



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**INFLUENCIA DE LOS JUGUETES
ELECTRÓNICOS EN EL DESARROLLO DEL
LENGUAJE EN EL 2º CICLO DE EDUCACIÓN
INFANTIL**

**TRABAJO FIN DE GRADO
MAESTRA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

AUTORA: BEATRIZ ARROYO ESPINOSA

TUTORA: AMPARO DE LA FUENTE BRIZ

Palencia. Junio 2016

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado se centra en la adquisición del lenguaje en la etapa de Educación Infantil, así como en la importancia que presentan el juego y los juguetes en el desarrollo del lenguaje.

Por lo tanto, se abordan los conceptos de la adquisición del lenguaje, como son: los antecedentes, teorías y etapas, así como la importancia que posee el juego dentro del desarrollo del lenguaje, y la evolución de los juguetes a lo largo de la historia.

Por ese motivo, realizaré una investigación sobre los juguetes tradicionales y electrónicos, y con el fin de ampliar la información, elaboraré una encuesta para saber si los juguetes electrónicos están influyendo –y de qué manera- en la adquisición del lenguaje.

PALABRAS CLAVE: Adquisición del lenguaje, juego, juguetes tradicionales, juguetes electrónicos, educación infantil, investigación.

ABSTRACT

This final degree project focuses on language acquisition in kindergarten stage, as well as the importance of presenting the play and toys in language development.

Therefore, the concepts of language acquisition are addressed, such as: history, theories and stages as well as the importance that play in the development of language, and the evolution of toys throughout history.

For that reason, I will do research on traditional and electronic toys, and in order to expand the information, elaborate a survey to find out if electronic toys are influencing -and how in language acquisition .

KEYWORDS: Acquisition of language, game, traditional toys, electronic toys, children's education, research.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. JUSTIFICACIÓN.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
4.1. ANTECEDENTES SOBRE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE.....	11
4.2. TEORÍAS SOBRE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE	13
4.2.1. El conductismo.....	13
4.2.2. Teoría mentalista.....	14
4.2.3. Teoría cognitiva.....	15
4.2.3.1. Piaget: teoría del aprendizaje.....	15
4.2.3.2. La teoría histórico - cultural de Vigostski.....	15
4.2.4. Teoría sociológica de Halliday.....	16
4.3. ETAPAS DE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE	17
4.3.1. La comunicación preverbal	17
4.3.2. El inicio de la comunicación verbal	18
4.3.3. La adquisición del lenguaje de los 3 a los 6 años.....	20
4.4. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	24
4.4.1. El concepto del juego	24
4.4.2. Características del juego.....	26
4.4.3. El juego como elemento de aprendizaje.....	27
4.5. LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGUETES A LO LARGO DE LA HISTORIA ...	28
5. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	32
5.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN	32
5.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	33
5.3. TEMPORALIZACIÓN	33

5.4. VALORACIÓN DE LOS JUGUETES TRADICIONALES Y ELECTRÓNICOS A TRAVÉS DE ESTE ESTUDIO	34
5.4.1 Conclusiones del estudio comparativo	36
5.5. DESARROLLO DE LA ENCUESTA	39
5.5.1. Introducción	39
5.5.2. Hipótesis.....	39
5.5.3. Método	40
5.5.4. Análisis y discusión de datos	41
5.5.5. Conclusiones generales	56
6. LIMITACIONES DEL TRABAJO	58
7. CONCLUSIONES.....	59
8. REFERENCIAS	60
8.1. BIBLIOGRAFÍA	60
8.2. WEBGRAFÍA.....	60
8.3. LEGISLACIÓN.....	62
8. ANEXOS.....	63

1. INTRODUCCIÓN

En la etapa de Educación infantil, el juego es uno de los grandes protagonistas en las aulas. El juego es esencial en el desarrollo de muchas de las habilidades de las que dispone el ser humano: de carácter cognitivo, social y comunicativo.

Existen juegos y juguetes que pueden favorecer la adquisición de lenguaje. Los primeros juegos son de carácter recíproco. Éstos afianzan los vínculos afectivos y establecen un primer contacto con la comunicación. Más tarde, cuando el niño y la niña empiezan a escenificar situaciones cotidianas, le ayudan a desarrollar el lenguaje mediante el juego simbólico; éste, a su vez, contribuye a la obtención de valores y formas de interacción.

Este estudio se vertebra en varios bloques: inicialmente, se revisan los antecedentes de la adquisición del lenguaje; más adelante, se recogen las teorías y las etapas de la adquisición del lenguaje; y, por último, se habla del juego en la etapa de infantil, así como de la evolución de los juguetes a lo largo de la historia.

En este Trabajo de Fin de Grado se recoge la importancia que poseen los juguetes, tanto tradicionales, como electrónicos en la adquisición del lenguaje. Asimismo, he llevado a cabo una investigación acerca de los distintos cambios que se están produciendo dentro de las aulas en lo que al juego, los juguetes y su incidencia en la adquisición del lenguaje se refiere. He decidido emprender esta investigación debido a las observaciones que he realizado durante mi periodo del Prácticum II, con alumnado de Educación Infantil. En el transcurso de esta experiencia, he elaborado un diario de investigación, y he recogido las conclusiones generales que he ido obteniendo. A fin de ampliar mis conocimientos sobre este tema, he diseñado una encuesta para utilizar con las familias del centro escolar. Los resultados obtenidos los represento a través de una serie de gráficas.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente estudio es el de comprobar cómo los juguetes electrónicos están influyendo de manera decisiva en el desarrollo del lenguaje de los niños y de las niñas, teniendo en cuenta el papel esencial de los recursos lúdicos en esta etapa.

Los juegos utilizados por el alumnado de Educación infantil han de contar con una serie de componentes de naturaleza afectiva, cognitiva, social, lingüística, manipulativa y motriz.

Para llevar a cabo este análisis nos hemos propuesto una serie de objetivos que guiarán y determinarán nuestro trabajo investigador:

- ✓ Valorar la importancia del desarrollo del lenguaje en el niño y la niña.
- ✓ Analizar las diferentes etapas por las que pasa el niño y la niña en la adquisición del lenguaje.
- ✓ Establecer un estudio comparativo entre los juegos y juguetes tradicionales, de épocas anteriores y los actuales.
- ✓ Promover el juego cooperativo entre el alumnado de la clase para favorecer su conducta espontánea.
- ✓ Fomentar el uso de ambos tipos de juguetes dentro del juego cooperativo.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema viene motivada por la influencia que las nuevas tecnologías ejercen en nuestra sociedad y, más concretamente, en la etapa infantil. La sociedad actual donde vivimos, está en continuo cambio. El lenguaje es el instrumento de comunicación del individuo, ya que desde el momento en que nace, el lenguaje empieza a adquirirse a través de la escucha, el habla y de observar cómo las personas se comunican entre sí. El entorno que rodea al niño y a la niña juega un papel importante en el desarrollo del lenguaje, puesto que la estimulación de éste decidirá su regularidad y aparición.

Desde el punto de vista legal, justificaremos los contenidos de este proyecto basándonos en la resolución que establece la vigente Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Los antecedentes de ésta vienen determinados por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (LOE), cuya finalidad "es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas".

Asimismo, el DECRETO 122/2007, de 27 de Diciembre, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, señala como objetivos fundamentales: " relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos" y " desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión".

El currículum de Educación Infantil se organiza en tres áreas de experiencia:

- Conocimiento de sí mismo.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: Comunicación y representación.

Estas áreas deben entenderse desde la globalidad y mutua dependencia, y llevarse a cabo mediante actividades globalizadoras que aporten interés y significado a los niños y niñas.

La tercera de las áreas -Lenguajes: Comunicación y representación-, con la que el presente proyecto está vinculado, sostiene que:

La comunicación oral, escrita y las otras formas de comunicación y representación sirven de nexo entre el mundo interior y exterior, al ser acciones que posibilitan las interacciones con los demás, la representación, la expresión de pensamientos y vivencias. A través del lenguaje el niño estructura su pensamiento, amplía sus conocimientos sobre la realidad y establece relaciones con sus iguales y con el adulto, lo cual favorece su desarrollo afectivo y social. (p.13).

Del mismo modo, esta área comprende todas las formas del lenguaje oral que hacen alusión a las capacidades que pueden adquirir los niños y las niñas a lo largo de su etapa de infantil.

Este proyecto se justifica legalmente teniendo en cuenta otros documentos relacionados con la formación de los docentes:

Según la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se regula el Título de Maestro en Educación Infantil, las competencias que se abordan en el vigente trabajo son las enunciadas a continuación:

- **Competencias específicas**

- A. De formación básica:**

- Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6 años, en el contexto familiar, social y escolar.
- Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.
- Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.

- Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afecten a la educación familiar y escolar.
- Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
- Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia y reflexionar sobre su presencia en los contenidos de los libros de texto, materiales didácticos y educativos, y los programas audiovisuales en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.
- Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.

B. Didáctico disciplinar:

- Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.
- Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.
- Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita.

- Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución.
- Conocer y comprender los procesos desde la oralidad a la escritura y los diversos registros y usos de la lengua.
- Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.
- Conocer los fundamentos lingüísticos, psicolingüísticos, sociolingüísticos y didácticos del aprendizaje de las lenguas y ser capaz de evaluar su desarrollo y competencia comunicativa.
- Ser capaces de dominar la lengua oficial de su comunidad y mostrar una correcta producción y comprensión lingüística.
- Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.
- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- Ser capaces de analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.

C. Competencias específicas del Trabajo de Fin de Grado:

- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. ANTECEDENTES SOBRE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

Tal y como sostiene Hernández Pina (1984), la importancia del lenguaje a lo largo de los años nunca se considerará suficiente, no sólo para la comunicación entre los seres humanos, sino por la propia naturaleza del hombre. La sociedad, a través del habla, ha ido elaborando diferentes formas de pensamiento. Hernández Pina (1984) destacó las palabras de Plutarco:

Cuando el rey de Persia, Jerjes, envió mensajeros a Grecia, con un intérprete, exigiendo tierra y agua como reconocimiento de vasallaje, Temístocles, con la aprobación del pueblo, apresó al intérprete y lo mandó ejecutar, por atreverse a publicar órdenes y decretos bárbaros en el lenguaje de los griegos (p. XI).

El lenguaje no es el origen del razonamiento, sino que el pensamiento y el lenguaje obedecen a la inteligencia. La explicación sobre la adquisición del lenguaje infantil ha interesado a numerosos especialistas que provenían de diferentes ramas y esto ha proporcionado diferentes puntos de vista.

En el aspecto lingüístico, como indica Hernández Pina (1984), se investiga el proceso empírico de la adquisición del lenguaje, observando la mejor manera de explicar, reproducir y examinar las reseñas de acuerdo con los tratados lingüísticos de su propio campo. Para poder exponer los hechos empíricos referentes al lenguaje se necesitan nociones psicológicas como: conocimiento, percepción, memoria, etc. Varios autores señalan la gran importancia de estos estudios para el desarrollo de la lingüística; por ejemplo, Jespersen (1922), en su libro *Language*, destinó un capítulo específicamente a esta cuestión. M. Pavlovitch (1920) también nos comenta que es muy relevante el estudio del lenguaje infantil en el ámbito lingüístico en general. Jakobson (1941), en su libro *Child language, aphasia and phonological universals*, aplicó explícitamente los nuevos principios de la fonología al estudio del lenguaje infantil.

Desde el punto de vista psicológico, se atiende a hechos como la atención, percepción, memoria, etc., como origen de la investigación. En definitiva, tanto el lingüista como el psicólogo, aunque difieran en la metodología, pueden aproximarse en su estudio.

