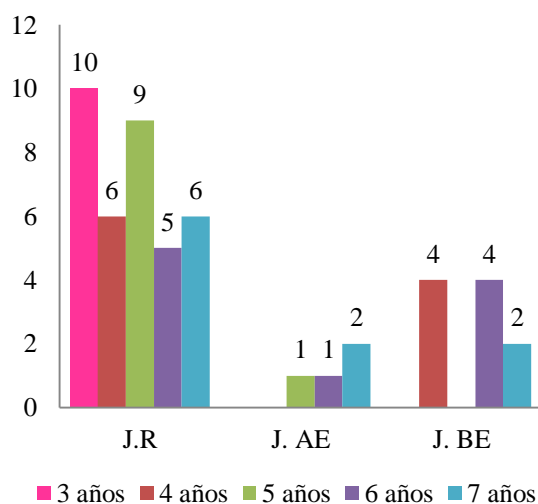


Gráfica 4. Juego preferido de niñas.

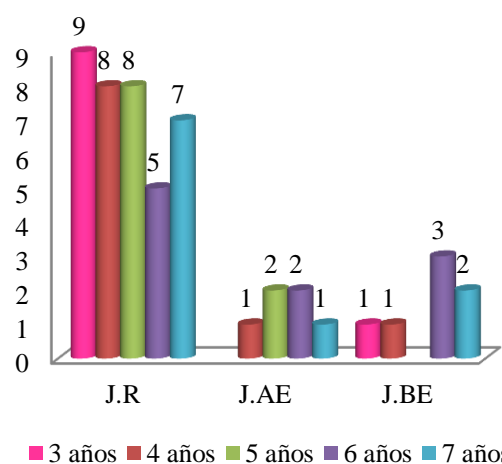
Si nos fijamos en las microcategorías, la gráfica 3 nos precisa que los niños de 3 años prefieren los juegos de acción motóricos-manipulativos [JA (MM)], mientras que los de 4 años señalan los juegos de construcción [JA(CoL)]. Así mismo, los niños de 5 años, optan por el juego de símbolo desarrollado [JS(D)]. Y los de edades más tardías (6 y 7 años) por los juegos reglados de calle [JR(C)].

En los resultados de las niñas (gráfica 4) se observa que entre los 3 y 5/6 años prefieren los juegos simbólicos desarrollados a los sencillos. A partir de los 6 años la mayoría escoge los juegos reglados con tendencia hacia los de mesa [JR (M)] a los 6 años, y hacia los de calle a los 7 años.

En resumen de las diferencias observadas: las niñas de 3 y 4 años prefieren los juegos simbólicos desarrollados, en cambio, los niños prefieren los más sencillos [JS(S)]. A los 5 años todos se decantan por los juegos simbólicos desarrollados y entre los 6 y 7 años, aunque la mayoría prefiere los juegos de reglas, ellos optan por los juegos de más acción y ellas por los más tranquilos.



Gráfica 5. Juguetes preferidos de niños.



Gráfica 6. Juguetes preferidos de niñas

Acerca de la clasificación general de los juguetes preferidos de ambos sexos pueden verse las dos gráficas que la recogen. En la gráfica 5 se advierte cómo la mayoría de los niños prefieren un juguete representativo (J.R) a otro tipo de juguete. Sin embargo, entre los de 4 y 6 años casi la mitad, también, elige los juguetes de baja estructura (J.BE) y los de 7 años, a pesar de preferirlos, también eligen los juguetes de baja estructura y de alta estructura (J.AE).

Las niñas siguen prefiriendo los juegos representativos como los niños (gráfica 6).

Las diferencias más notorias entre niños y niñas se dan a la edad de 4 años, porque ellas apuestan más por el juguete representativo que ellos. En el resto de edades, las niñas tienen más tendencia hacia los juguetes de alta estructura y los niños hacia los de baja estructura.

En vista de que tanto niños como niñas eligen el juguete representativo como favorito se presenta una tabla¹⁰ con los juguetes concretos elegidos, para poder establecer algunas diferencias entre los mismos.

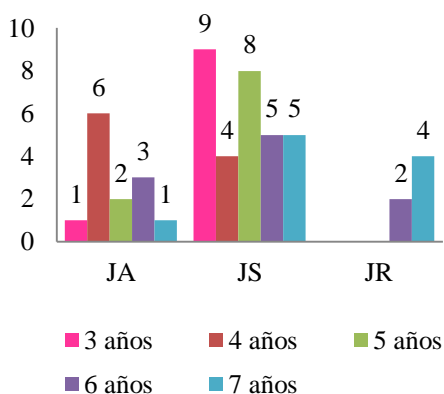
¹⁰ Los agrupamientos establecidos para su clasificación se basan en características comunes entre las respuestas dadas por ambos sexos. Por ello, se categorizan en animales, muñecos y complementos varios.

	Animales	Muñecos	Complementos
Niños	<ul style="list-style-type: none"> - Caballos - Dinosaurios - Animales varios - Tortugas 	<ul style="list-style-type: none"> - Tortuga ninja - Lego - Pokemon - Gorgorito - Mickey Mouse - Mike y Sullivan - Gogos - Super héroe - Angry birds - Muñeco - Playmobil 	<ul style="list-style-type: none"> - Coche - Tren - Camión - Excavadora
Niñas	<ul style="list-style-type: none"> - Peluche de perro - Peluche de oso - Vacas y perro 	<ul style="list-style-type: none"> - Doctora juguetes - Ariel - Frozen - Barbie - Nenuco - Playmobil caravana - Playmobil de Hotel 	<ul style="list-style-type: none"> - Cohecito de muñeco - Casita - Castillo de princesas - Tacones

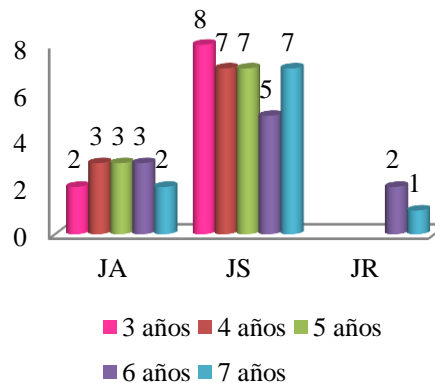
Tabla 4. Juguetes concretos elegidos por niños y niñas.

En la tabla 4 se observa que cuando se trata de los animales los niños prefieren los que representan fielmente la realidad y las niñas eligen los de peluche, que a su vez son más infantiles. Los muñecos que los niños eligen están relacionados con super héroes y personajes de ficción y las niñas tienden a muñecos que representan más a personas (aunque el modelo no sea del todo real). Por último, ellos eligen complementos ligados con los medios de transporte, bastante vinculados al mundo del trabajo, a diferencia de ellas que prefieren los relacionados con los muñecos elegidos y la casa.

Ahora se presentan las gráficas con los resultados de los juegos que niños y niñas prefieren realizar con el juguete.



Gráfica 7. Juego preferido con juguete de los niños.

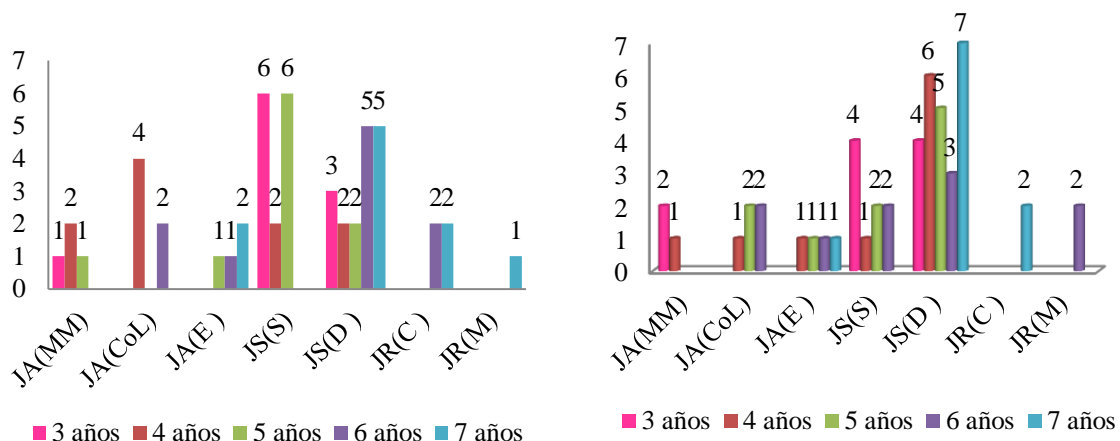


Gráfica 8. Juego preferido con juguete de las niñas.

En relación a la categoría general (gráfica 7) los datos muestran que la mayoría de los niños usan su juguete favorito para desarrollar juegos simbólicos [JS], sobre todo los de 3 y 5 años (90% y 80%), a excepción de los de 4 años que lo utilizan para juegos de acción [JA] (60%). Y los niños más mayores son los únicos que optan, también, por el resto de categorías.

En el caso de las niñas (gráfica 8) la mayoría prefieren los juegos simbólicos. Las seguidoras más fieles a este tipo de juego son las de 3 años (80%) y las menos fieles las de 6 años (50%).

Como se puede ver las diferencias por sexo son escasas, exceptuando el grupo de edad de 4 años que cambia de categoría general del tipo de juego en niñas y en niños. Esto es, ellos prefieren los juegos de acción y ellas los simbólicos.



Gráfica 9. Juego preferido con juguete de los niños.

Gráfica 10. Juego preferido con juguete de las niñas.

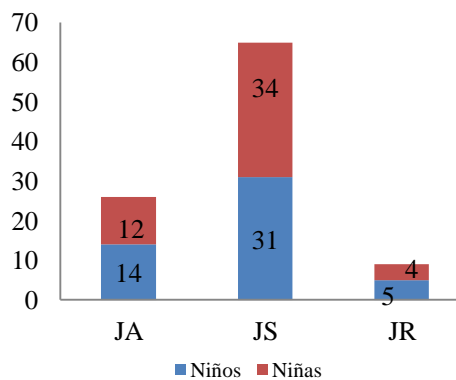
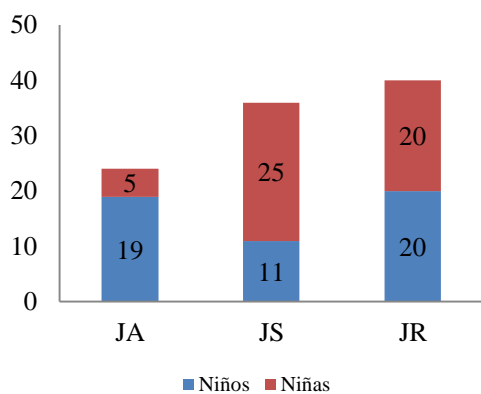
En las categorías más concretas de los niños (gráfica 9) a las edades de 3 y 5 años prefieren usar el juguete para juegos simbólicos sencillos [JS(S)], con una diferencia considerable respecto a las otras opciones elegidas. Los de 4 años prefieren los de construcción o logro [JA(CoL)], duplican el porcentaje del resto. Por su parte, los de 6 y 7 años eligen los juegos simbólicos desarrollados [JS(D)].