Hernández Pina (1984) destaca que a finales del S. XVIII comienza lo que denominamos el enfoque diarista, basado en observaciones y anotaciones que realizaban los propios padres y madres a sus hijos e hijas. De ese modo, los progenitores anotaban, de manera continuada como si fuera un diario, las palabras que producía el niño o la niña, desde el principio del desarrollo de su lenguaje hasta que cumpliera los cuatro o cinco años. Estos primeros estudios estaban relacionados, sobre todo, con la adquisición del vocabulario, aunque su base no era demasiado científica.

Ya en el S. XIX, los sociólogos se interesaron por el tema con vistas a un mejor estudio de la sociedad. Su interés se centraba tanto en la filogenia como en la ontogenia, observando cómo la ontogenia refleja la filogenia, o cómo la evolución del lenguaje del individuo refleja la historia del lenguaje en la sociedad. Por otro lado, los biólogos mostraron interés por el lenguaje, ya que detectaron un elemento diferenciador entre el *homo sapiens* y el resto de animales, pues éste es *homo loquens*.

En la década de los cincuenta, surge una nueva etapa en los estudios del lenguaje, debido al interés suscitado entre los psicólogos, por su vinculación con los procesos del pensamiento. Al mismo tiempo, se acuñó el término psicolingüística; uno de los primeros en utilizarlo fue Carroll en *The study of language* (1953). Esto dio lugar a una serie de investigaciones, entre las que destacan las de Irwin (1947), Cazden (1968) y Brown.

Hernández Pina (1984) afirma que es en la década de los sesenta cuando tiene lugar el estudio del "lenguaje por el lenguaje", especialmente en el ámbito de la educación correctiva, terapia del habla, escuelas especiales, etc. En 1963 la adquisición del lenguaje aparece como materia con entidad propia, tanto en el Reino Unido como en los Estados Unidos. En los años setenta es cuando adquiere mayor relevancia, con la aparición de la primera organización del lenguaje infantil (1972) y la primera revista

denominada *Journal of Child Language* (1974), en el Departamento de Lingüística de la Universidad de Reading (Reino Unido).

4.2. TEORÍAS SOBRE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

Los modelos del desarrollo del lenguaje nos permiten comprender el proceso de adquisición de éste, al proporcionar respuestas a las preguntas de cómo y por qué se produce.

Owens (2003) defiende que a mediados del siglo XIX surgen un gran número de aportaciones con respecto al acto del habla. Dichas explicaciones reflejan los temas que centran la mayoría de las discusiones psicológicas, como por ejemplo, el orden que erige la cognición, el pensamiento y el lenguaje, el aporte de la herencia y el medio. Entre las teorías propuestas, examinaremos las cuatro que han tenido una mayor repercusión en el estudio del desarrollo del lenguaje.

4.2.1. El conductismo

Según Delval (2002), en los años 50 se produjeron una serie de cambios en el estudio del lenguaje gracias, principalmente, al trabajo llevado a cabo por Skinner. Éste es el máximo representante de la teoría psicológica, también denominada conductismo. En 1957 Skinner trata de explicar todo comportamiento verbal en términos de estímulo - respuesta (condicionamiento operante).

Hernández Pina (1984) afirma:

De acuerdo con Skinner, todo comportamiento verbal primario requiere de la interacción de dos personas: un hablante y un oyente. Cuando el hablante emite una respuesta verbal a unos estímulos, el oyente suministra un refuerzo o no - refuerzo, o incluso castigo a lo que el hablante ha dicho, lo cual lleva consigo que éste vuelva en el futuro a emitir la misma respuesta, o parecida, al mismo o parecido estímulo. El comportamiento del oyente puede ser verbal o no; pero es el modo de actuar del hablante el que debe tenerse en cuenta. (p.10).

Lo cual lleva consigo que el hablante vuelva en un futuro a emitir la misma o parecida respuesta al mismo o parecido estímulo. Cuando esto suceda, se convertirá en parte del repertorio de la conducta de la persona.

Tal y como postula Guibourg (2008), esta teoría sólo ha demostrado aspectos secundarios y de menor transcendencia, sin esclarecer rasgos esenciales, como la obtención de las estructuras gramaticales y sintácticas, y no contribuye nada a la aparición y desarrollo de las lenguas a lo largo de la historia. Por ello, se trata de una apreciación reduccionista de la adquisición del lenguaje.

4.2.2. Teoría mentalista

De acuerdo con Hernández Pina (1984), como contraposición al enfoque de Skinner y, en general, a las teorías conductistas, surge una visión del lenguaje vinculada a la teoría psicolingüística, y concretamente a su propulsor, Noam Chomsky, que defiende el carácter innato del lenguaje. Por ello, Delval (2002) y Bigas y Correig (2007) coinciden en que Chomsky destaca el carácter creativo de la utilización del lenguaje por los hablantes; y Bigas y Correig (2007) afirman que "un hablante puede producir y entender infinitas oraciones que antes no ha oído y para ello debe hacer un uso infinito de medios finitos" (p.21).

Chomsky comentaba que: "que la capacidad de hablar está genéticamente determinada y los universales lingüísticos están inscritos en el código genético, razón por la cual son comunes a todas las lenguas" (Bigas y Correig, 2007, p.22), de este modo, el aprendizaje del lenguaje es un procedimiento condicionado por la herencia y, en menor medida, configurado por el entorno. Este enfoque recibió numerosas críticas. De entre ellas, señalamos:

No hay nada establecido para demostrar que existe tal innatismo y difícilmente puede uno sentar bases en algo no establecido. Tampoco parece posible hallar un procedimiento para descubrir el innatismo. La interrelación tanto de herencia como del medio ambiente tampoco dicen nada especial en este sentido. (Hernández Pina, 1984, p. 23).

Asimismo, las investigaciones que se realizan sobre la adquisición del lenguaje no se asientan en nada establecido y carecen de aspectos como la pragmática, fonética y la semántica (Hernández Pina, 1984; y Bigas y Correig, 2007). No obstante, es preciso reconocer que gracias a esto, existe otra perspectiva diferente a la teoría conductista.

4.2.3. Teoría cognitiva

Como indica Hernández Pina (1984), las teorías cognitivas del desarrollo del lenguaje entienden que éste se basa en un previo desarrollo cognitivo. El papel que el lenguaje desempeña en el desarrollo cognitivo constituye un tema polémico.

4.2.3.1. Piaget: teoría del aprendizaje

Hernández Pina (1984) señala que Piaget es uno de los máximos exponentes del desarrollo cognitivo. Mientras que Bigas y Correig (2007) sostienen que a pesar de que este autor no ha formulado una teoría concreta sobre la adquisición del lenguaje, sí nos habla acerca del desarrollo de la función simbólica, es decir, la capacidad del ser humano para interpretar mentalmente la realidad, y que no sólo se presenta mediante el lenguaje, sino también a través del juego, el dibujo y la imitación diferida.

Piaget considera que es necesario recurrir a una representación mental, ya que el lenguaje es una representación simbólica arbitraria. Por tanto, el desarrollo de esta función simbólica pasa a convertirse en prerrequisito esencial en la adquisición del lenguaje. Este autor plantea cuatro etapas del desarrollo madurativo, donde se subraya el valor de la cognición en muchos aspectos de la psicología infantil.

4.2.3.2. La teoría histórico-cultural de Vigotski.

Vigostky se centra en el vínculo que existe entre el lenguaje y el pensamiento. Según Bigas y Correig (2007), "el lenguaje es, ante todo, un instrumento de comunicación y los procesos comunicativos son previos a su adquisición" (p. 23).

Bigas y Correig (2007) destacan las palabras de Vigotski, que plantea que durante el primer año de vida del niño o de la niña, el lenguaje y el pensamiento avanzan de forma paralela, y es en el segundo año, cuando estas dos líneas se unen y se produce un cambio cualitativo respecto a las posibilidades del desarrollo y aprendizaje.

Para Vigotski, el niño y la niña tienen un objetivo comunicativo que está antes de la adquisición del lenguaje. El niño y la niña manifiestan diferentes deseos como balbuceo, gestos, entonaciones... etc. Con el transcurso del tiempo, el niño y la niña deciden sustituir estas herramientas comunicativas por la palabra, ya que le resulta más eficaz y económico (Bigas y Correig, 2007).

Por otro lado, Bruner está de acuerdo con ambos enfoques de Piaget y Vigotski. Nos muestra un lado conciliador y, a su vez, trata el lenguaje como un agente del desarrollo cognitivo (Hernández Pina, 1984).

4.2.4. Teoría sociológica de Halliday

Halliday plantea un enfoque sociolingüístico con respecto a la adquisición del lenguaje (Hernández Pina, 1984). Hernández Pina (1984) sostiene que este planteamiento teórico rechaza que la adquisición del lenguaje depende de unas facultades lingüísticas innatas y "el énfasis puesto en el desarrollo del lenguaje como fruto de la interacción con el entorno social" (p.64).

Halliday defiende la adquisición del lenguaje en tres fases:

- **Primera fase:** que comprende de los 9 a los 15 meses, "no se habla de gramática, sino únicamente de un periodo prelingüístico, en el que se produce una relación sistemática entre contenido y expresión" (Hernández Pina, 1984, p.64).
- **Segunda fase:** se inicia a partir de los 16 meses, y se perciben avances rápidos en el vocabulario y en el aprendizaje del diálogo. El vocabulario

manifestará de una manera obvia la lengua del medio, mientras que el aprendizaje del diálogo comienza a los 18 meses.

- **Tercera fase:** a los 36 meses, el lenguaje infantil se adapta al lenguaje adulto.

4.3. ETAPAS DE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

A continuación, explicaré las diferentes fases en la adquisición del lenguaje de manera progresiva. Según Bigas y Correig (2007), "ha de ser general y basada en los aspectos que se observan con más frecuencia en cada edad. En la realidad, lo que se observan son diferencias individuales" (p. 36). Por lo tanto, el lenguaje infantil presenta varias fases diferenciadas entre sí.

4.3.1. La comunicación preverbal

Bigas y Correig (2008) afirman que el ser humano es un ser inmaduro y que necesita la ayuda de un adulto para poder asegurar las necesidades básicas. Desde pequeños, necesitan relacionarse con el entorno. Los cuidadores, principalmente la madre, son el objeto más atrayente para el recién nacido. Todos ellos, producen una cantidad de estímulos inagotables, además, siempre están en los períodos de mayor necesidad y participan en el agrado y placer de dar cariño.

A través del vínculo afectivo, la madre y el bebé tienen sus primeras comunicaciones, no sólo mediante el contacto directo con el cuerpo de la madre, sino por las expresiones de afecto. Esto hace que el bebé vaya adquiriendo las capacidades comunicativas que favorecen a la adquisición del lenguaje.

El recién nacido muestra un gran interés por la interacción social, sobre todo, por las percepciones. El bebé puede percibir diferentes manifestaciones como: la voz humana, el rostro humano, el olor, etc.; se siente atraído de manera especial por estas expresiones.

Bigas y Correig (2007) destacan que el infante puede reproducir la sonrisa y el llanto, es decir, la comunicación inicial. El neonato llora cuando percibe un estímulo que le molesta, como puede ser el hambre, y el adulto intenta calmar esa molestia.

Existen dos tipos de desarrollo de la comunicación preverbal:

- **Intersubjetividad**

Según nos explica Bigas y Correig (2007), toda comunicación entre los hablantes, requiere un nivel de intersubjetividad. Esto es anterior al conocimiento compartido, que trata de unos significados frecuentes, que proporcionan antecedentes implícitos a lo nuevo que se pretende enseñar. El niño y la niña han de adquirir estos conocimientos a través de un grupo cultural. Pero hasta llegar a esto, debe compartir sus conocimientos con sus más allegados, a través de la experiencia conjunta; esto es lo que se denomina intersubjetividad primaria.