En lo que compete a las niñas (gráfica 10), las de 3 años no se decantan por un tipo u otro de juego simbólico, las de 4,5 y 6 años lo hacen por el juego simbólico desarrollado disminuyendo esta elección a medida que la edad avanza, en estos tres casos. Por el contrario, el valor más alto en este juego se encuentra en las niñas más mayores (70%).

A los 6 y 7 años, también, eligen los juegos reglados de mesa [JR(M)] y de calle [JR(C)] respectivamente.

Las diferencias entre los niños y las niñas se comienzan a ver, ya, a la edad más temprana, donde ellos se decantan por el juego simbólico sencillo, y ellas se reparten por igual en ambos juegos simbólicos. Los de 4 años por el juego de construcción, mientras ellas continúan prefiriendo los de símbolo desarrollado. Otro dato curioso es que a la edad de 5 años ellos prefieren el juego simbólico sencillo y ellas siguen prefiriendo el desarrollado. Por último, los niños de 6 años eligen el juego reglado de calle y las niñas el juego reglado de mesa.

Finalmente, para ver mejor la influencia o no del juguete en la elección del juego es imprescindible comparar ambos datos, es decir, los juegos preferidos espontáneamente y los juegos que eligen con el juguete preferido. Esto datos aparecen recogidos en una tabla¹¹. A continuación, se presentan dos gráficas que recogen, en términos generales, y solamente atendiendo al sexo (sin intervención de la edad) ambos datos.



Gráfica 11. Juego preferido de niños y niñas.

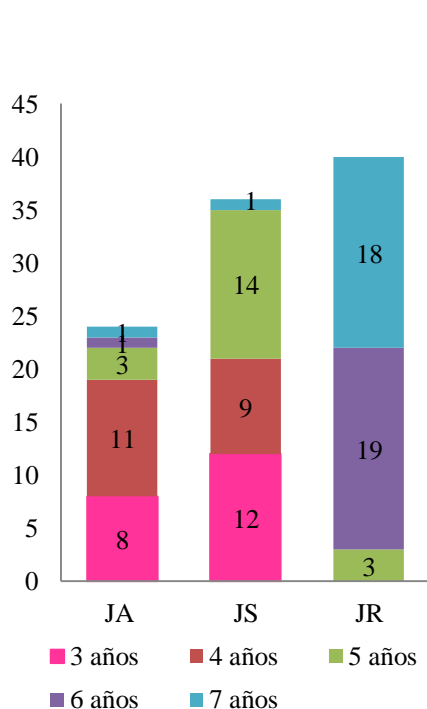
Gráfica 12. Juego preferido con juguete de niños y niñas.

En ambas gráficas (gráfica 11 y 12) se puede ver que, como norma general, cuando el juguete interviene tanto en niñas como en niños disminuye, notablemente, la selección del juego de reglas [JR]. Lo que da lugar a que aumenten otros, sobre todo, el juego simbólico [JS], aunque no se debe olvidar que el juego de acción [JA] también sufre cambios, si bien, menos significativos.

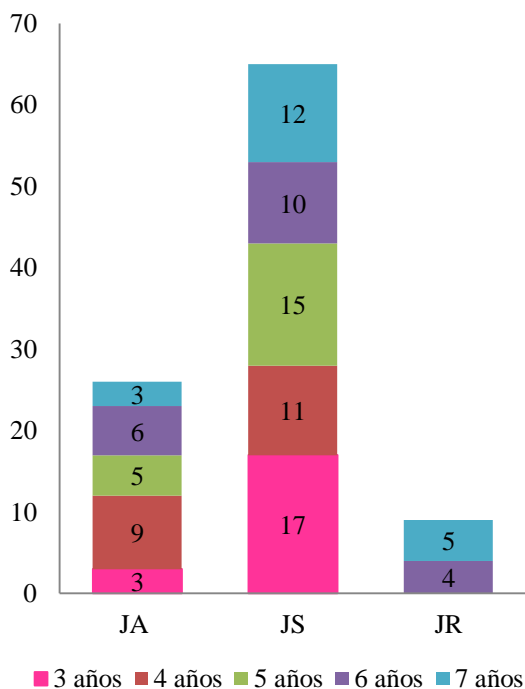
¹¹ Véase el cuadro comparativo en el anexo 5 en el que se aprecia, claramente, la influencia del juguete en la preferencia de juegos, tanto por edades como por sexo, aunque debido a los problemas de espacio se presenta en anexos y en el desarrollo del trabajo se exponen las gráficas más generales.

Por otra parte, se aprecia que los niños son quienes más cambian su preferencia de juego, pasando del juego que menos les gusta de forma espontánea, el juego simbólico, a elegirlo después como preferido.

Una vez hecha la comparativa del juego preferido y del juego con el juguete, teniendo en cuenta únicamente el sexo, se procede a destacar ciertos datos significativos de las gráficas 13 y 14, pero esta vez, centrando la atención en las edades y no en el sexo.



Gráfica 13. Juego preferido según la edad.



Gráfica 14. Juego preferido con juguete según la edad.

En suma, las gráficas 13 y 14 muestran el cambio de tendencia en la preferencia de juego cuando interviene¹² el juguete. En las edades de E. Infantil cuando el juguete preferido interviene en el juego, se observa el cambio que genera, sobre todo a los 3 años Sin embargo, el cambio más fuerte se da en las edades de 6 y 7 años en las que prácticamente desaparece el juego de reglas.

¹² En el anexo 6 se presentan las gráficas del juego preferido y del juego preferido con el juguete, expuestas a lo largo del apartado de resultados y conclusiones, con un desarrollo más exhaustivo que el mostrado en estas gráficas, y teniendo en cuenta la relación entre las gráficas 1, 7 con las 3 y 9, pertenecientes a los niños; y las gráficas 2 y 8 con las 4 y 10, que son de las niñas. De este modo es posible verlo de modo paralelo. Se ha optado por hacerlo de esta forma con el fin de que no sea repetitivo.

Como conclusiones generales a los resultados obtenidos y teniendo en cuenta los objetivos planteados al iniciar este trabajo se distinguen las que siguen. La primera y más general, niños y niñas al definir su juego preferido van de acuerdo con la edad en la que se encuentran. Podemos afirmar que a mayor maduración de las estructuras psicológicas del infante, el juego elegido también evoluciona a exigencias más complejas, de acuerdo con la clasificación que realiza J. Piaget, y las aportaciones de L. Vygotski, y D.B. Elkonin recogidas por R. Ortega, en las que establecen esta relación entre la evolución del juego y los diferentes aspectos del desarrollo psicológico.

La segunda hace referencia a si existe diferencia entre los sexos en cuanto a la preferencia de juegos. Ésta se confirma al comienzo de la etapa de E. Infantil. Los niños prefieren juegos en los que la acción y la manipulación prevalecen sobre otros aspectos y las niñas eligen juegos en los que el símbolo es lo importante de la actividad. Sin embargo, al finalizar esta etapa la interacción social y la normativa del juego predominan sobre los demás aspectos en ambos sexos. No obstante, atendiendo a las categorías más concretas, las diferencias entre géneros y etapas crecen. La tendencia de los niños es el movimiento y la acción, tanto en los juegos de acción como en los reglados y en las niñas, en cambio, se da más la estrategia mental, la trama, el contexto, etc. Por lo tanto, no es de extrañar que F.J.J. Buytendijk dijera que los juegos los niños desembocan en deporte, como puede ser el fútbol, las competiciones, las carreras, etc. a diferencia de las niñas que se sienten más aferradas a un objeto, pongamos por caso los juguetes requeridos en el juego simbólico.

De aquí surge la siguiente reflexión, y es que desde el punto de vista educativo, parece importante tener en cuenta los juegos preferidos del alumnado y las diferencias en cuanto al sexo, porque van acordes a su momento evolutivo y a sus necesidades.

Como tercera conclusión y en relación a la preferencia de juguetes, en ambos sexos y en todas las edades ha predominado el juguete representativo, cuya idea principal es la alusión directa que tiene a objetos reales. De hecho, es asombroso que sea el preferido cualesquiera que sean los criterios expuestos. Del mismo modo, los datos del juguete preferido discrepan con lo que Montañés *et al.* (2000) plantean sobre la preferencia

lúdica de los niños y niñas, creyendo que los más polivalentes, en nuestro caso, los de la categoría de baja estructura, son los preferidos.

Seguidamente, si se tiene en cuenta que Ortega (1992) afirma que la preferencia lúdica es efímera en torno al factor de moda, con los datos obtenidos en las entrevistas y en las observaciones extraña que los juegos electrónicos y los juguetes de alta estructura no tengan apenas influencia en los resultados. Dada la importancia que tienen las TICs en el siglo XXI y por encontrarnos en la denominada “sociedad de la información” el peso en el factor moda de los juegos y juguetes electrónicos debería ser mayor en los resultados obtenidos. Si bien, se podría pensar que puede ser por otro de los factores que esta autora presenta, el de las estaciones del año, ya que las entrevistas están hechas en una época en la que los niños y niñas salen a la calle y suelen dejar de lado este tipo de artilugios.

La siguiente conclusión y posterior reflexión gira en torno a la influencia directa del juguete elegido sobre el juego preferido. Como norma general, cuando el juguete interviene cambian no sólo el tipo de juego concreto, sino también el tipo de juego según la categoría más general que se centra en la acción, el símbolo o la regla. Dicho de otro modo, se ve cómo el juego simbólico es el predominante cuando se juega con el juguete favorito. Además, en algunos casos se aprecia la tendencia a desarrollar juegos menos complejos o que requieren menor esfuerzo cognitivo. Por ello, en educación hay que tener en cuenta que quizá no ayude demasiado el que jueguen siempre con sus juguetes preferidos, porque a veces podrían involucionar y reducir su creatividad e imaginación. Tengamos en cuenta lo que Morón (2010) dice sobre la dependencia del juguete que le muestra siempre qué hacer, como ocurre en nuestro caso. Además, este retroceso es más claro en los niños que en las niñas.

Parece que existe claramente una relación entre el juguete preferido – representativo - y el juego que en la mayoría de los casos desarrollan con él – juego simbólico desarrollado -. Hay que tener en cuenta, que es este tipo de juguete el que más les ayuda a representar la realidad social del mundo adulto, a la que sólo pueden acceder mediante el juego, y sólo en el tipo de juego que han elegido, simbólico o sociodramático, lo

pueden representar. Tengamos en cuenta que en la infancia es el juego más popular y al que menos se deja de jugar a lo largo de ella, los datos son una muestra.

Además, se debe reflexionar sobre el papel de los adultos, sobre todo padres y docentes, el peso de la cultura y el entorno en estos juguetes, ya que están creados por personas con gran carga de valores y rasgos culturales. Así pues, podemos decir que el adulto, mediante los juguetes, puede influir también en la preferencia de los juegos. La reflexión al respecto tiene que ver tanto con padres como con educadores, porque debemos ser conscientes de este hecho sabiendo que la elección de un tipo de juguete hará que converja en un tipo u otro de juego, que a su vez desemboca en la muestra de un valor cultural concreto, como afirma Bruner. Por lo tanto, se debe considerar que haya juguetes que contengan valores culturales adecuados. Igualmente, el peso de la cultura y sociedad incide en el tipo de juguete concreto que eligen ambos sexos. En general, ellos prefieren los relacionados con los que la sociedad ha destinado como *juguetes para niños*, además de representar roles sociales comúnmente aceptados para el género masculino; mientras ellas seleccionan los que el entorno ha elegido como *juguetes para niñas*, cuya elección se hace en base al rol femenino de la sociedad occidental. Además, los niños se centran en los juguetes que dan lugar a más acción y las niñas los que sugieren más estrategia mental, los que llevan a crear trama, etc.

Con la realización de todo este trabajo, sobre todo la parte de investigación o trabajo de campo pensamos que se ha logrado el cumplimiento de los objetivos planteados, teniendo en cuenta lo fugaz que es el favoritismo lúdico. Y sin olvidar los factores secundarios, como el contexto en el que se han realizado las entrevistas y/o el azar a la hora de elegir los sujetos, que han podido influir en la preferencia lúdica mostrada.

Los maestros y maestras no debemos obviar la preferencia lúdica de los alumnos y alumnas, debido a que si un infante opta por un tipo de juego de alguna manera nos está indicando en qué momento evolutivo se encuentra, con todo lo que ello conlleva en los diferentes aspectos psicológicos que lo componen. Pero si como mantiene Vygotski las reglas internas del juego son las que permiten la evolución, esto nos indica que los educadores, también, debemos ofrecer objetos y juegos que promuevan actividades un poco más complejas. En este sentido, se ha dado un paso hacia futuras investigaciones,

tomando como base los resultados anexados de los cuestionarios para profesores y profesoras, en los que se muestran las respuestas a diferentes aspectos relativos al juego, como son: la preferencia lúdica, los criterios elegidos, las ideas preconcebidas sobre el juego, etc. con los que poder comenzar a trabajar sobre la importancia del juego en la escuela. Si bien, algunas de las respuestas dadas nos sorprenden y por ello se comentan a continuación. Como norma general, creen que el aspecto socio-cultural no se desarrolla mediante el juego en la infancia. Lo cual colisiona directamente con las teorías, por ejemplo, de D.W. Winnicott, D.B. Elkonin y L. Vygotski. Por otro lado, denotan una contradicción al decir que el juego es muy importante para la educación y, por consiguiente, se deberían dedicar más de la mitad de horas lectivas a ello; y sin embargo, en la realidad escolar que ellos tienen dicen que los niños y niñas tienen muy poca oportunidad de desarrollarse mediante el juego. La misma idea contradictoria se encuentra en lo que respecta al tema de la preferencia lúdica. La consideran importante a la hora de seleccionar el juguete (2ª opción) pero no a la hora de su retirada (pérdida de interés del alumnado). A pesar de estas anotaciones este estudio no ha hecho más que abrir sus puertas.

Para terminar, existen infinidad de estudios y estudiosos del tema del juego, pero nunca son demasiados cuando se trata de una de las actividades que se da a lo largo de toda la vida de los seres humanos. Y sobre todo cuando se trata de la actividad principal de la infancia en todo tipo de culturas y épocas estudiadas.

5. Referencias bibliográficas

- Aucouturier, B. (2004). La evolución de los fantasmas de acción y las acciones simbólicas. En *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz* (K. Homar, Trad., pp. 59-112). Barcelona: Graó. (Versión original publicada en 2004).
- Ausubel, D.P. y Sullivan, E.V. (1983). *El desarrollo Infantil. III. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. (J. Penhos, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós. (Versión original publicada en 1970).
- Buytendijk, F.J.J. (1935). *El juego y su significado*. (E. Ímaz, Trad.) Madrid: Revista de Occidente.

- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. En *Acción, pensamiento y lenguaje* (J.L. Linaza, Trad., pp. 211-219). Madrid: Alianza Editorial.
- Claparède, E. (1927). IV El desenvolvimiento mental. En *Psicología del niño y pedagogía experimental* (D. Barnés, Trad., pp. 83-164). Madrid: Librería de Francisco Beltrán. (Versión original publicada en 1909).
- Elkonin, D.B. (1980). El objeto de las investigaciones es la forma desplegada de la actividad lúdica de los niños. En *Psicología del juego* (V. Uribe, Trad., pp.17-33). Madrid: Pablo del Río Editor. (Versión original publicada en 1978).
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Meneses, M. y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124.
- Montañés, M.J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), 235-260.
- Morón, M.C. (septiembre, 2010). Un principio de intervención educativa: el juego y los juguetes en educación infantil. *Temas para la educación: revista digital para profesionales de la enseñanza*, (10), 1-9.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ortega, R. (1997). La naturaleza psicológica del juego infantil. En *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa* (3ª ed.). Sevilla: Díada editora.
- Pedrosa, F.R. (marzo, 2011). Los juguetes y los juegos en educación infantil. *Revista digital: innovación y experiencias educativas*, (40), 1-9.
- Piaget, J. (1961a). El nacimiento del juego. En *La formación del símbolo en el niño* (J. Gutiérrez, Trad., pp. 125-145). México: Fondo de Cultura Económica. (Versión original publicada en 1959).
- Piaget, J. (1961b). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. En *La formación del símbolo en el niño* (J. Gutiérrez, Trad., pp. 146-199). México: Fondo de Cultura Económica. (Versión original publicada en 1959).
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1972). El juego simbólico. En *Psicología del niño* (L. Hernández, Trad., 3 ed., pp. 65-69). Madrid: Ediciones Morata.
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.

- Ruíz de Velasco, A. (noviembre-diciembre, 2006). Jugar con la creación simbólica. *Graó*, (34), 5-8.
- Vygotski, L. V. (1989). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (S. Furió, Trad., 2 ed., pp. 141-158). Barcelona: Editorial Crítica. (Versión original publicada en 1978).
- Wallon, H. (1980). El juego. En *La evolución psicológica del niño* (M. Miranda, Trad., 4 ed., pp. 52-65). Barcelona: Editorial Crítica. (Versión original publicada en 1974).
- Winnicott, D.W. (1979). El juego: exposición teórica. En *Realidad y juego* (F. Mazía, Trad., pp. 61-77). Barcelona: Gedisa. (Versión original publicada en 1971).

ANEXOS

Anexo 1. Modelos de las entrevistas

Sujeto N°:	Edad:	Sexo:
Descripción de la situación en la que se produce la entrevista: (lugar)		
Preguntas previas: ¿a qué juegas?, ¿dónde sueles jugar?, ¿con quién sueles jugar? ¿a qué sueles jugar en el colegio/barrio/patio/casa?, etc.		
Por los juegos preferidos	De todos los juegos a los que sueles jugar ¿a cuál es el que más te gusta jugar?, ¿en dónde?	
Por los compañeros de juego	¿Con quién juegas a ese juego?, ¿quién es él/ella?	
Por cómo se juega y por las normas	¿Cómo se juega a ese juego?, ¿siempre jugáis así?, ¿se hacen más cosas?, ¿puedo hacer lo que quiera?, ¿cuáles son las normas?, ¿me explicas cómo se juega, que yo no sé jugar? etc.	
Por lo que se necesita para jugar (relación de juego-juguete)	¿Qué necesitamos para jugar a ese juego?, ¿necesitamos alguna cosa (muñeca, balón, biberón, etc.)?	
Por los distintos nombres para ese juego y distintas formas de jugar	¿Y a ese juego siempre le llamáis así?, ¿hay otros nombres para llamar a ese juego? Yo le llamaba ...	
Por los roles que hay en ese juego	Cuando juegas, cuantas niñas/os soléis jugar. ¿Tú quién sueles ser? ¿Y los demás?	
Desarrollo del juego, si es posible	Y si jugáramos ¿yo quién sería? ¿Y tú?	
Para poder clasificar el juego:	¿Sin...(JUGUETE) podríamos jugar?, ¿cómo?, ¿yo podría hacer...(irrumper una regla que me haya explicado)?, ¿por qué?, ¿y qué hacemos con el (NOMBRE DEL OBJETO DEL JUEGO)?	

Tabla 5. Modelo de entrevista para detectar el juego preferido

Sujeto N°:	Edad:	Sexo:
Descripción de la situación en la que se produce la entrevista: (lugar)		
Preguntas previas: ¿qué juguetes tienes en casa, colegio...?, ¿qué te han regalado por tu cumpleaños?, ¿qué te ha traído Olentzero...?, ¿qué juguetes te gustan de clase...? ¿a qué sueles jugar en el colegio/barrio/patio/casa con ese juguete?		
Por el juguete preferido	De todos los que me has dicho ¿cuál es el que más te gusta? y ¿cómo es ese juguete?	
Por la función del juguete	¿A qué juegas con ese juguete?, ¿siempre juegas a eso con ese juguete o sueles jugar a otras cosas?, ¿a qué cosas? y ¿de las dichas cuál es la que más te gusta?	
Relación juego-juguete	¿Y sin ese juguete podemos jugar a ese juego?, ¿por qué?, ¿con qué?	

Tabla 6. Modelo de entrevista para detectar el juguete preferido y el juego preferido con el juguete.

Anexo 2. Modelo de la lista de control

Sujeto Nº:	Edad:	Sexo:
	SÍ	NO
El rol que desempeña favorece la acción		
El rol que desempeña favorece el símbolo		
El rol que desempeña favorece la regla		
Imita situaciones reales		
Sigue el juego si se infringen las reglas		
Hay una única acción predominante		
Hay normas explícitas		
Existe diálogo semejante a situaciones reales		

Tabla 7. Modelo de la lista de control, referente al juego preferido o juego preferido con juguete favorito.

Anexo 3. Información rescatada de las entrevistas-ensayo

Entrevista 1

Sujeto N°: 1

Edad: 3 años

Sexo: Masculino

Contexto: una tarde, sentados en un banco, con su madre, abuela, vecina, antes de bajar a los Reyes Magos.

Batería de preguntas realizadas:

- 1) ¿A dónde vas esta tarde?
- 2) ¿Qué les has pedido a los Reyes?
- 3) ¿Qué te trajo Olentzero?
- 4) ¿Se lo pediste todo tú? y ¿qué fue lo que tú le pediste?
- 5) ¿Con quién sueles jugar en (el colegio, el patio, en casa, en el parque)? y ¿quién es?
- 6) ¿Qué es lo que haces cuando juegas a los animales? ¿y tu amigo...?
- 7) ¿Cómo se juega?
- 8) De todos los juguetes que me has dicho, ¿cuál es el que más te gusta?
- 9) ¿Cómo es este juguete? y ¿a qué juegas con él? ¿cómo lo haces?