- **Protoconversaciones**

Son interacciones entre un adulto y el niño o la niña. Parece una especie de diálogo, donde se van turnando unas vocalizaciones, gestos, actitudes o miradas. De acuerdo con Bigas y Correig (2007), el niño y la niña parece que pueden iniciar un proceso de comunicación, y captar las expresiones y gestos que realiza el adulto.

4.3.2. El inicio de la comunicación verbal

Este período se inicia cuando el niño o la niña han cumplido un año. Cuando llega a esta edad, el infante ya no repara en el adulto como una herramienta importante para satisfacer sus necesidades o deseos, sino que le asigna un papel prioritario a la hora de obtener una información concreta.

En este instante, el adulto comenzará a detectar en las emisiones del niño o la niña unos componentes que, a pesar de su esquematismo, son inequívocamente lingüísticos.

Según Hernández Pina (1984), es preciso destacar tres etapas:

- **Etapa Holofrástica (10-12 hasta 18 meses)**

Esta etapa va desde los 10-12 meses hasta los 18 meses, y las vocalizaciones que emite el niño o la niña consta de un solo elemento; es decir, son frases de una palabra.

Desde el punto de vista gramatical, no se puede argumentar mucho al respecto, pues una expresión como "papá o mamá" no pueden ubicarse en una oración, porque no sabemos si es sujeto u objeto.

Semánticamente, el análisis del significado no es sencillo. Desde el punto fonético, las expresiones son bastantes regulares y estables. Constan de una o dos sílabas y están constituidas casi siempre por la secuencia consonante o vocal.

Por tanto, en esta fase, como en el desarrollo consecutivo del lenguaje, la comprensión verbal está por encima de la producción verbal.

- **Etapa de las emisiones de dos palabras (18 a los 24 meses)**

El infante a partir de los 18 meses empieza a combinar dos palabras en vez de una. Este primer periodo está formado por palabras sencillas de la vida cotidiana y presenta características propias. A partir de esta fase, se puede estudiar la gramática activa del niño y de la niña, debido a que evoluciona de una manera muy rápida en el aprendizaje de la gramática.

- **Etapa telegráfica (24 a los 36 meses)**

En este periodo, los niños y las niñas producen y emiten frases cortas que contienen tres, cuatro o cinco palabras. Al finalizar la etapa anterior, ya se empezaban a escuchar estas frases. Si la comparamos con el habla del adulto, ésta parece incompleta, debido a que el niño y la niña descartan elementos como las preposiciones, los artículos, los verbos auxiliares, etc. Estos pueden ser deducidos tanto por el contexto, como por la actitud del niño.

4.3.3. La adquisición del lenguaje de los 3 a los 6 años

Bigas y Correig (2007) nos presenta una serie de características referentes a la adquisición del lenguaje en diferentes edades, que simplificaré del siguiente modo:

	El habla a los tres años	El habla de los cuatro años	El habla de los cinco años
Evolución del desarrollo y el aprendizaje	El infante participa en nuevos contextos y tiene mayor variedad de actividades y personas para poder interactuar.	El infante discierne las ventajas del lenguaje como instrumento de comunicación y los medios que éste ofrece para difundirse el aquí y ahora.	El infante no sólo pacta con otros niños a través del lenguaje, sino que a su vez le proporciona distribuir roles y representar diferentes guiones.
Competencia lingüística	El infante continúa la narración, efectúa consignas y entiende anticipadamente.	Quiere iniciar conversaciones y manifiesta un gran gozo por hablar.	El menor origina deseo por jugar con otros niños y niñas y empieza a jugar con el juego reglado, no sólo el juego simbólico. Se inicia a debatir reglas y a ponerse de acuerdo con los demás.
Contexto	Se expresa con habilidad, pero tiene inconvenientes para explicar acontecimientos no referidos en el momento.	Está más capacitado para entender razonamientos lógicos, permite la creación de diálogos y de medios de negociación.	Entiende los vocablos antes y después, aunque les utiliza con un orden diferente en la oración. Relata historias inventadas.
Dificultades	- Conocimiento compartido no lo controla, a causa del egocentrismo. El niño o la niña no empatiza con la otra persona.	Va progresando su egocentrismo.	No tienen problemas para expresarse, ni entender de manera descontextualizada.

	- Tiene dificultad para organizar el discurso a partir de una secuencia cronológica o las relaciones causales.		
El lenguaje	Sigue su lenguaje con su intervención en el medio. No anticipa, ni organiza su actuación, ni reemplazarla. Pero controla su conducta y la de los demás.	Empieza a anteponer y estructurar la acción.	El lenguaje antepone la acción y se encarga de coordinarse con los demás.
Fonética	Emite correctamente los fonemas de la lengua materna, salvo los de mayor dificultad. Los (rr/ pr/bl) o los diptongos.	Emite en la lengua materna, la mayoría de los fonemas de manera adecuada.	Articulan correctamente los fonemas de su lengua materna y les importa el análisis de la secuencia fónica del habla, previamente a nivel silábico y después fonético, ("a -a-avión").
Léxico	Se expresa con mayor exactitud y controla los nombres comunes genéricos, emplea pronombres posesivos, artículos, adjetivos,	Tiene un léxico amplio y bastante conciso.	El infante tiene un léxico rico, conciso y copioso, sin embargo comprender las palabras sin un referente específico, "libertad", le

	demostrativos y algunas preposiciones como "a", "en", "de" y "para".		cuesta. El inconveniente que no entiende metáforas o semejanzas.
Gramática	Elabora oraciones simples y controla la concordancia del género y del número. Va conociendo muchas normas de la utilización de la lengua.	Empieza a utilizar oraciones compuestas, principalmente coordinadas. Estas pueden mostrar problemas de concordancia. Emplea las partículas interrogativas como "¿por qué?" o "¿y por qué?", pronombres personales y en el comienzo del condicional y subjuntivo.	Usa de manera habitual frases compuestas, coordinadas y subordinadas, aunque muestran dificultades de unión o de relación.
Convenciones sociales	No utiliza las convenciones sociales.	Usa algunas convenciones como gracias, saluda o pide las cosas por favor.	Sigue utilizando las convenciones sociales, no solamente en situaciones cotidianas, sino en cuentos populares, como "Había una vez...", o "Colorín, colorado este cuento se ha acabado".

Figura 1: Tabla comparativa de la adquisición del lenguaje de 3 a 6 años. (Bigas y Correig, 2007, pp-36-39).

4.4. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Tal y como postulan García y Llull (2009), el juego es un procedimiento de intervención que fomenta el desarrollo infantil, pero también es una manera de evaluar y diagnosticar en esta etapa. "El juego es el medio natural de autoexpresión que tienen los niños, y es en su medio donde tenemos que aprender a observarlos" (p. 180).

Asimismo, García y Llull (2009) señalan que, a través de la observación, podemos conseguir dos tipos de información:

- La información directa: trata las conductas y los hechos tal y como se muestran en la realidad.
- La información indirecta: debemos deducirla a partir de una situación analizada. En esto observamos la personalidad de los menores, sus motivaciones, influencia del entorno, etc.

Cuando la observación interviene, verificamos "la adquisición de aprendizajes y la modificación de conductas por parte de los niños" (p. 180).

4.4.1. El concepto del juego

No es sencillo encontrar una definición concreta sobre el término juego, y llegar a un consenso para su explicación. Algunas de las definiciones que hemos seleccionado son las siguientes:

Para García y Llull (2009), etimológicamente, el término juego viene de la raíz l'b, y equivale a jugar. Ésta se puede vincular con la raíz l't, que significa burlar o reír. Esta última procede del hebreo. Otro significado que encontramos son las palabras lâc y lâcam, que vienen del antiguo anglosajón. Estas están asociadas a los términos de saltar, moverse, sacrificio y ofrenda. En la Antigua Grecia, la palabra juego provenía de παιδεια, y alude a las acciones de los niños, vulgarmente dicho "niñerías".

García y Llull (2009) destacan las palabras de Corominas (1984):

El sustantivo castellano “juego” procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo, recreo. En latín existe también *ludus*, que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. El acto de jugar, *lusi lusum*, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio. (p.9)

Por otro lado, la definición que nos muestra la R.A.E.: el juego es la acción y efecto de jugar, siendo a su vez un significado escaso, a diferencia de otros significados.

Sin embargo, la definición más concreta de la palabra juego, fue del autor Johan Huizinga, citado en García y Llull (2009) que expuso el concepto más completo del juego.

Huizinga (1938) sostiene lo siguiente:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si sentida como situada fuera de la vida corriente, pero a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacar del mundo habitual. (p.10)

Para Piaget, el término juego se entiende "como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad" (García y Llull, 2009, p.10). Este autor es uno de los que mejor ha estudiado el juego en la infancia.

García y Llull (2009) consideran que "el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea" (p.8). De acuerdo con este autor, las personas saben cuándo un niño o una niña están jugando o están realizando otra cosa.

Laguía y Vidal (2013) señalan que, a lo largo de todo este tiempo, mucho pedagogos y psicólogos coinciden en la repercusión que tiene el juego en los niños y en las niñas y su desarrollo global, sin embargo, no han conseguido unanimidad en cuanto a criterios de significado y funcionalidad.

4.4.2. Características del juego

García y Llull (2009) señalan una serie de características en el juego:

- ✓ El juego es libre. Se trata de una acción autónoma y espontánea que no está restringida desde el exterior. Los juegos son de carácter gratuito y no obligatorio.
- ✓ El juego produce placer. Cuando juegan las personas, el juego ofrece satisfacción de manera inmediata y se ejecuta con placer.
- ✓ El juego implica actividad. Los juegos no sólo son motores o requieren un esfuerzo físico, sino que durante su desarrollo, el jugador está psíquicamente activo.
- ✓ El juego es algo innato y se establece como actividad propia de la infancia. La mayoría de los juegos no necesitan explicación. Esto es debido a que los seres humanos los hacemos de manera automática.
- ✓ El juego tiene una finalidad intrínseca. Lo importante del juego es que se disfrute de la actividad lúdica.
- ✓ El juego organiza las acciones de un modo propio y específico. El juego se diferencia de otras actividades que no son lúdicas porque tiene unas normas y procedimientos diferentes.
- ✓ El juego es una forma de interactuar con la realidad. Una persona cuando juega realiza una adaptación libre y espontánea de la realidad, y se implica de una manera establecida dependiendo de su personalidad, su capacidad, etc.
- ✓ El juego es una vía de autoafirmación. A través del juego, los menores pueden desarrollar estrategias para solucionar sus problemas.
- ✓ El juego favorece la socialización. Gracias al juego, podemos relacionarnos con los demás, entendernos y respetar las normas.

- ✓ Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. En el juego podemos prescindir de los juguetes, porque podemos jugar con diferentes elementos de la naturaleza, o materiales que estén fabricados o desechables.
- ✓ Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio. El juego consta de una duración determinada y sus resultados son inciertos, nunca se sabe cómo va a terminar. Al igual que los espacios, pueden cambiar con frecuencia
- ✓ El juego constituye un elemento motivador. Con el juego podemos llevar a cabo cualquier actividad y hacerla más atractiva.

4.4.3. El juego como elemento de aprendizaje

El ser humano sabe diferenciar el término jugar debido a que son "experiencias compartidas y vividas por todos" (Laguía y Vidal, 2013, p. 15). De acuerdo con estas autoras, el juego es universal, tanto para los seres humanos como para los animales, a pesar de que no se le otorgue la suficiente importancia.

Goldschmied (1979) comentó: "si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona" (Laguía y Vidal, 2013, p. 15). El mundo del juego y del trabajo está muy relacionados, es decir, cuando un menor juega, a su vez está trabajando.