Batería de respuestas interesantes:

- 1) Juego con ... y yo llevo el tractor con las vacas.
- 2) Les doy de comer a los animales. Y los llevo a los prados a comer. Hacen muuu y tienen hambre.
- 3) Tractor con pala, pelota, una cosa que hace así (me lo muestra con gestos).
- 4) Los tractores y los animales me gustan.
- 5) Le he pedido caballos, tractores...

Juego preferido: dar de comer a los animales.

Juguete preferido: tractores y animales.

Juego preferido con juguete favorito: llevar a los animales a los prados y darles de comer.

Entrevista 2

Sujeto Nº: 2

Edad: 7 años

Sexo: Masculino

Contexto: en un lugar de reunión del pueblo, en una tarde de un partido de fútbol, con más niños y niñas.

Batería de preguntas realizadas:

- 1) ¿A qué te gusta gustar en casa, patio, etc.?
- 2) Y entre todas esas cosas ¿cuál es la que más te gusta?
- 3) ¿Cómo se juega?, y si yo hago... (infringir una regla) ¿qué pasa? y ¿jugamos?
- 4) ¿Qué juguetes te ha traído Olentzero? y de todos ¿cuáles has pedido tú? ¿y por qué esos? y de todos los que me has dicho que tienes ¿cuál es el que más te gusta?
- 5) ¿Cómo se juega con ese juguete?, ¿tú cómo juegas con él?, ¿te gusta jugar con alguien con ese juguete y juego? y ¿tú qué sueles hacer?

Batería de respuestas interesantes:

- 1) Una granja, un balón, un juego para la play...
- 2) Me gusta el fútbol y “El primero de la clase”.
- 3) Entre los dos “El primero de la clase”.
- 4) Se juega así...tú vas con esta pieza de clase en clase cuando aciertas las preguntas, sino no. Y quien llegue a aquí (gesto) gana.
- 5) Me gustan los animales. Las vacas y los caballos. Y hago como un pabellón con... Les doy de comer, les pongo a dar leche, las saco al prado...

Juego preferido: “El primero de la clase”.

Juguete preferido: animales.

Juego preferido con juguete favorito: Y hago como un pabellón. Les doy de comer, les pongo a dar leche, las saco al prado.

Entrevista 3

Sujeto Nº: 3

Edad: 5 años

Sexo: Femenino

Contexto: en el parque mientras merendaba.

Batería de preguntas realizadas:

- 1) Preguntas y conversación para crear confianza: soy amiga de ..., me llamo...¿ cómo te llamas?, ¿cuántos años tienes?, ¿cómo se llaman tus amigos?, etc.
- 2) ¿A qué sueles jugar en el parque, en el cole, en el patio, en clase?
- 3) ¿A qué te gusta jugar en...? y de lo que me has dicho ¿qué te gusta más?
- 4) ¿Qué juguetes tienes en el colegio y casa?
- 5) ¿Con quién juegas en el colegio?
- 6) ¿Qué te han traído los Reyes Magos y Papá Noel?, ¿cuáles le habías pedido tú?
- 7) De los que me has dicho ¿cuál te gusta más?
- 8) ¿cómo se juega con las muñecas? ¿quiénes son esas? ¿qué es lo que haces con ellas?

Batería de respuestas interesantes:

- 1) Muñecas, casitas, ropa, maquillaje, etc.
- 2) Me gusta columpiarme en los columpios del cole y de aquí (parque).
- 3) Las “Frozen” me gustan.
- 4) Son dos chicas que tienen trenzas...y yo las visto y las desvisto, les pongo vestidos, nada más.

Juego preferido: columpiarse.

Juguete preferido: las muñecas Frozen.

Juego preferido con juguete favorito: vestir y desvestir a las muñecas.

Entrevista 4

Sujeto N°: 4

Edad: 3 años

Sexo: Masculino

Contexto: en el parque mientras merendaba.

Batería de preguntas realizadas: (igual a la sujeto N°3, son hermanos)

- 1) Preguntas y conversación para crear confianza: soy amiga de ..., me llamo...¿ cómo te llamas?, ¿cuántos años tienes?, ¿cómo se llaman tus amigos?, etc.
- 2) ¿A qué sueles jugar en el parque, en el cole, en el patio, en clase?
- 3) ¿A qué te gusta jugar en...? y de lo que me has dicho ¿qué te gusta más?
- 4) ¿Qué juguetes tienes en el colegio y casa?
- 5) ¿Con quién juegas en el colegio?
- 6) ¿Qué te han traído los Reyes Magos y Papá Noel?, ¿cuáles le habías pedido tú?
- 7) De los que me has dicho ¿cuál te gusta más?
- 8) ¿cómo se juega con el alargador? ¿tú qué haces? ¿y tu papá?

Batería de respuestas interesantes:

- 1) En el parque a los columpios. Y muy rápido porque lo hago sólo.
- 2) Spiderman que vuela.
- 3) El alargador lo que más. Enchufa cosas como mi papá.

Juego preferido: columpiarse.

Juguete preferido: alargador.

Juego preferido con juguete favorito: enchufar cosas en el alargador como hace su padre.

Entrevista 5**Sujeto Nº: 5****Edad: 3 años****Sexo: Masculino**

Contexto: en mi casa, mientras estaba con su hermana mayor. Había habido otro tipo de entrevista fallido, por ello, yo hacía cosas mientras le preguntaba. Mantuvimos una conversación indirecta.

Batería de preguntas realizadas:

- 1) ¿Qué te trajeron Olentzero y los Reyes Magos? y ¿y lo pediste tú todo?
- 2) ¿A qué juegas en el cole y en casa? y ¿y con tus hermanas?
- 3) De todo lo que me has dicho, ¿qué es lo que más te gusta?, ¿con quién juegas a eso? y ¿tú qué es lo que haces en ese juego?
- 4) De los juguetes que me has dicho, ¿con cuál juegas mucho?, ¿cuál es el que más te gusta?, ¿a qué juegas con él? y ¿cómo se juega?

Batería de respuestas interesantes:

- 1) A los trenes. Se juega uno así (gestos de cómo se juega) y nos movemos. A mí me gusta ser el maquinista y detrás ...
- 2) Dar de comer a los animales.
- 3) Las vacas.
- 4) Tengo una granja.
- 5) Los saco al prado a que coman hierba con el tractor.

Juego preferido: a trenes.

Juguete preferido: las vacas.

Juego preferido con juguete favorito: sacar al prado a las vacas para que coman.

Anexo 4. Respuestas a las entrevistas - observaciones y clasificación

	JUEGO P.	JUGUETE P.	JUEGO CON JUGUETE
SUJETOS MASCULINOS	1) Correr en el patio [JA(MM)] 2) A motos [JA(MM)] 3) A correr [JA(MM)] 4) A trenes [JS(S)] 5) Correr [JA(MM)] (correpasillos) 6) Andar en bici [JA(MM)] 7) Correr con mis amigos [JA(MM)] 8) Al escondite (no habitual) [JA(CoL)] 9) A indios [JS(D)] 10) Al tractor [JS(S)]	1) Los coches [J.R] 2) Los caballos [J.R] 3) Casco de policía [J.R] 4) Los coches [J.R] 5) Coches [J.R] 6) Tortuga ninja [J.R] 7) Coches [J.R] 8) Coches [J.R] 9) Trenes [J.R] 10) Animales [J.R]	1) A carreras (no gana nadie) [JA(MM)] 2) Darle zanahoria [JS(S)] 3) A policías [JS(D)] 4) Hacer carreras (de verdad) [JS(D)] 5) Correr con ellos (nada más) [JS(S)] 6) Meterlas en la caravana, las malas,... [JS(D)] 7) Hacer carreras (no ganan) [JS(S)] 8) Carreras para no caerme al agua (No desarrollado) [JS(S)] 9) Jugar en los carriles (no desarrollado) [JS(S)] 10) Curarlos cuando se ponen malitos (no desarrollado) [JS(S)]
SUJETOS FEMENINOS	11) A Pin y Pon [JS(S)] 12) Cocinitas [JS(D)] 13) Cocinita [JS(D)] 14) Ama y aita [JS(D)] 15) A bebés [JS(D)] 16) A princesas [JS(D)] 17) Brujas [JS(D)] 18) Andar en moto [JA(MM)] 19) A muñecas [JS(D)] 20) A cocinar [JS(D)]	11) Castillo de princesa [J.R] 12) Plastilina [J.BE] 13) Muñecos [J.R] 14) Txanogorritxu [J.R] 15) El cochecito [J.R] 16) Tacones [J.R] 17) Coquito [J.R] 18) Tacones [J.R] 19) Muñeca [J.R] 20) Muñecos [J.R]	11) Con la rana y el príncipe, bailamos... [JS(D)] 12) Hacer bolas [JA(MM)] 13) Dormirlos [JS(S)] 14) La historia (desarrollado) [JS(D)] 15) Pasearla, darle de comer... [JS(D)] 16) Taconear (nada más) JA(MM) 17) Darle el biberón [JS(S)] 18) Taconear como amatxu [JS(S)] 19) A muñecas [JS(D)] 20) Echarles colonia [JS(S)]

Tabla 8. Respuestas de los sujetos de 3 años.

	JUEGO P.	JUGUETE P.	JUEGO CON JUGUETE
SUJETOS MASCULINOS	1) A fútbol [JA(CoL)] 2) A fútbol [JA(CoL)] 3) Fútbol [JA(CoL)] 4) A coches [JA(MM)] 5) Hacer torres y castillos [JA(CoL)] 6) A fútbol [JA(CoL)] 7) A snach [JA(MM)] 8) A fútbol [JA(CoL)] 9) El scalextric [JA(E)] 10) A invizimals [JS(D)]	1) Camiones [J.R] 2) Los coches [J.R] 3) Piezas de madera [J.BE] 4) Tortugas [J.R] 5) Muñeco [J.R] 6) Los caballos [J.R] 7) Piezas de madera [J.R] 8) Animales [J.R] 9) El balón [J.BE] 10) Balón de dinosaurios [J.BE]	1) Conducirlos por las casas brum...[JS(S)] 2) Correr por la pista [JA(MM)] 3) Hacer torres altas [JA(CoL)] 4) Meterla al agua y sacarla [JA(MM)] 5) Aita y ama [JS(D)] 6) A la granja [JS(D)] 7) Hacer un barco [JA(CoL)] 8) Comen y se pelean, yo les castigo[JS(S)] 9) Chutar a meter gol [JA(CoL)] 10) A fútbol [JA(CoL)]
SUJETOS FEMENINOS	11) A princesas [JS(D)] 12) Andar en bici [JA(MM)] 13) A princesas [JS(S)] 14) A médicos [JS(D)] 15) Jugar con las muñecas [JS(D)] 16) A cocinar [JS(D)] 17) A cocinitas [JS(D)] 18) Cocinitas [JS(D)] 19) A cocinitas [JS(D)] 20) Patinar [JA(MM)]	11) Muñeca [J.R] 12) Oso de peluche [J.R] 13) Muñeca [J.R] 14) Los bloques [J. BE] 15) Muñeca [J.R] 16) El carrito [J.R] 17) El carrito de la muñeca [J.R] 18) Vacas y perros [J.R] 19) El bebé [J.R] 20) Los patines [J.AE]	11) A mamás y papás [JS(D)] 12) Tocarle la tripa y las manos [JA(E)] 13) Ponerla a dormir [JS(S)] 14) Hacer casas [JA(CoL)] 15) A mamás y papás [JS(D)] 16) Sacarla al parque, darla de comer con mis amigas [JS(D)] 17) Pasearla, ponerle el chupete cuando llora, darla de comer [JS(D)] 18) A la granja. Les echo de comer, las saco al prado. [JS(D)] 19) A mamás [JS(D)] 20) Patinar con amatxu [JA(MM)]

Tabla 9. Respuestas de los sujetos de 4 años.

	JUEGO P.	JUGUETE P.	JUEGO CON JUGUETE
SUJETOS MASCULINOS	1) Superman [JS(D)] 2) A coches [JS(S)] 3) A correr [JA(MM)] 4) A zombies [JS(D)] 5) A Rayo Mcqueen [JS(D)] 6) A peleas [JS(D)] 7) A zombies [JS(D)] 8) A camiones [JS(D)] 9) Fútbol [JR(C)] 10) Al escondite [JR(C)]	1) Legos [J.R] 2) Pokemon [J.R] 3) Dinosaurios [J.R] 4) Dinosaurios [J.R] 5) Gorgorito [J.R] 6) La pistola [J.R] 7) El muñeco de Mickey Mouse [J.R] 8) Mike y Sullivan [J.R] 9) Los coches [J.R] 10) Coche teledirigido [J.AE]	1) A policías [JS(D)] 2) A que tienen poderes y luchan [JS(S)] 3) Comerse entre ellos “aggg” [JS(S)] 4) Luchar y comerse entre ellos [JS(S)] 5) Contar historias [JS(S)] 6) Disparar con las pelotas como los guerreros [JS(S)] 7) X es Pluto y hablamos, vamos de paseo... [JS(D)] 8) Se ayudan entre ellos [JS(S)] 9) Lanzarlos fuera de pista [JA(MM)] 10) Subirlo por cuevas rápido [JA(E)]
SUJETOS FEMENINOS	11) Al escondite [JR(C)] 12) A cocinitas [JS(D)] 13) A maestros [JS(D)] 14) Ama y aita [JS(D)] 15) Ama y aita [JS(D)] 16) Hacer castillo con piezas [JA(CoL)] 17) Ama y aita [JS(D)] 18) Ama y aita [JS(D)] 19) A brujas [JS(D)] 20) Al ordenador [JA(E)]	11) La doctora juguetes [J.R] 12) Perro peluche [J.R] 13) Puzzle [J.AE] 14) Ariel [J.R] 15) Frozen [J.R] 16) Frozen [J.R] 17) La casita [J.R] 18) Castillos [J.R] 19) Los tacones [J.R] 20) La Wii [J.AE]	11) Arreglas los juguetes [JA(CoL)] 12) “a que es mío” [JS(D)] 13) Hacer puzzles [JA(CoL)] 14) Jugamos en el castillo, X el príncipe... [JS(D)] 15) Cambiarla de ropa como la película [JS(S)] 16) Peinarlas y cambiarlas de ropa [JS(S)] 17) Con las princesas dentro del castillo... [JS(D)] 18) Con las princesas dentro del castillo... [JS(D)] 19) A andereños [JS(D)] 20) Juego del baile [JA(E)]

Tabla 10. Respuestas de los sujetos de 5 años.

	JUEGO P.	JUGUETE P.	JUEGO CON JUGUETE
SUJETOS MASCULINOS	1) Escondite pilla/pilla [JR(C)] 2) Escondite pilla/pilla [JR(C)] 3) A fútbol [JR(C)] 4) A pillar [JR(C)] 5) Al Ipad [JA(E)] 6) Escondite pilla/pilla [JR(C)] 7) Al fútbol [JR(C)] 8) Al fútbol [JR(C)] 9) Al fútbol [JR(C)] 10) Al fútbol [JR(C)]	1) Legos [J.R] 2) La excavadora [J.R] 3) Legos [J.R] 4) Legos [J.R] 5) Marvel super Hero Masters[J.R] 6) Balón de fútbol [J.BE] 7) Balón [J.BE] 8) Angry Birds [J.R] 9) La Wii [J.AE] 10)Legos [J.R]	1) A policías [JS(D)] 2) Hacer agujeros con la pala y cargarlo al camión de X, yo le digo...[JS(D)] 3) A policías [JS(D)] 4) Jugamos a guerras...[JS(D)] 5) Como en las películas [JS(D)] 6) Al fútbol [JR(C)] 7) Al fútbol [JR(C)] 8) Matar los cerdos[JA(CoL)] 9) Al juego del fútbol [JA(E)] 10)Construir torres [JA(CoL)]
SUJETOS FEMENINOS	11)A carreras [JR(C)] 12)Harri horri ar [JR(C)] 13)Harri horri ar [JR(C)] 14)Competiciones [JR(C)] 15)Harri horri ar [JR(C)] 16)Harri horri ar [JR(C)] 17)Harri horri ar [JR(C)] 18) Al escondite [JR(C)] 19)Harri horri ar [JR(C)] 20)Amona-amona [JR(C)]	11) Las maderas [J.BE] 12)Piezas de madera [J.BE] 13)Barbie [J.R] 14)Los puzles [J.R] 15)Las muñecas [J.R] 16)Barbie [J.R] 17) La Nancy patinadora [J.R] 18)La Tablet [J.AE] 19)La Barbie [J.R] 20)Plastilina [J.BE]	11)Si se caen estás eliminado [JR(M)] 12)Sacas lo que quieres sin moverla [JR(M)] 13)De paseo por el coche, queda con X para irse de compras...[JS(D)] 14)Hacer de más de 100 piezas [JA(CoL)] 15)A ama y aita [JS(D)] 16)Va a buscar a Ken que es X..y hablan y van al parque...[JS(D)] 17)Patinar con ella, hacer piruetas como las de verdad [JS(S)] 18)Shelf [JA(E)] 19)Cambiarla de ropa depende de dónde vaya [JS(S)] 20) Hacer pasteles JA(CoL)

Tabla 11. Respuestas de los sujetos de 6 años.

	JUEGO P.	JUGUETE P.	JUEGO CON JUGUETE
SUJETOS MASCULINOS	1) A polis y cacos [JR(C)] 2) Bailar Brake Dance [JA(MM)] 3) Al fútbol [JR(C)] 4) Al fútbol [JR(C)] 5) Al cocodrilo [JR(C)] 6) Al cocodrilo [JR(C)] 7) Al fútbol [JR(C)] 8) Al fútbol [JR(C)] 9) Al fútbol [JR(C)] 10) A la oca [JR(M)]	1) Playmobil [J.R] 2) Play station [J.AE] 3) Los gogos [J.R] 4) Play Station [J.R] 5) Playmobil [J.R] 6) Playmobil [J.R] 7) Playmobil [J.R] 8) Playmobil [J.R] 9) Balón [J.BE] 10) Balón [J.BE]	1) En el barco [JS(D)] 2) Minecraft [JA(E)] 3) Se lanzan... [JR(C)] 4) Al fifa 2015 [JA(E)] 5) A la granja [JS(D)] 6) Al barco pirata [JS(D)] 7) A la granja [JS(D)] 8) Al barco pirata [JS(D)] 9) Al fútbol [JR(C)] 10) Al fútbol [JR(C)]
SUJETOS FEMENINOS	11) A la rayita [JR(C)] 12) Al cocodrilo [JR(C)] 13) Parchís [JR(M)] 14) Tres en raya [JR(M)] 15) Tres en raya [JR(M)] 16) A pillilla-pilla [JR(C)] 17) Tres en raya [JR(M)] 18) Al baloncesto [JR(C)] 19) I love you [JR(C)] 20) Aita y ama [JS(D)]	11) Play station [J.AE] 12) Playmobil [J.R] 13) El perro [J.R] 14) El perro [J.R] 15) Playmobil caravana [J.R] 16) Pelota [J.BE] 17) Balón [J.BE] 18) Playmobil del hotel [J.R] 19) Las barbies [J.R] 20) Playmobil caravana [J.R]	11) Minecraft [JA(E)] 12) A los piratas [JS(D)] 13) Es mío, lo saco de paseo, le doy de comer... [JS(D)] 14) Le doy de comer y lo saco con el de verdad... [JS(D)] 15) Vamos en caravana... [JS(D)] 16) Al baloncesto [JR(C)] 17) Al baloncesto [JR(C)] 18) A hoteles [JS(D)] 19) Con Ken que es X hacen como si fueran novios... [JS(D)] 20) Nos vamos todas de viaje con las maletas... [JS(D)]

Tabla 12. Respuestas de los sujetos de 7 años.

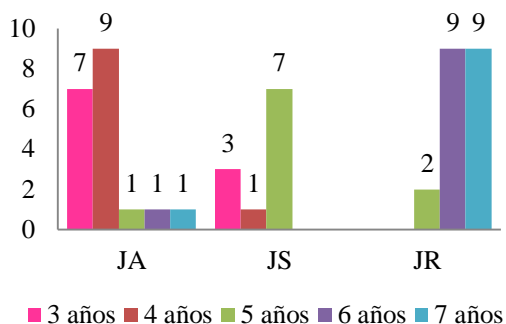
Anexo 5. Cuadro comparativo de juego preferido espontáneamente y con juguete

Macro categoría		J. acción [JA]				J. simbólico [JS]			J. Reglas [JR]			Total	
Edad	Micro categoría	J. Motórico-manipulativo (MM)	J. Construcción o logro (CoL)	J. electrónico (E)	J. Sencillo (S)	J. Desarrollado (D)	J. Calle (C)	J. Mesa (M)			Total		
		Total				Total			Total				
3 años	M	6 // 1	1		7 // 1	2 // 6	1 // 3	3 // 9			10 // 10		
	F	1 // 2			1 // 2	1 // 4	8 // 4	9 // 8			10 // 10		
4 años	M	2 // 2	6 // 4	1	9 // 6	2	1 // 2	1 // 4			10 // 10		
	F	2 // 1	1	1	2 // 3	1 // 1	7 // 6	8 // 7			10 // 10		
5 años	M	1 // 1		1	1 // 2	1 // 6	6 // 2	7 // 8	2		10 // 10		
	F		1 // 2	1 // 1	2 // 3	2	7 // 5	7 // 7	1		10 // 10		
6 años	M		2	1 // 1	1 // 2		5	5	9 // 2		9 // 3	10 // 10	
	F		2	1	3	2	3	5	4	6 // 2	10 // 2	10 // 10	
7 años	M	1 //		2	1 // 2		5	5	8 // 2	1 // 1	9 // 4	10 // 10	
	F			1	1		1 // 7	1 // 7	5 // 2	4	9 // 2	10 // 10	
Total micro		13 // 7	8 // 11	3 // 8		5 // 23	31 // 42		29 // 6	11 // 3		100 // 100	
Total macro		24	//	25		36	//	65		40	//	9	100 // 100

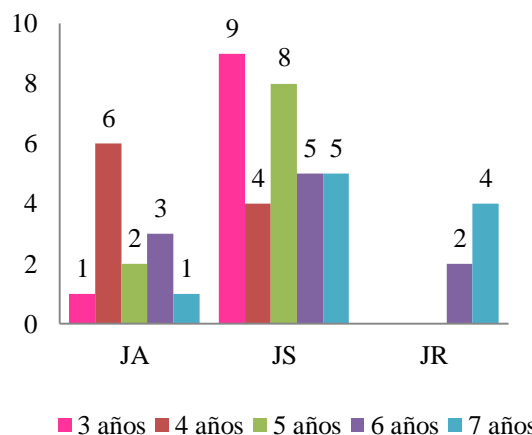
Tabla 12. Comparativa del juego preferido y del juego preferido con el juguete.