Laguía y Vidal (2013) afirman que el juego no es sólo placer, sino que se trata de una herramienta de aprendizaje que prepara al niño o la niña para conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea. De acuerdo con esto, los autores Loos y Metref (2007) argumentan que el "juego es sinónimo de aprendizaje" (p. 20). El niño y la niña empiezan a jugar con su propio cuerpo en las primeras semanas de vida. A medida que va creciendo, el niño y la niña se sienten atraídos por estímulos del exterior, que son los visuales y sonoros, y empieza a explorar, lo que se denomina causa-efecto. Esta fase es muy importante en cuanto a la percepción. Sin embargo, la vida moderna hace que nuestro desarrollo sensorial esté afectado, ya que estamos expuestos a excesivos estímulos visuales y sonoros.

Loos y Metref (2007) encuentran otras dificultades, a parte de las citadas con anterioridad; como por ejemplo, el miedo que tiene el adulto a que el niño o la niña se ensucien. Con esto, estamos impidiendo a los menores que descubran experiencias sensoriales nuevas. De hecho, hay investigaciones que demuestran que si nuestro sistema inmunitario no ha entrado en contacto con bacterias ni virus, las enfermedades se desarrollan más fácilmente.

Loos y Metref (2007) exponen que:

El juego nos ayuda a crecer y a apropiarnos de todas las competencias sociales necesarias para establecer relaciones sanas con los demás. En el juego aprendemos a correr riesgos, a defendernos, a negociar, a experimentar y a vivir plenamente fantasía y curiosidad. (p.21)

Gracias al juego, los niños y las niñas pueden desarrollar empatía, autoestima, compasión, competencias sociales, etc. A su vez, los menores tienen más facilidad para relacionarse con los demás, y adquieren habilidades para el aprendizaje escolar.

4.5. LA EVOLUCIÓN DE LOS JUGUETES A LO LARGO DE LA HISTORIA

Existen juguetes correspondientes a cada una de las épocas históricas, lo cual nos demuestra que, al igual que el ser humano, el juguete ha ido evolucionando. Según la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes¹, los primeros juguetes de la antigüedad se situaban en Mesopotamia. Los niños y las niñas de Babilonia usaban las tabas para jugar; es decir, huesos de corderos. La autora Delgado Linares (2011) nos indica que, en el año 3000 a.C., encontraron en unas excavaciones arqueológicas unos animales miniaturizados sobre ruedas y su procedencia era de Persia.

¹ Disponible en: <https://www.todopapas.com/ninos/juegos-y-manualidades/el-juguete-a-lo-largo-de-la-historia-811>

El arqueólogo Juan Antonio Marín (2010) expone en un artículo de periódico² que se habían encontrado restos de arcos de pequeñas dimensiones. Estos podían haberlos utilizado niños o niñas de 4 o 5 años para aprender a cazar. En esta fase del aprendizaje, lo han podido utilizar como un juguete, y luego para saber cazar.

En el antiguo Egipto, se han encontrado pequeñas miniaturas de muñecas de trapo, casas, armas, dados y canicas. Los niños y las niñas podían jugar con estos objetos, con el fin de que se familiarizasen con las tareas que realizarían cuando se fuesen adultos. De esta época se han encontrado diferentes juguetes, como por ejemplo, una pelota formada por juncos, que la utilizaban los niños y las niñas que no disponían de muchos recursos.

En las civilizaciones de Roma y Grecia se utilizaban las tabas, pero también había pelotas, yoyós y peonzas. Respecto a las muñecas, también éstas experimentaron una cierta evolución, pues estaban hechas con barro, marfil, madera o hueso y las acompañaban diferentes complementos, como la cuna, cubitos, barreños, etc. A su vez, Delgado Linares (2011) añade que existían diferencias entre los juguetes de un infante romano y de uno griego. Los menores romanos jugaban más con soldados militares y armas, en cambio, los infantes griegos preferían jugar con canicas, juegos de azar, columpios, muñecas de arcilla y vajillas de miniatura. Asimismo, Delgado Linares (2011) señaló que los árabes introdujeron en la Península las damas y el ajedrez, y éstos eran de ascendencia oriental.

En la Edad Media las muñecas se empezaron a realizar con vidrio, y en el Renacimiento lograron su perfeccionamiento, convirtiéndose así en un artículo de lujo. Tal fue su perfeccionamiento, que las vestían con fabulosos vestidos, telas y sofisticados bordados. Este juguete ya no sólo era para los menores, sino que también era un bien preciado para los adultos. Asimismo, había juguetes como los caballos y jinetes de arcilla, canicas de arcillas, e incluso los primeros soldaditos de plomo.

² Disponible en: <http://www.laverdad.es/murcia/v/20100926/region/ninos-prehistoria-jugaban-arcos-20100926.html>

Delgado Linares (2011) señala que en el s. XV surgen las primeras muñecas industriales de madera y trapo. En Alemania, concretamente en Núremberg, aparecen las primeras fábricas de muñecas. A partir de ahí se inicia la venta a gran escala.

Sin embargo, en el s. XVI los juguetes se volvieron un poco más complicados. Destacan los juguetes bélicos, las muñecas de madera, porcelana y yeso, así como los peluches, mecanos y soldados de plomos. Según Delgado Linares (2011), los primeros artesanos de juguetes empiezan a añadir a las muñecas ojos de vidrio y sus cabellos están pintados. En este siglo empiezan a fabricarse los primeros juguetes educativos.

Delgado Linares (2011) subraya que en los s. XVI y XVII la muñeca empieza a convertirse en algo más delicado. Los ojos son de cristal, el cabello y las partes del cuerpo aparecen pintadas. Éstas suelen ser más frágiles y se consideran un artículo de lujo.

En el s. XVIII, Europa se encuentra en pleno cambio, se está industrializando. A la vez que evoluciona la sociedad, también lo hacen los juguetes. De acuerdo con Delgado Linares (2011), se empiezan a construir juguetes con nuevos materiales y se buscan más realismo. En este siglo, los juguetes más modernos siguen siendo objetos privilegiados, pues sólo pueden conseguirlos las familias de clase alta. Los niños y las niñas de familias sin recursos siguen fabricando los juguetes ellos mismos. Durante esta etapa también se inicia la fabricación de objetos mecánicos, que son una referencia a los actuales juguetes tecnológicos. A finales de este siglo, surgen las muñecas hechas con papel, están metidas en cera y su cuerpo es de trapo. Más adelante se usará la porcelana mate.

En el S. XIX, las muñecas logran más realismo. Tienen más articulaciones. El cuello y las articulaciones son móviles y sus ojos son de cristal sulfatado, como nos dice Delgado Linares (2011). A finales de esta etapa, las muñecas se empiezan a fabricar con materiales más económicos, como son el caucho, cartón hervido o celulosa.

En el S. XX, el juguete se transforma, pues empieza a producirse a gran escala. Comienza la fabricación en serie. Como utilizan materiales más económicos, los

juguetes empiezan a llegar a todo tipo de familias. Al mismo tiempo, la publicidad también influye mucho, debido a que despierta unas necesidades en los niños y en las niñas, como nos destaca Delgado Linares (2011).

Edison (1880) inventó la primera muñeca que hablaba, y Margarete Steiff (1880) elaboró los primeros animales de fieltro para los niños y las niñas, como nos indica Delgado Linares (2011). Las primeras muñecas de plástico que se fabricaron fueron a partir de la Segunda Guerra Mundial. Frank Horby (1901) registra un juego de mecano. Más tarde, en el año 1907, estos juguetes se empiezan a comercializar con el nombre Lego y Fisher Price.

A principios de este siglo, el juguete se une con la electricidad, es decir, el inventor Joshua Lionel Cowen³ (1901) creó el primer tren eléctrico de juguete para su juguetería. Gracias a esto, en 1912 se empezaron a fabricar trenes con luces en el interior de los vagones. Más tarde, cuando se fabricó el primer automóvil, empezaron a producirse juguetes de metal a escala de miniatura, y les incorporaron motor eléctrico y luces. Esto fue decisivo para que se creara la compañía de Scalextric, en los años 50, donde se venden infinidad de coches y Scalextric en miniatura, para que los más pequeños y los adultos puedan jugar. En estos años, en los 50, también se inventaron los videojuegos; fue William Higginbothan, quien inventó un juego interactivo, que consistía en dos personas jugando al tenis. En los años 60, el mundo del videojuego se revolucionó completamente gracias a Steve Russell, que creó un juego de marcianitos. Esta industria, la de los videojuegos, ha ido evolucionando a lo largo de los años y su producción va en aumento a día de hoy.

Delgado Linares (2011) sostiene que: "en la actualidad el juguete casero improvisado y los juegos en la calle han sido sustituidos progresivamente por el juguete industrial". De acuerdo con esta autora, los juguetes son más elaborados, muy detallados y utilizan colores e imágenes muy llamativas para que el niño o la niña muestre interés por ellos.

³ Disponible en : <https://www.todopapas.com/ninos/juegos-y-manualidades/el-juguete-a-lo-largo-de-la-historia-811>

5. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Hay que tener claro que el juego es una pieza clave para el desarrollo integral del niño y de la niña, debido a que contribuye al desarrollo afectivo-social, psicomotriz e intelectual. A su vez, el juego es una necesidad básica porque necesita manipular objetos, relacionarse y necesita moverse.

Actualmente vivimos en la época de las tecnologías. La sociedad evoluciona como lo hacen los juguetes. Cada vez son más digitales, más interactivos, llamativos e incluso los juguetes tradicionales les desarrollan con materiales diferentes de nuestra época.

Hoy en día se encuentran más investigaciones tanto a favor como en contra de la utilización de los juguetes electrónicos y si estos están dificultando la adquisición del lenguaje.

Un estudio llevado a cabo por un grupo de investigadores en la Universidad del Norte de Arizona en Estados Unidos, planteó una serie de cuestiones de cómo influían diferentes tipos de juguetes en el lenguaje. Los resultados fueron alarmantes. Los juguetes electrónicos que están compuestos por sonidos y luces se asocian con la utilización del lenguaje de menor calidad y menos abundante en palabras. Por el contrario, cuando los niños utilizan juegos tradicionales el lenguaje está más desarrollado, debido a que hay un intercambio lingüístico entre los menores y los adultos.

Este estudio lo podemos encontrar en la revista JAMA Pediatrics⁴, se titula "Keeping Children's Attention. The Problem With Bells and Whistles".

⁴ Disponible en: <http://archpedi.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=2478380&resultClick=3>

5.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Estas propuestas están orientadas al alumnado de Educación Infantil. La primera de ellas trata de un estudio comparativo en el aula de tres años del C.E.I.P. Sofía Tartilán. Voy a analizar durante unas semanas cómo utilizan el alumnado los juguetes tradicionales y los juguetes electrónicos. Observaré si se relacionan entre ellos, si hablan, etc.; según la utilización de los diferentes juguetes que les vaya proponiendo.

Me mantendré como mera espectadora y les dejaré, al alumnado, que interactúen entre ellos y jueguen libremente.

Previamente les indicaré que tienen que organizarse por grupos de cuatro o cinco personas. El alumnado pasará por todos los rincones que hay en el aula para que puedan jugar con todos los diferentes juguetes.

La siguiente propuesta es una encuesta que contiene catorce preguntas, las cuales hay alguna que son parecidas. Esto es para saber si se contradicen o se reafirman en lo que han comentado anteriormente. A todos se les ha dado las mismas indicaciones, todas las familias pertenecen al C.E.I.P. Sofía Tartilán, va dirigida a los padres y tutores del alumnado de infantil. Es una encuesta voluntaria, abierta y anónima.

5.3. TEMPORALIZACIÓN

La investigación se llevó a cabo desde el día 4 de mayo de 2016 hasta el día 20 de mayo de 2016. Se desarrolló en el aula de infantil de 3ºC del C.E.I.P. Sofía Tartilán. Son 25 alumnos de 3 años.

Respecto a la encuesta, se entregó el 10 de mayo de 2016 y tenía fecha límite el 18 de mayo de 2016. Esto va dirigido a todas las familias del alumnado infantil del C.E.I.P. Sofía Tartilán.