*El número de **color azul** representa los resultados del juego preferido. El número de **color rojo** representa los resultados del juego preferido con el juguete. Por otro lado, los totales con el **fondo naranja** son los datos más llamativos.

Anexo 6. Gráficas paralelas de la comparativa entre el juego preferido y el juego favorito con el juguete

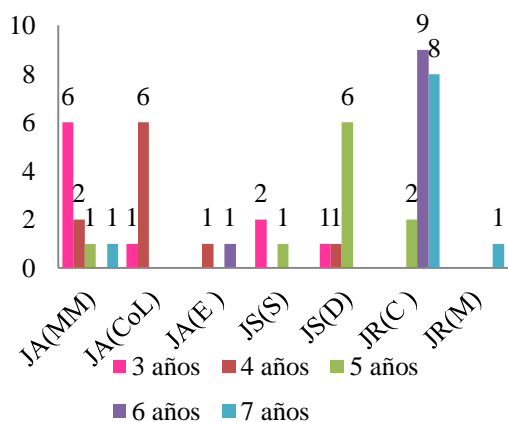


Gráfica 2. Juego preferido de niños

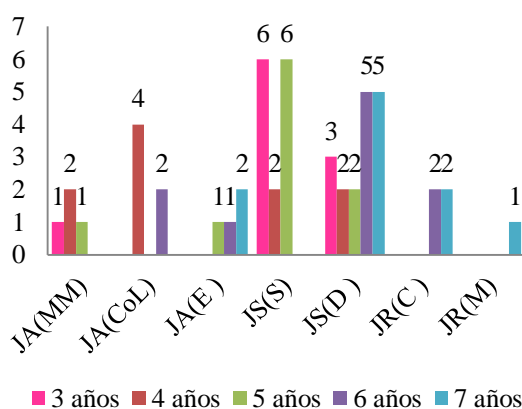


Gráfica 7. Juego preferido con juguete de niños.

Las gráficas 1 y 7 plantean los resultados cambian cuando el juguete interfiere en la opción de juego. El mayor desajuste entre los resultados de ambas gráficas se encuentra en la incorporación de los juegos simbólicos como preferidos en los dos grupos de edad de los mayores. En la evolución que apuntan los niños de 3 años en la gráfica 1 se acusa en la 7; los de 4 años son más fieles a su preferencia lúdica, porque siguen prefiriendo los juegos de acción esté o no su juguete preferido. Quizá con los de 5 años es con quienes menos diferencia se aprecia, aunque en su juego favorito no desechan ninguna de las tres posibilidades, mientras que cuando está presente su juguete desaparece la categoría de reglas. En el caso de los de 6 y 7 años el juguete es muy influyente, debido a que si piensan en su juego preferido el 90% eligen el juego de reglas, mientras que con su juguete favorito más de la mitad cambian de tendencia hacia los juegos simbólicos.

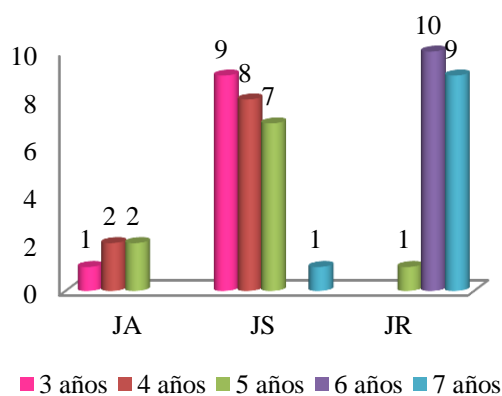


Gráfica 3. Juego preferido de niños.

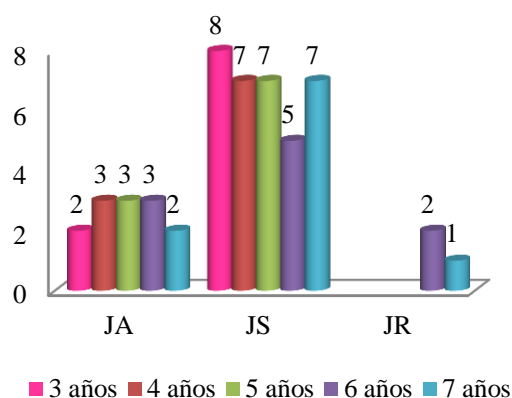


Gráfica 9. Juego preferido con juguete de niños.

Tomando como referencia las gráficas 3 y 9 los niños de 3 años, en la opción que predomina en cada caso, nombran los juegos más sencillos sobre los complejos. Al contrario que a los 5 años, donde esta predominancia en los juegos simbólicos se invierte. Los de 4 años mientras en la elección libre del juego favorito eligen las tres categorías, en el juego con el juguete excluyen al electrónico y eligen ambos tipos de juegos simbólicos. El 40% de los de 6 años y el 30% de los de 7 años cambian su preferencia de juegos de calle a simbólicos cuando se interpone su juguete.

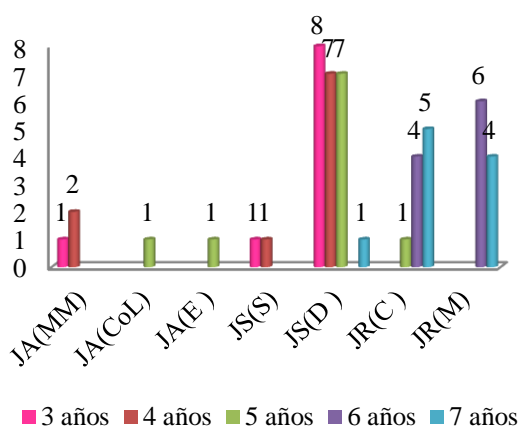


Gráfica 2. Juego preferido de niñas

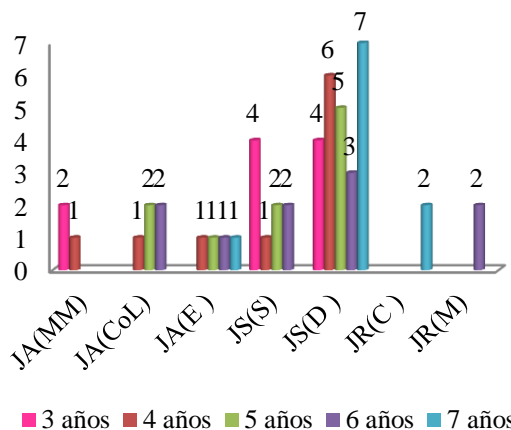


Gráfica 8. Juego preferido con juguete de niñas.

La casuística general de las niñas (gráficas 2 y 8) muestra que las tres edades pertenecientes a la etapa de E. Infantil (3,4 y 5 años) no sufren demasiados cambios, únicamente restan algunos adeptos de la primera opción para situarlos en la segunda. Sin embargo, en de E. Primaria en el momento en el que el juguete se incluye se da el cambio de preferencia que incluye cambio de categoría de juego. Cambian el juego de reglas por el de símbolo cuando el juguete interviene. Además, se ve cómo la votación se reparte más en el juego con el juguete que en el del juego elegido espontáneamente como preferido.



Gráfica 4. Juego preferido de niñas.



Gráfica 10. Juego preferido con juguete de niñas.

Al igual que en los niños, se procede a detectar más diferencias pero en lo que se refiere a niveles más concretos (gráficas 4 y 10). Partiendo de las de E. Infantil no se aprecia apenas diferencia en la elección del tipo de juego simbólico, aunque sí en las de 3 años que cambian de tenerlo claro cuando piensan en su juego preferido a no decidirse por el tipo de juego simbólico, cuando su juguete favorito está presente. Atendiendo a la edad de 4 años el juguete preferido influye en dividir más las segundas opciones en juegos de acción. Si se observa a la edad de 5 años luce un dato curioso, y éste es que la opción de jugar a juegos simbólicos sencillos desechada en su juego preferido, con el juguete en mente, el 20% piensa en ellos. Con 6 años las niñas prefieren los juegos de regla, sobre todo los de mesa, en lugar de los juegos de acción y simbólicos que eligen para con su juguete preferido, rechazando totalmente los de calle que como juego preferido sí nombran. Este desequilibrio del que se habla en las de 6 años también surge en las de 7. Pasan de elegir claramente ambos tipos de juegos de reglas como juego preferido, a rechazar, en este caso, a los de mesa, y distribuirse por los juegos simbólicos de ambos tipos y los de acción de electrónicos.

Anexo 7. Modelo del cuestionario para docentes

CUESTIONARIO

El presente cuestionario tiene como objetivo analizar una serie de cuestiones relacionadas con el juego y el juguete en la educación. Por otra parte, se garantiza el anonimato del encuestado y la confidencialidad de los datos que en él se recojan.

Marque con una X el rol que desempeña en el centro.

- Tutor de aula
 Personal específico (Inglés,...)

Marque con una X los años de experiencia en la enseñanza.