5.4. VALORACIÓN DE LOS JUGUETES TRADICIONALES Y ELECTRÓNICOS A TRAVÉS DE ESTE ESTUDIO

Esta investigación se llevó a cabo a principios del mes de mayo, exactamente el día 4 de mayo de 2016 hasta el día 20 de mayo de 2016. El aula donde procedo a realizar esta investigación es en 3º C, con alumnos de tres años.

Colocaré al alumnado en los diferentes rincones o en la asamblea y van a poder utilizar los diferentes juguetes como: puzzles, casita con muebles, coches, fichas de construcción, plastilina, cocinita, etc. Habrá días que varíe el tipo de juguetes, pero otras veces no. Todo el alumnado irá pasando por todos los rincones. A continuación, voy a exponer como se desarrollaron los días y seguidamente explicaré las conclusiones que he sacado a través de este estudio.

Lo primero que hice fue anotar todo lo que sucedía mientras el alumnado jugaba con los diferentes tipos de juguetes. Después de analizar esas actividades, apunté una serie de observaciones y cuestiones que me iba preguntando. Seguidamente mostraré como he ido realizando el diario de investigación. A continuación está la tabla referente al último día. El resto del diario está recogido en el apartado de Anexos.

(Anexo I)

Viernes, 20 de mayo de 2016

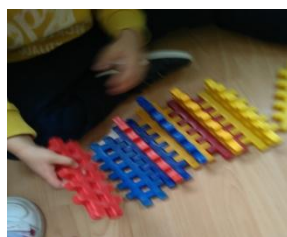
➤ **Análisis**

Hoy vamos a jugar en la asamblea. Voy a sacar sólo juguetes de construcción.

El alumnado se agrupa en pequeños grupos. Están contentos porque encuentran un juguete diferente. Empiezan a hablar entre ellos y crean diferentes tipos de transporte, como barcos, aviones, vías de tren... Es satisfactorio como el alumnado utiliza los conceptos que están aprendiendo, en este caso los medios de transporte, y cómo lo quiere plasmar para poder jugar con ellos.

Hoy todos los menores están jugando y creando. Hablan entre ellos, hacen carreras, muestran lo que han creado, etc.

Es el primer día que veo que todos los niños y las niñas están utilizando el espacio, están jugando entre sí y se están relacionando.



Diferentes construcciones

➤ **Observaciones**

Hoy he visto que los menores estaban más concentrados, han jugado con los diferentes objetos. Creo que algo tiene que ver que son diferentes juguetes. Pienso que el alumnado no asocia los juguetes con los que están acostumbrados a jugar en ese espacio, como eran los automóviles y el garaje. Estos juguetes no son nuevos porque ya han jugado con ellos en los diferentes rincones. Una de las principales causas es que estos juguetes tradicionales son manipulables, pueden construir con ellos, imaginar, etc.; por eso les gusta tanto, porque fomentan su creatividad y tienen una satisfacción personal por crear su juguete.

5.4.1. Conclusiones del estudio comparativo

Lo primero que quiero indicar es que al principio de esta investigación me mantuve como mera espectadora, pero los dos últimos días estuve unos minutos con el alumnado y me puse a jugar con ellos. Fue un poco juego dirigido. A raíz de esto, vi bastantes diferencias a la hora de interactuar, de jugar, etc.

Los primeros días de observación analicé los juguetes tradicionales y me di cuenta que muchos niños y niñas no jugaban o se aburrían. Otros interactuaban entre ellos, pero a su vez se juntaban con el compañero más afín. Seguidamente, señalé en mis anotaciones, que los menores jugaban bien los primeros cinco minutos, pero pasados diez minutos muchos de ellos se cansaban, se ponían de pie, miraban a otro sitio, no interactuaban con el alumnado, daban golpes con los juguetes, etc. Muchos de estos aspectos eran para llamar la atención, tanto de mi tutora de prácticas del centro como la mía. Nosotras nos mantuvimos al margen y éramos simplemente espectadoras. Mi tutora sólo interrumpía cuando se alborotaban muchos los niños y las niñas y cambiábamos a otra actividad.

Me di cuenta que los juguetes que poníamos en la asamblea casi siempre eran los mismos. Eran vehículos, el garaje o diferentes cuentos. Debo señalar que muchos de estos juguetes tradicionales estaban rotos y no eran muy apetecibles a la vista de los menores. Puede que fuese la causa por la cual los alumnos no jugaban ni interactuaban. También pensé que otra causa pudiera ser por el espacio, debido a que la asamblea es bastante grande y daba la opción de moverse, bailar, saltar, etc. Por eso cambié el tipo de juguetes. Utilicé los juguetes de construcción y me di cuenta que funcionó. Los niños y las niñas estaban más concentrados, hablaban más, jugaban entre ellos, y su creatividad y su imaginación se iba desarrollando. Estos juguetes no son nuevos, lo que ocurre es que se distribuyen por rincones y encima de la mesas. Me alegré mucho cuando vi sus creaciones, muchos plasmaron los aprendizajes que estaban adquiriendo en la clase, en este caso los diferentes transportes. Ese día, todo el alumnado jugó, se inventaron historias, dialogaban y se relacionaban entre ellos.

La pregunta que me hago es: ¿por qué paso esto? Creo que fue porque son juguetes manipulativos, son simples, pueden desarrollar su imaginación, su creatividad y pueden fabricar ellos mismos diferentes objetos. Esto al niño y a la niña le produce placer y satisfacción, de ahí lo importante que es el juego.

Otra de las causas que considero importante es que en los últimos días me puse a jugar con ellos y les realicé varias preguntas. Aquí aprecié como el alumnado cambió su actitud. Empezó a mostrarme lo que habían realizado y lo que más impresión me dio, es que todos los niños se acercaban a mí para contarme lo que había hecho. Estaban fomentando y desarrollando su lenguaje.

Hay que tener en cuenta que vivimos en una sociedad donde los dos progenitores trabajan (en la mayoría de los casos) y la conciliación familiar es muy difícil. Como consecuencia muchos menores pasan bastante tiempo en actividades extraescolares y apenas están con sus familias. Por eso es tan importante fomentar la relación entre una persona adulta y un menor, porque esto enriquece considerablemente a la hora de adquirir el lenguaje.

Respecto a los juguetes que colocaba en los diferentes rincones, hay que destacar que con la plastilina era con la que más interactuaban. La plastilina la podemos considerar como un material escolar, no como un juguete. Sin embargo, ellos preferían ese material a un juguete tradicional y la pregunta que me hago es: ¿por qué será? Si empatizamos con los niños y las niñas y echamos la vista atrás, a mí también me gustaba la plastilina porque me manchaba las manos, podía crear diferentes objetos, animales, etc. A ellos les pasa lo mismo, es un material muy simple y llamativo por sus diferentes colores y porque es blanda, manejable y pueden crear diferentes elementos.

En el caso de los juguetes electrónicos, lo primero que me llamó la atención son las diferentes emociones que mostraron el alumnado al saber que iban a jugar con un juguete electrónico. Al principio estaban contentos, después impacientes, nerviosos, y por último llegó el silencio. Esta palabra -SILENCIO- es tan difícil de encontrar en la sociedad en la que vivimos, llena de ruidos y sonidos, lo consiguió un juguete electrónico. El alumnado se mostró absorto en el juego, e incluso escuche a varios niños mandar callar a otro porque no escuchaban el juego. Hay que puntualizar que los juguetes electrónicos que pusimos en el aula no emitían ninguna explicación previa, solo indicaba si lo habían realizado de manera correcta o que lo volvieran a intentar. Y yo me pregunté: ¿por qué sucede esto? Cuando observaba a los menores no daba crédito a lo que estaba viendo. En la clase había 25 alumnos de tres años en silencio, no se oía absolutamente nada. El juguete en sí no era muy vistoso y las formas que tenían eran simples. Entonces: ¿por qué se mostraba así el alumnado? Algunas de las conclusiones

que saqué es que los juguetes electrónicos no tienes que pensar, te quedas con la mente en blanco, no imaginas, ni creas porque te lo dan todo hecho, no necesitas hablar con nadie porque el juguete electrónico te habla, etc.

Estas son unas de las causas por las cuales los alumnos les gusta tanto los juguetes electrónicos. Por esos motivos, a muchos de los niños y de las niñas que hay en esa aula les cuesta bastante hablar con los demás o relacionarse entre ellos. Los juguetes tecnológicos te aíslan del mundo y no sociabilizas con los demás. Los tiempos están cambiando, vivimos en una sociedad tecnológica, pero algo estamos haciendo mal porque cada vez se dan más estas situaciones, y sobre todo de un aula. Cuando vemos estas situaciones nos sorprende (a mí por lo menos), debido a que son niños de tres años y tendrían que estar jugando, divirtiéndose, moviéndose, etc.

A raíz de esto, me propuse hacer una encuesta para saber qué juguetes tenían en casa, si predominaban los juguetes tradicionales o los electrónicos, cuantas horas se pasaban jugando, etc.

5.5. DESARROLLO DE LA ENCUESTA

5.5.1. Introducción

A raíz de las conclusiones que he sacado mediante el estudio comparativo de los juguetes tradicionales y electrónicos, me propuse realizar una serie de preguntas a las familias, para saber más del tema.

5.5.2. Hipótesis

Antes de comenzar a informarme teóricamente sobre los juguetes electrónicos, me propuse analizar cómo jugaban con los juguetes tradicionales y electrónicos en el aula de educación infantil de tres años y llevar a cabo una encuesta para las familias del centro donde estaba cursando mis prácticas de cuarto año de carrera. Me planteé una serie de hipótesis sobre los juguetes electrónicos, si tienen influencias respecto a la adquisición del lenguaje. Son las siguientes:

- Los niños y las niñas interactúan entre ellos cuando están jugando.
- Los menores cuando juegan con juguetes electrónicos hablan entre sí.
- Utilizan su imaginación cuando juegan con juguetes tradicionales.
- Los niños y las niñas están más atentos cuando juegan con los juguetes tradicionales o con los juguetes electrónicos.
- Los niños y las niñas se muestran aburridos o activos cuando juegan con los diferentes juguetes, tanto tradicionales, como electrónicos.
- Los juguetes electrónicos se utilizan cada vez más a una edad temprana.

Estas hipótesis me vienen a la cabeza, porque estamos normalizando el uso de los juguetes electrónicos en nuestras vidas. Es habitual dar un paseo y ver a niños y niñas con estos juguetes por las calles. Están absortos en su mundo y sin despegar la mirada en estos juguetes. Muchos de los progenitores lo utilizan como un medio de intentar callar al menor o para que les dejen un rato tranquilo. Las familias cada vez más están utilizando estos juguetes como un salvapantallas en la educación de sus hijos e

hijas. Por otro lado, hay gente que está a favor de los juguetes electrónicos porque vivimos en una sociedad que está en continuo cambio y que la tecnología está al alcance de cualquiera.

5.5.3. Método

Participantes

El número de participantes de esta investigación ha sido de 94 encuestas. Este cuestionario va dirigido a las familias del C.E.I.P. Sofía Tartilán. Es un barrio con diversidad social y cultural, por un lado se encuentra una población de edad avanzada; y por otro, existe una población relativamente joven, (nuevas familias en proceso de crecimiento) al ser una zona de expansión y de desarrollo poblacional de la capital.

Material

El material utilizado para la obtención de los datos ha sido un cuestionario compuesto de preguntas abiertas. Las cuestiones han sido elaboradas específicamente para obtener la información y opinión propia de los encuestados. Tomando las referencias slide share⁵, pero adaptando las preguntas y orientándolas al tema de investigación.

El cuestionario está formado por catorce preguntas de carácter abierto.

(Anexo II)

Procedimiento

Una vez que elaboré el cuestionario, me puse en contacto con la tutora de la Universidad para que me diera el visto bueno. Cuando me lo entregó, se lo llevé a mi tutora del Centro. Cuando pasó los diversos filtros del colegio (coordinadora de infantil y dirección del centro), se lo entregamos a las familias en papel.

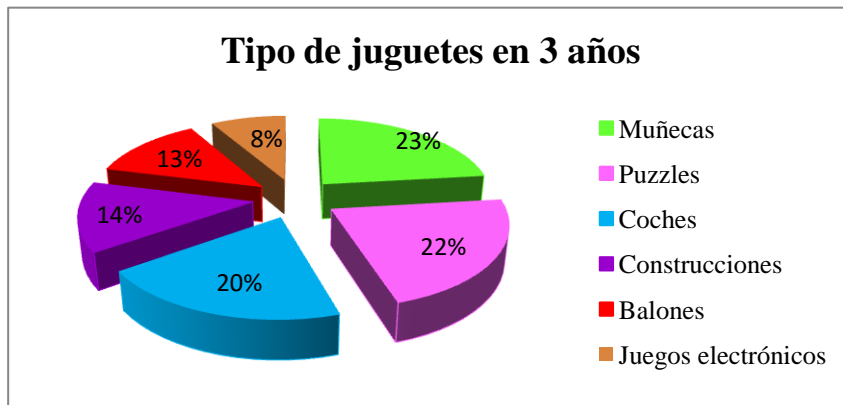
Todos los encuestados han tenido libertad, pues el cuestionario era voluntario.

⁵ Disponible: <http://es.slideshare.net/>

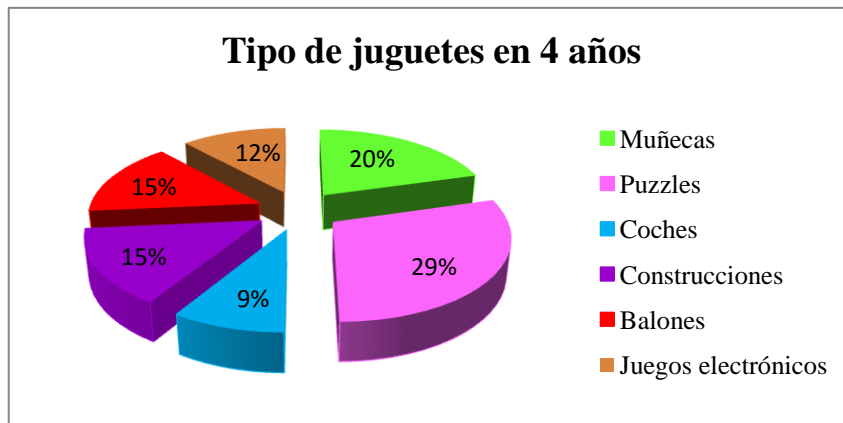
5.5.4. Análisis y discusión de datos

Basándome en las muestras obtenidas por los participantes, voy a ir analizando los cuestionarios a partir de los resultados de cada una de las preguntas y lo voy a diferenciar en las diferentes edades. Añadiendo algún tipo de datos que será necesario destacar y no se refleja en el gráfico.

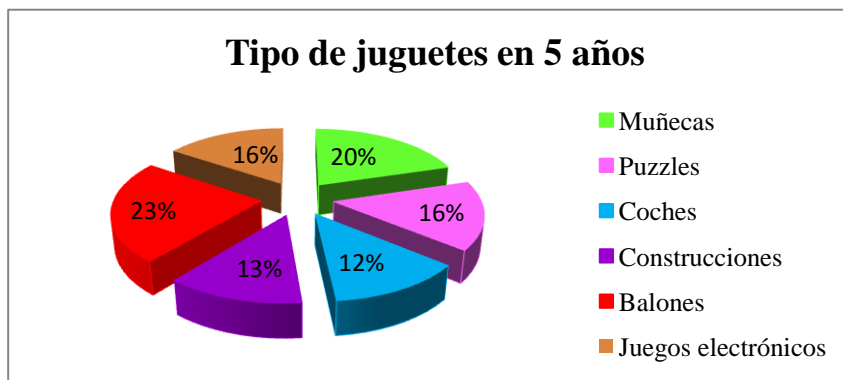
1. ¿Qué tipo de juguetes tienen sus hijos/as?



Gráfica 1: 3 años



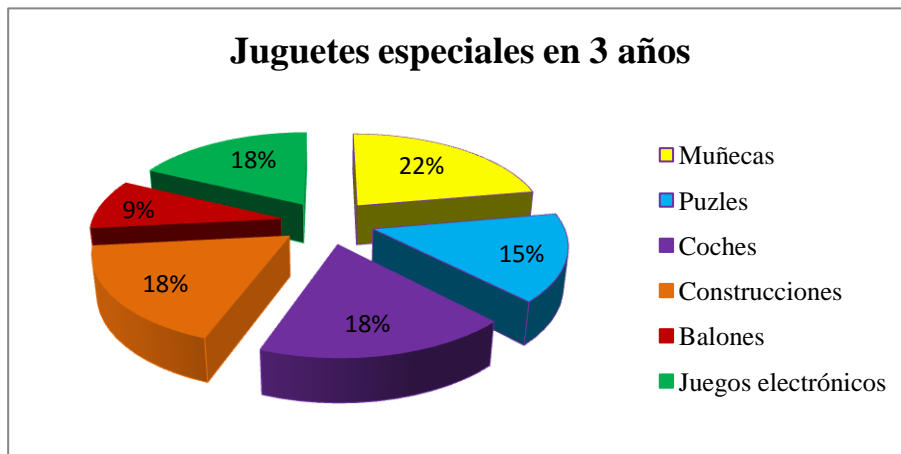
Gráfica 2: 4 años



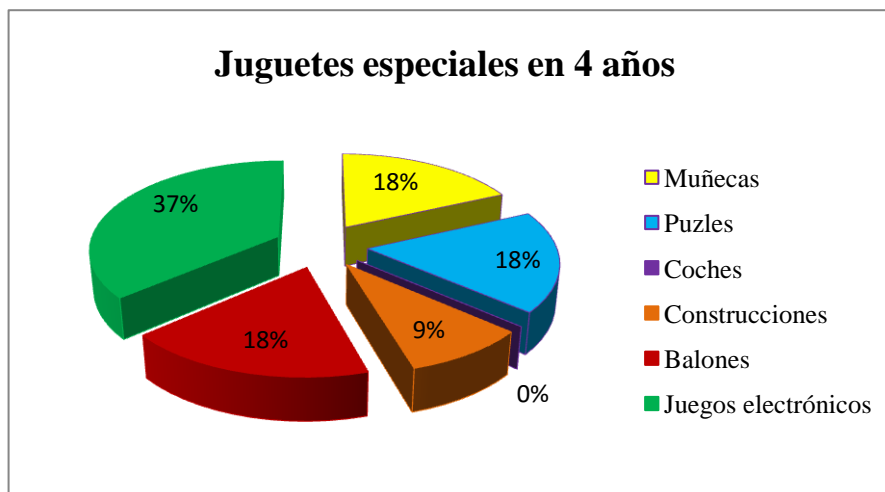
Gráfica 3: 5 años

Lo que predominan en tres años son muñecas y puzzles, son característicos dentro de los juguetes tradicionales, siempre han estado en nuestra vida cotidiana, desde bien pequeños. Podemos observar en esa gráfica, que los juguetes electrónicos solo tienen un 8% de los encuestados. Es un dato significativo, debido a que estamos en la etapa de la tecnología. En la siguiente gráfica, la de cuatro años, lo que aumenta son los puzzles, con un 29%. En cambio, sólo los coches han bajado hasta un 9%. Los demás juguetes, han ido ligeramente aumentando. Por último, la gráfica de cinco años nos indica que los balones han aumentado considerablemente. Esto puede ser porque los menores salen más a la calle. Veo un cambio significativo, los puzzles han disminuido de manera drástica, sin embargo los juegos electrónicos siguen aumentando considerablemente.

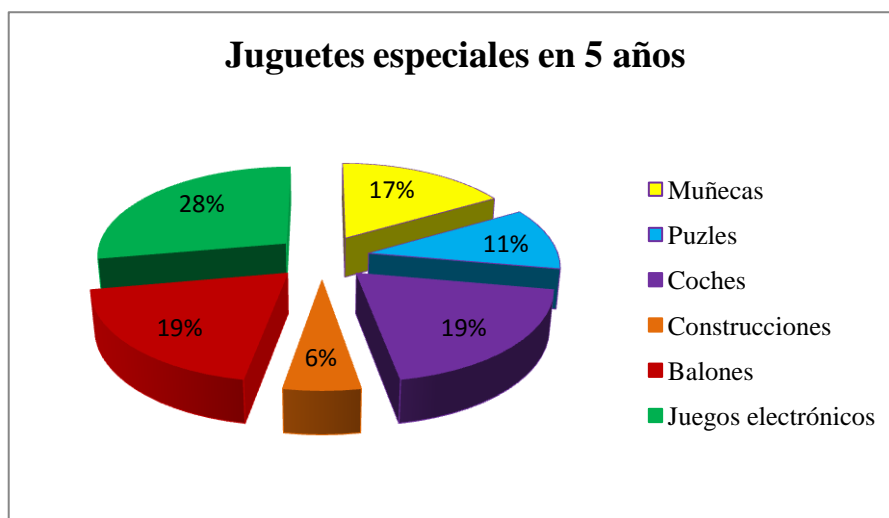
2. ¿Sabe si juega con alguno de ellos en especial?



Gráfica 4: 3 años



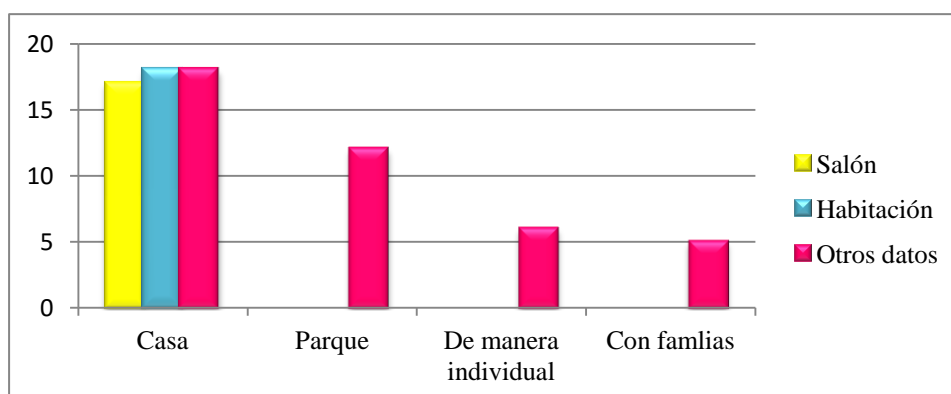
Gráfica 5: 4 años



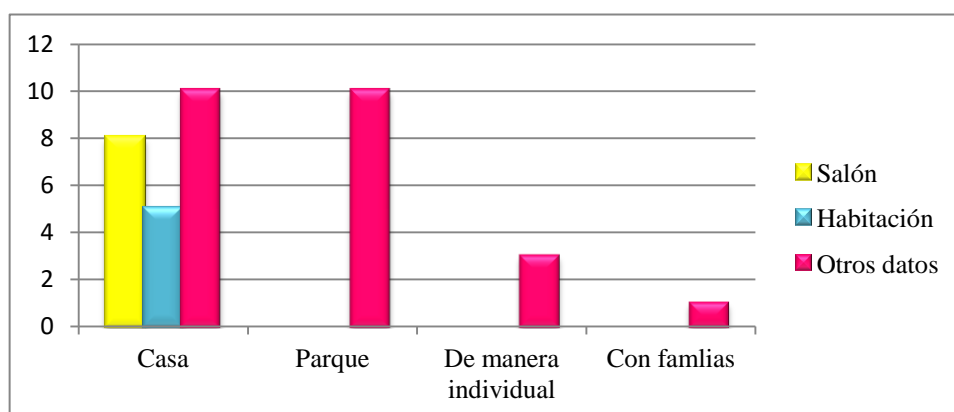
Gráfica 6: 5 años

Como podemos observar, en la primera gráfica los niños y las niñas tienen una clara preferencia a la hora de elegir ciertos juguetes. Hay que destacar que un 22% juega con muñecas y que les siguen tres tipos de juguetes, los coches, las construcciones y los juguetes electrónicos. Hay que incidir, que en la gráfica anterior, las familias nos comentaban que tenían muchos tipos de juguetes y entre ellos eran los puzzles y que los juguetes electrónicos apenas había en las casas. Pero en estas gráficas nos indican todo lo contrario, debido a que muchos menores su juguete especial son los juegos electrónicos. En las gráficas de cuatro y cinco años vemos como han aumentado considerablemente los juegos electrónicos, hasta un 37% en la edad de cuatro años. También se mantiene con casi el mismo porcentaje los balones. Hay que puntualizar, que los juguetes simbólicos y los manipulativos van perdiendo fuerza, según van aumentando la edad.