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> - 5 años | <input type="checkbox"/> 15 - 20 años | <input type="checkbox"/> 30-35 años |
| <input type="checkbox"/> 5 - 10 años | <input type="checkbox"/> 20-25 años | <input type="checkbox"/> 35-40 años |
| <input type="checkbox"/> 10 -15 años | <input type="checkbox"/> 25-30 años | <input type="checkbox"/> + 40 años |

1. Elija una de las opciones que se presentan en función del **significado** que tenga para usted el “juego”. (Marque con una X)

- Medio **para** conseguir unos fines (enseñanza)
 Medio **por** el que se consiguen unos fines (aprendizaje)

2. Indique qué aspectos cree que **se desarrollan** mediante el juego. (Puede elegir más de una opción) (Marque con una X)

- Físico-motor
 Cognitivo
 Creativo
 Emocional/afectivo
 Social/cultural

3. Seleccione un número en la escala del 1 al 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho, según **la importancia** que usted le da al juego en la educación. (Marque con una X)

1 2 3 4 5

4. ¿Cuántas **horas** cree que debe dedicar un niño a jugar en su **tiempo libre**, si dispone de 4 horas? (Marque con una X)

Menos de 1 hora

1 hora

2 horas

3 horas

4 horas

5. ¿Cuántas **horas** cree que **debe dedicar** un niño a jugar en **la escuela**, si el total es de 7 horas? (Marque con una X)

1 hora

4 horas

7 horas

2 horas

5 horas

3 horas

6 horas

6. Indique el porcentaje en **horas** que **dedican** sus alumnos **a jugar** en la escuela, teniendo en cuenta que el 100% significa **toda la jornada** escolar? (Marque con una X)

0% (Ninguna)

25%

50%

75%

100% (Todas)

- ¿Y de las horas que ha mencionado, cuántas **horas** son de **juego libre**, teniendo en cuenta que el 100% significa todas las horas de juego de las que disponen en la jornada escolar? (Marque con una X)

0% (ninguna hora de juego disponible para el juego libre)

25%

50%

75%

100% (todas las horas de juego disponibles para el juego libre)

7. ¿Cada cuántos **años** cree que **cambia** la **preferencia lúdica** de un niño, en cuanto al cambio de tipo de juego y juguete se refiere? (Marque con una X)
- Cada año
 - Cada tres años
 - En el cambio de ciclos (primer ciclo de Infantil, segundo....)
 - En el cambio de etapas (Infantil, Primaria...)
8. ¿Qué **cabida** tienen en la escuela, los juegos y juguetes que **prefieren** los niños? (Marque con una X)
- No tienen cabida
 - Sólo en momentos en los que juegan libremente
 - En algunas ocasiones especiales
 - A menudo se le dedica un tiempo
 - Existe un programa y/o proyecto dedicado a este tema
9. Ordene del 1 al 4 los siguientes aspectos, según el **criterio** que usted usa en la **selección de juegos** para el alumnado, siendo 1 lo primero a tener en cuenta y 4 lo último a tener en cuenta.
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Adecuación a la edad | <input type="checkbox"/> Preferencia lúdica del alumno |
| <input type="checkbox"/> Valor educativo | <input type="checkbox"/> Estética o atracción |
10. Ordene del 1 al 6 los siguientes aspectos, según el **criterio** que usted usa en la **selección de juguetes** para el aula, siendo 1 lo primero a tener en cuenta y 6 lo último a tener en cuenta.
- Adecuación a la edad
 - Grado de realidad y estructuración (funcionalidad para la que está diseñado)
 - Valor educativo
 - Preferencia lúdica del alumno
 - Calidad y seguridad
 - Estética
11. Diga cuáles son los **criterios** por los que **retira** los juegos y juguetes de su aula. (Marque con una X)
- Deterioro físico (en el caso de que lo hubiera)
 - Pérdida total de interés por parte de alumnado
 - Adquisición del aprendizaje para el que estaba destinado
 - Cambio de tema

Cambio de curso escolar

12. Indique el porcentaje que se adecúe a sus características, teniendo en cuenta **las horas** que dedica a la **observación** del juego de los niños. (Marque con una X)

0% (Ninguna)

75%

25%

100% (Todas las que juegan)

50%

- Indique el **instrumento** que usa para el registro de los datos sobre el juego de los alumnos. (Marque con una X)

Ninguno

Escala de valoración

Lista de control

Registro anecdótico

Diario

Otro.....

- Opte por una/varias/todas las opciones, según los **objetivos** que se suele marcar en el **registro de la observación** del juego del niño. (Marque con una X)

Observación de la preferencia lúdica del alumno para adaptar la oferta de juegos y juguetes

Observación del desarrollo físico-motor

Observación del desarrollo cognitivo

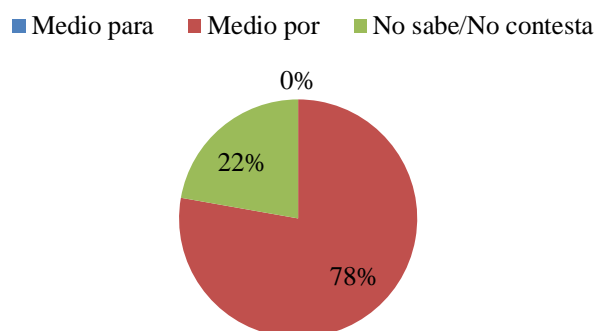
Observación del desarrollo creativo

Observación del desarrollo emocional/afectivo

Observación del desarrollo social/cultural

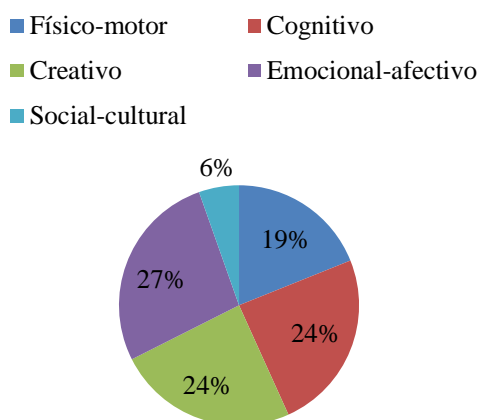
¡Muchas gracias por su colaboración!

Anexo 8. Gráficas de los resultados de los docentes



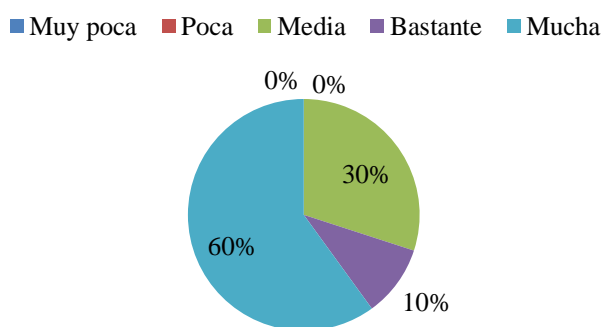
Gráfica 15. Significado del juego.

En la gráfica 15 se muestra el significado que tiene el juego para el profesorado. Como se aprecia el 78% de los encuestados consideran al juego como medio *por* el que conseguir ciertos fines, siendo pocos los que se sienten indecisos a la hora de tener que elegir.



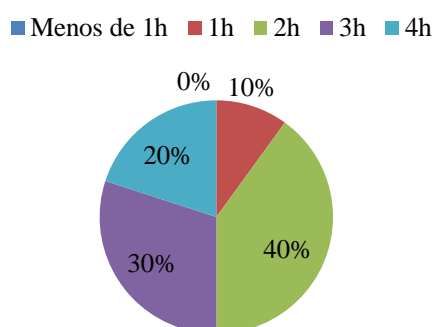
Gráfica 16. Los aspectos que se desarrollan mediante el juego.

En la gráfica 16 se observa cómo el aspecto afectivo-emocional muy seguido por el creativo y cognitivo son los aspectos que los educadores y educadoras consideran que el juego favorece. Mientras que, según los encuestados y las encuestadas, el ámbito socio-cultural se convierte el que menos se desarrolla con el juego.



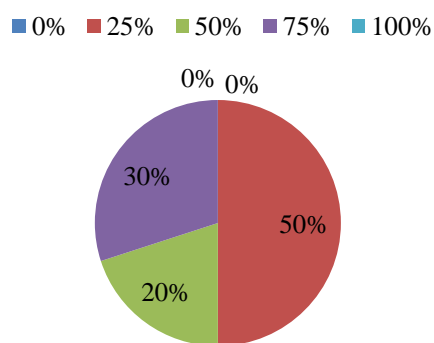
Gráfica 17. Importancia del juego en educación

En la gráfica 17 el profesorado valora la importancia que tiene el juego en la educación. Así pues, más de la mitad (60%) de los encuestados piensa que esta actividad tiene mucha importancia en el ámbito educativo, contrastando con casi un tercio de ellos y ellas que le dan importancia media, y superando al 10% que dice que tiene bastante importancia.



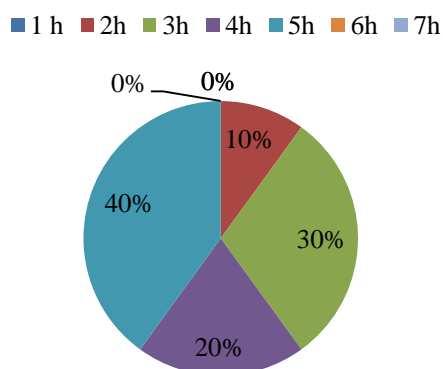
Gráfica 18. Horas que se deben dedicar al juego en el tiempo libre considerando como máximo 4 horas

A propósito de las horas que creen que un niño o una niña deben dedicar al juego en sus horas libres (gráfica 18), el 40% considera que de un total de 4 horas la mitad de ellas deben ser dedicadas al juego. Sin embargo, el 30% aumenta esta proporción hacia los $\frac{3}{4}$ y sólo el 20% de los encuestados piensan que el tiempo libre de los niños debe estar dedicado al juego en su totalidad. Por último, solamente el 10% cree que con $\frac{1}{4}$ es suficiente.



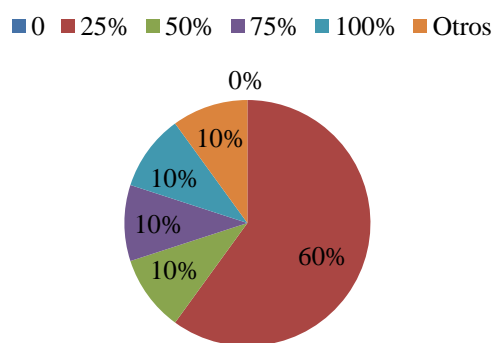
Gráfica 19. Porcentaje de horas que dedican, realmente, al juego en la escuela.

En la gráfica 19 se recogen los datos relativos a las horas que el alumnado de este profesorado dedica expresamente al juego. Entre ellos, la mitad de los/las docentes exteriorizan que el tiempo de exposición de los educandos al juego es del 25% de la jornada escolar. Casi 1/3 considera que su alumnado está el 75% del tiempo jugando y los que menos afirman que están la mitad del tiempo desarrollando juegos.



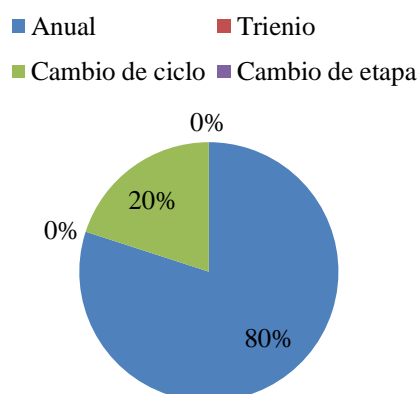
Gráfica 20. Horas que consideran que deberían dedicarse al juego, teniendo en cuenta que la jornada escolar tiene 7h.

La gráfica 20 exhibe cómo el 40% de los docentes creen conveniente que de siete horas que tiene la jornada escolar cinco deben ser dedicadas al juego. El 30% piensa que tienen que ser algunas menos, tres horas concretamente y seguidos a éstos y éstas se encuentran los que opinan que tiene que ser una hora más, es decir, 4 horas. Son pocos los que recapacitan sobre la posibilidad de estar dos horas de siete en total jugando. En general, la mayoría opina que deben estar jugando más de la mitad del tiempo que pasan en la escuela.