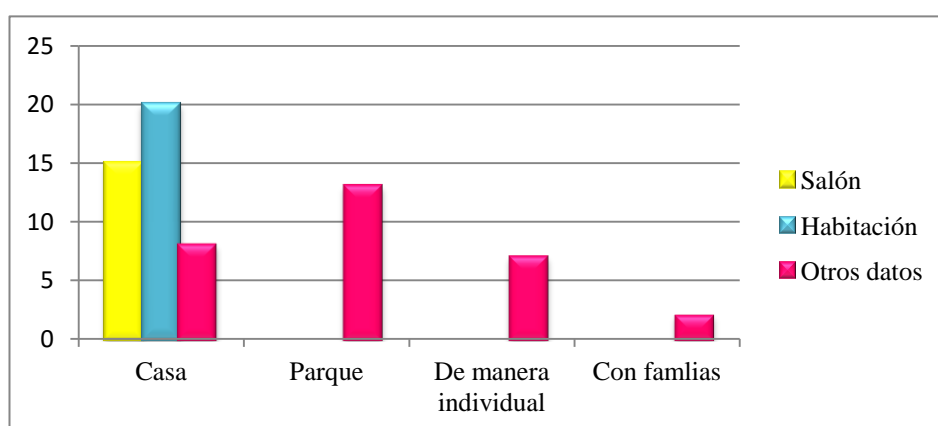
3. ¿Cómo y dónde suele jugar?



Gráfica 7: 3 años



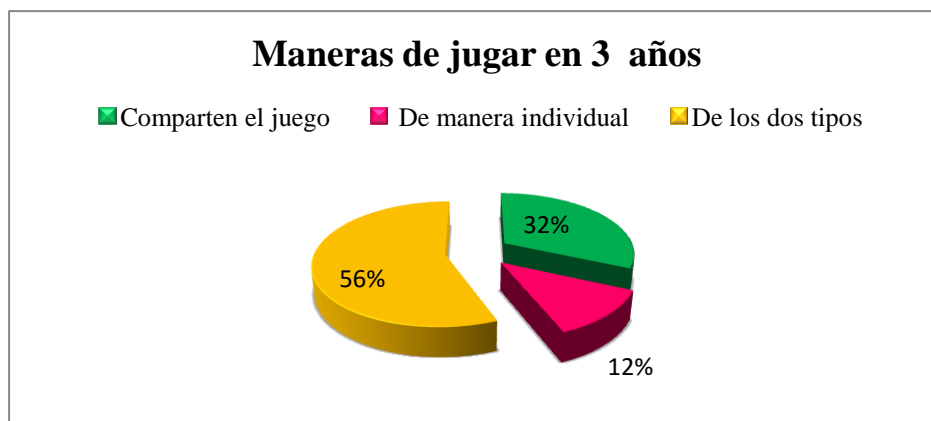
Gráfica 8: 4 años



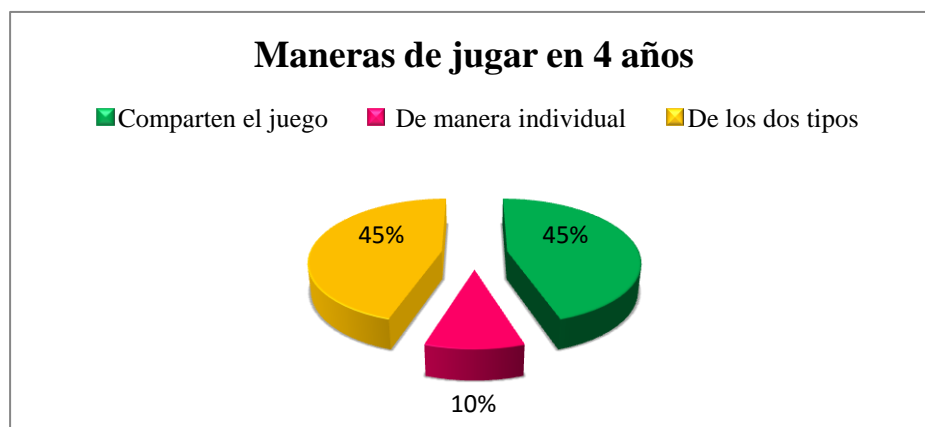
Gráfica 9: 5 años

Podemos observar varias diferencias, cuando los menores tienen tres años, casi el 100% juega en casa. Los lugares donde suelen jugar están a la par, puede ser en el salón o en su habitación. Hay que tener en cuenta que en esas edades suelen jugar en todos los espacios de la casa. Cuando van aumentando las edades, podemos ver que a los cinco años ya no juegan tanto en casa, ni en el parque. En la gráfica de cuatro años se mantiene, por partes iguales tanto en casa como en el parque. Hay que señalar, que cuando el niño o la niña tiene más edad, suelen jugar más de manera individual que con la familia. Esto también es porque el niño y la niña se relacionan con otros niños y niñas.

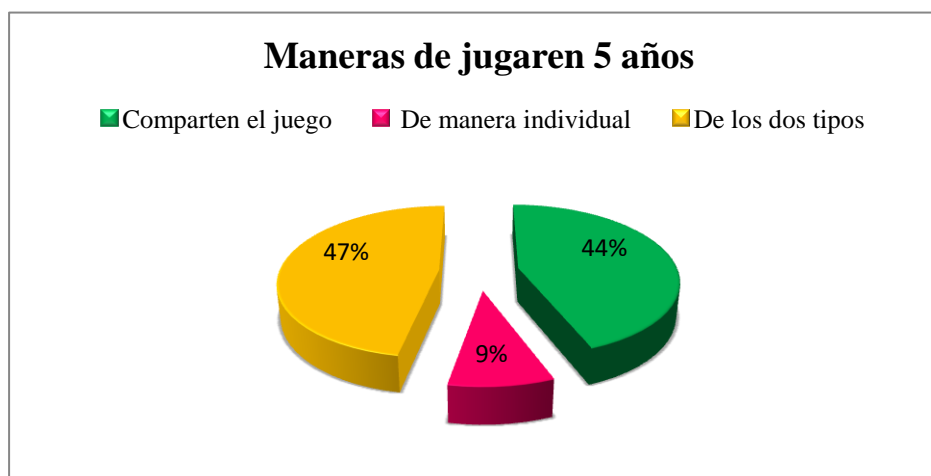
4. ¿Comparten el juego o lo hacen de manera individual?



Gráfica 10: 3 años



Gráfica 11: 4 años



Gráfica 12: 5 años

Como podemos ver en la gráfica de tres años, más de la mitad de los niños y de las niñas juegan de las dos maneras, tanto individual como compartiendo el juego. En las dos gráficas siguientes, podemos observar que están muy igualados, como jugar a compartir, como jugar de las dos formas. Podemos observar, como los menores cuando van teniendo más edad, empiezan a compartir con los demás niños y niñas.

5. ¿Los ha visto jugar con juguetes como chapas, peonzas, canicas, etc.?



Gráfica 13: 3 años



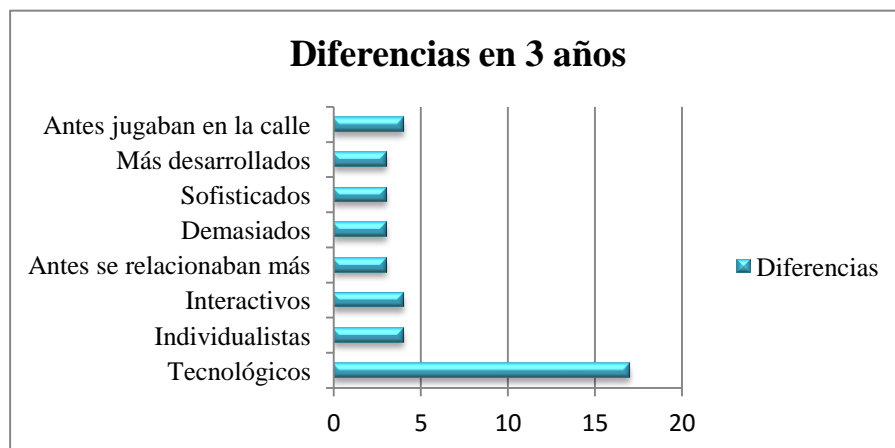
Gráfica 14: 4 años



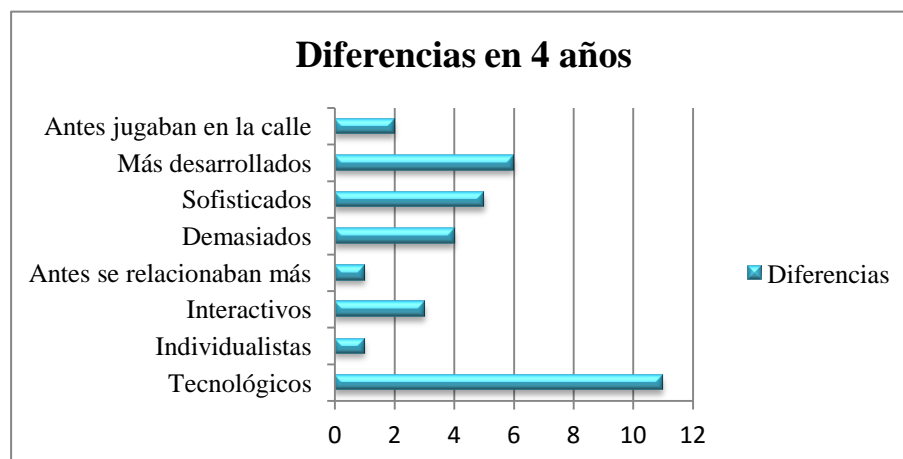
Gráfica 15: 5 años

Se puede apreciar en las gráficas que según van avanzando con la edad, más de la mitad de los menores juegan con juguetes tradicionales. Hay que destacar que el juguete estrella es la peonza, seguido de las cuerdas y las canicas. Hay que puntualizar, que este juguete es muy popular entre el alumnado, debido a que en el propio centro, muchos niños y niñas juegan con este juguete en los recreos y se dan talleres.