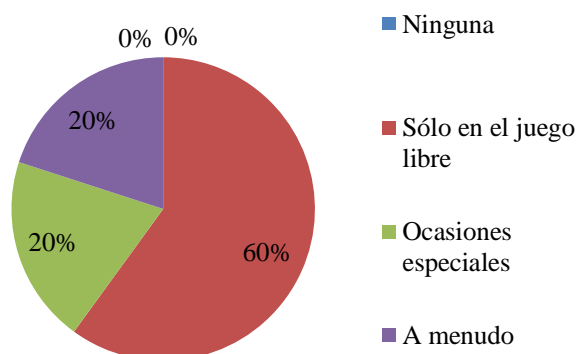
Gráfica 21. Del tiempo que los infantes tienen para jugar cuánto le dedican al juego libre.

Por su parte, en ésta gráfica 21 se presta atención al juego libre, partiendo de las horas que tienen para jugar en general. Como dato sorprendente se ve que el 60% de los profesores y profesoras dice que los niños y niñas de sus aulas juegan libremente el 25% del tiempo que tienen para ello.



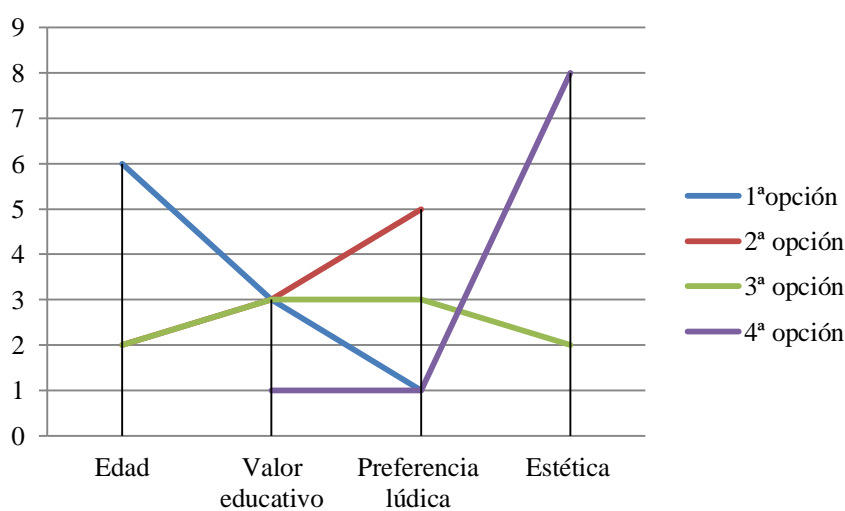
Gráfica 22. Opinión sobre cuándo creen que se da el cambio de preferencia lúdica

En el caso que ahora nos compete en este momento, es decir, cuándo creen los profesionales de enseñanza que se da el cambio de preferencia lúdica (gráfica 22) el 80% confirma que se da anualmente, mientras que el 20% considera que se da en los cambios de ciclo escolar, es decir, cada dos años.



Gráfica 23. Cabida de los juegos-juguetes preferidos en la escuela

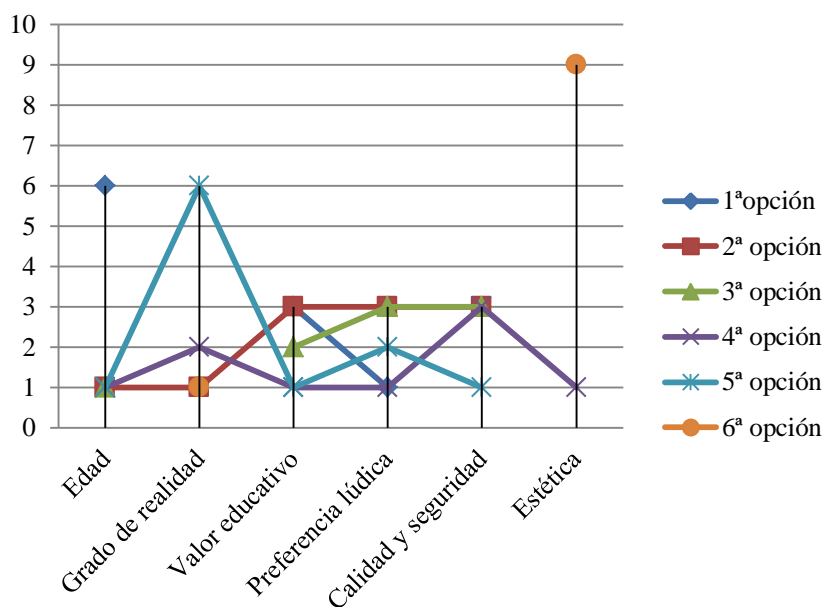
A continuación, se exponen los resultados obtenidos de la cabida que tienen los juegos y juguetes de los niños en el espacio escolar, según la opinión de su profesorado (gráfica 23). El primer aspecto que se observa es que más de la mitad de los adultos afirman que únicamente tienen posibilidad de jugar con su juego y juguete preferido en el tiempo libre. Después las opiniones son repartidas, en cuanto a que pueden hacer uso de ellos en ocasiones especiales y también a menudo.



Gráfica 24. Orden de preferencia en la selección de juegos para el aula

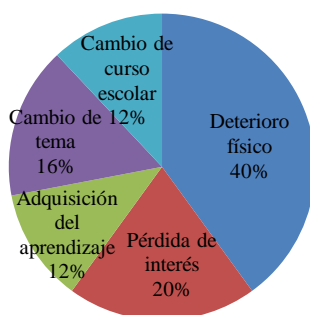
Nos vamos aproximando a las gráficas finales, en este caso (gráfica 24), ésta enseña el orden de preferencia que tienen los adultos para elegir los juegos que llevan al aula. Sin embargo, vamos a atender al posicionamiento que ocupa la preferencia lúdica en los criterios profesionales de los encuestados y de las encuestadas. Por lo tanto, son pocos los que

consideran a ésta como primera opción para escoger los juegos, aunque también lo son los que no optan por ésta como última. La posición que más han elegido para el favoritismo lúdico es la segunda, seguida por los que la consideran como tercera.



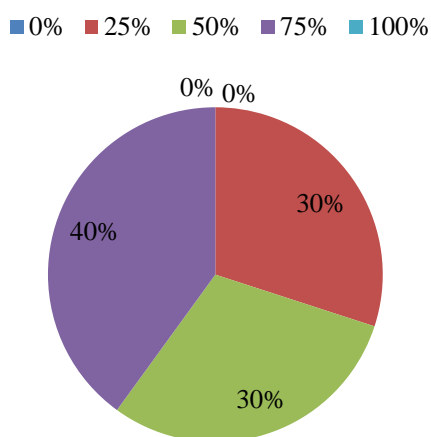
Gráfica 25. Orden de prioridad en la selección de juguetes para el aula

De igual modo, en la gráfica 25 se muestran los criterios de selección, pero esta vez, de los juguetes. Así que si se atiende a la preferencia lúdica se ve cómo existe una equidad entre los que consideran la preferencia lúdica como segunda y/o tercera opción. Por ende, se encuentra en la mitad de la escala de valoración. Por debajo de esta opinión están los que la sitúan como quinta opción a la preferencia lúdica, y son pocos los que le dan un poco más de importancia que los anteriores, situándola en cuarta y en primera posición.



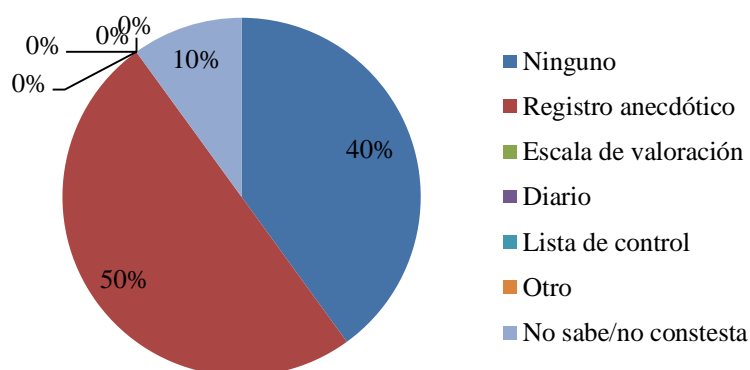
Gráfica 26. Criterios por los que se retiran los juegos y juguetes.

Continuando con la gráfica 26 casi la mitad de maestros y de maestras retiran los juegos y juguetes por el deterioro físico. Aunque el 20% sólo dice que lo hace por la pérdida de interés que los niños tienen, relacionado directamente con la preferencia que los niños y niñas tienen. El porcentaje se ve cómo disminuye al considerar la adquisición del aprendizaje para el que estaba destinado el juego o el juguete en cuestión, el cambio del curso escolar y el cambio de tema.



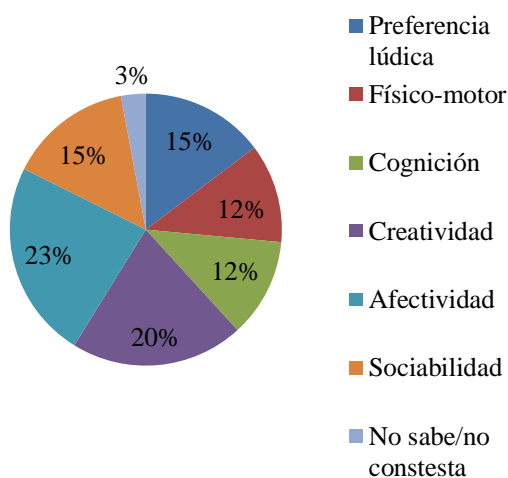
Gráfica 27. Las horas de observación del juego

Con respecto al tema de la observación del juego se comienza con las horas que los docentes dedican a esta tarea (gráfica 27). En ella se ve que el 40% de los adultos dicen observar un 75% de las horas que dedican los pequeños y pequeñas al desarrollo del juego. Para después haber un equilibrio del 30% que opinan que le dedican la mitad de las horas, o incluso menos, una tercera parte de las horas que juegan.



Gráfica 28. Instrumento que usan para la observación del juego.

Ahora bien, el instrumento que usan para esta observación queda registrado en la gráfica 28. La mitad tiende a usar el registro anecdótico mientras que pocos menos dicen no usar ningún tipo de herramienta. Y el otro 10% no ha sabido o no ha considerado oportuno el contestar a la pregunta.



Gráfica 29. Los objetivos planteados en la observación del juego

Como última aportación de resultados (gráfica 29) se destaca el que compete a los objetivos que se plantean observar en los juegos. No existe una clara preferencia por uno de ellos, quizá los aspectos en los que más se fijan son los relativos a las emociones y creaciones de los niños y niñas, y a lo que menos atención prestan son al aspecto cognitivo y motor.