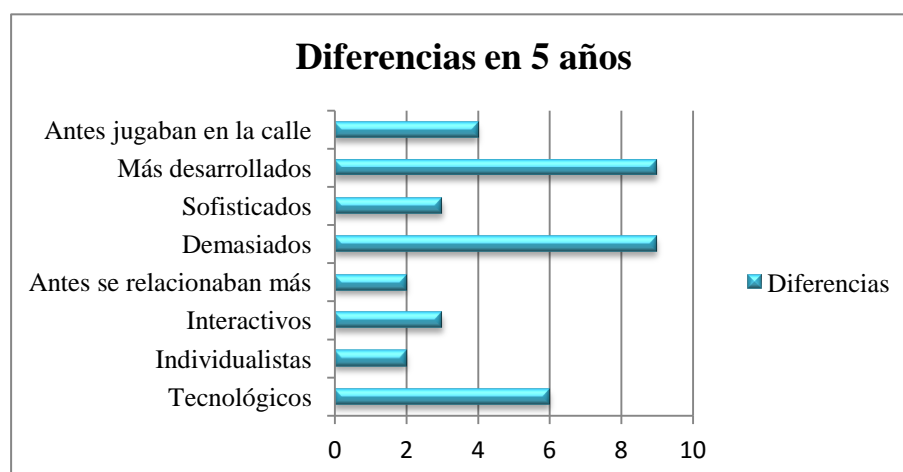
6. ¿Qué diferencias encuentra entre los juguetes de hoy y los de su infancia?



Gráfica 17: 3 años



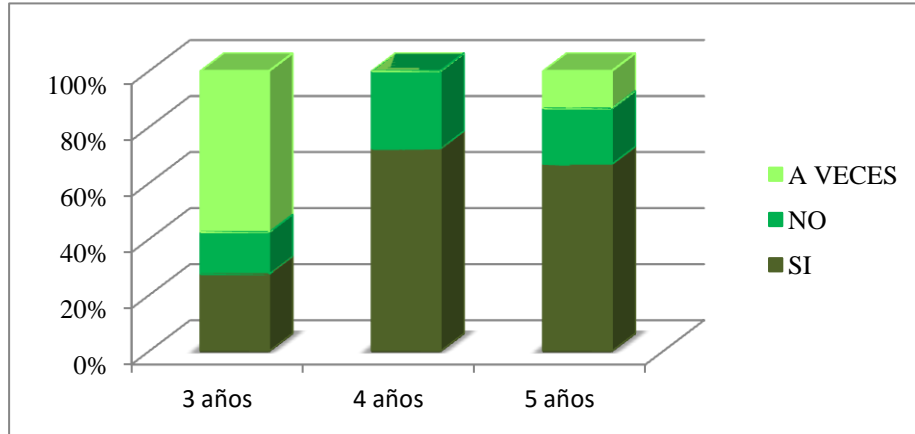
Gráfica 18: 4 años



Gráfica 19: 5 años

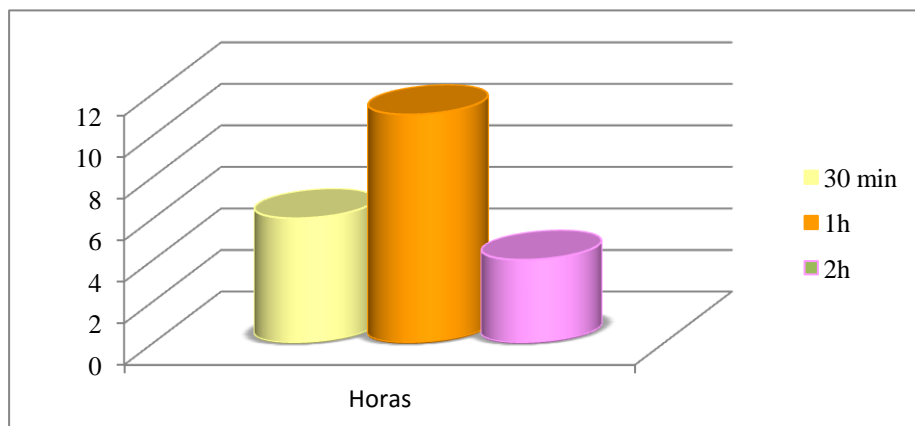
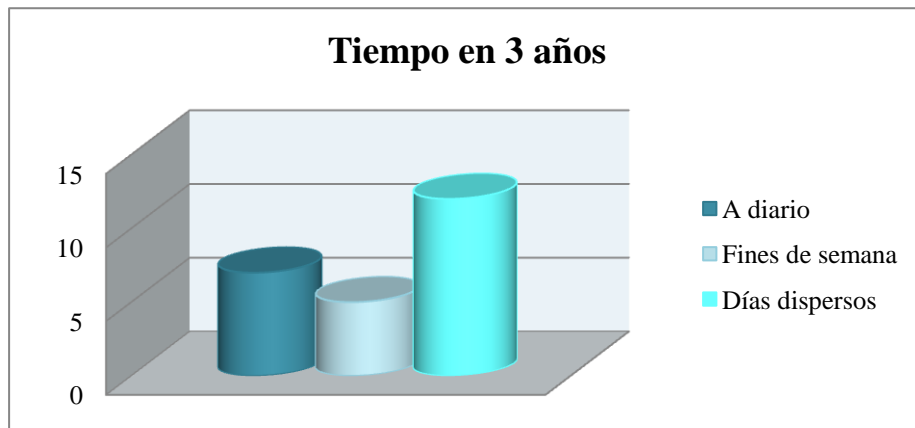
Hay que destacar que la diferencia principal de las edades de tres y cuatro años es que tienen muchos juguetes electrónicos. Los juguetes de hoy en día son cada vez más avanzados, más sofisticados, etc. En la gráfica de cinco años, las familias nos comentan que están muy desarrollados y que hay demasiados. Las familias están de acuerdo, que la principal diferencia de antes, es que los niños jugaban en la calle. También quiero puntualizar otros datos significativos, como que afectan a su imaginación, no se relacionan con los demás niños y niñas e incluso han destacado varias veces que los menores se aburren y se cansan en seguida utilizando los juegos electrónicos.

7. ¿Juegan mucho con la consola, tablet, ordenador, etc.?, ¿todos los días de la semana?, o ¿solamente los fines de semana?, ¿cuánto tiempo?

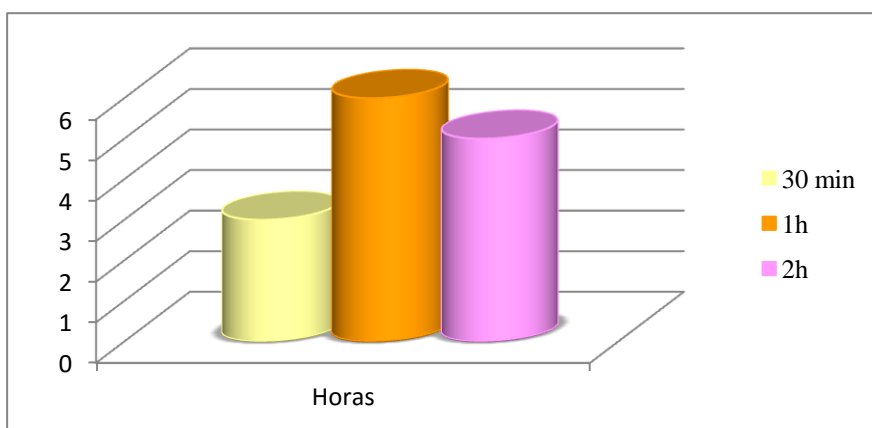
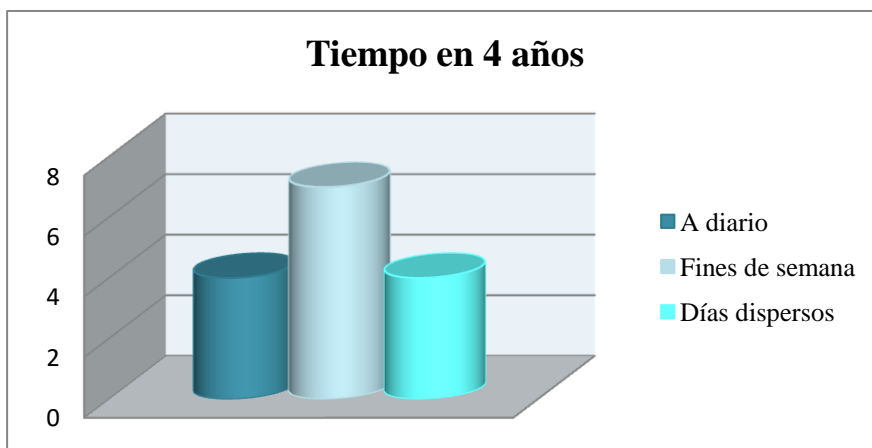


Gráfica 20: 3, 4 y 5 años

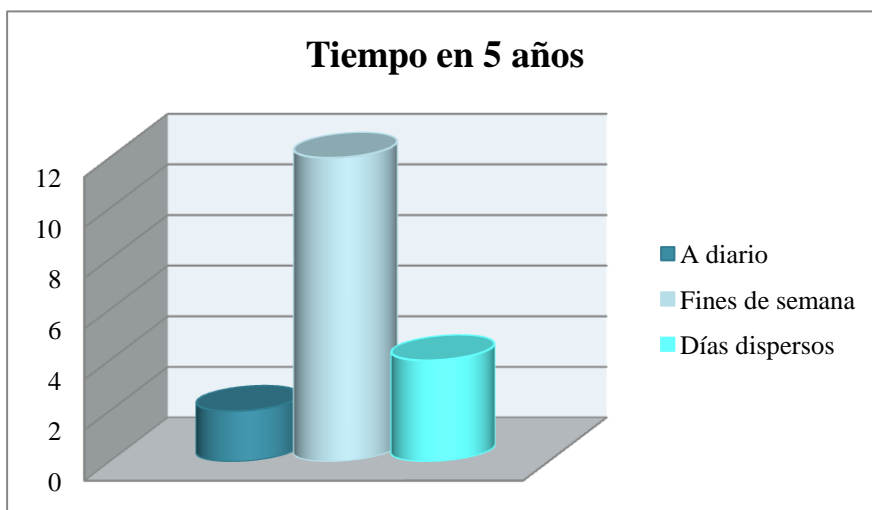
Como se puede observar en la gráfica, los niños y las niñas empiezan a jugar con las tablets, ordenador, etc., a partir de los cuatro años. En tres años se ve un cierto control de los progenitores, porque les dejan jugar de vez en cuando. Es sorprendente como en cuatro años sí que juegan más con estos juguetes, en cambio en cinco, empiezan con algo de control por parte de los padres y madres.

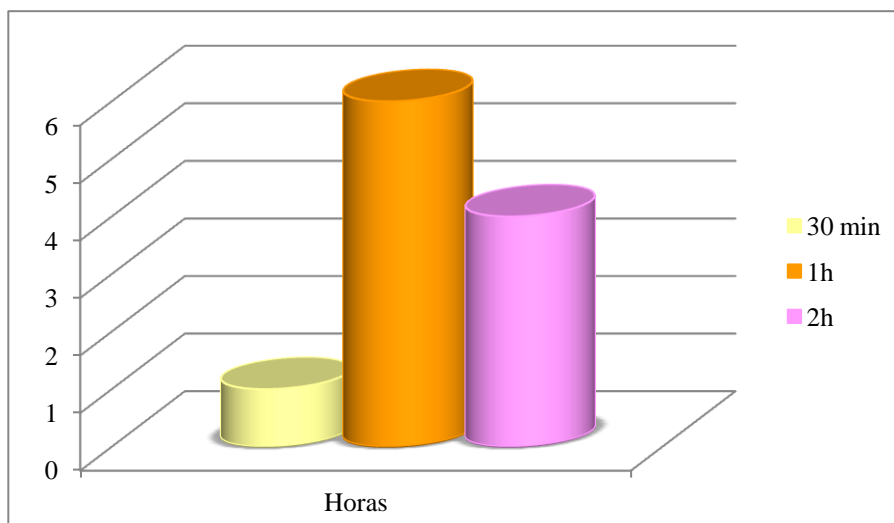


Gráfica 21: 3 años



Gráficas 22: 4 años

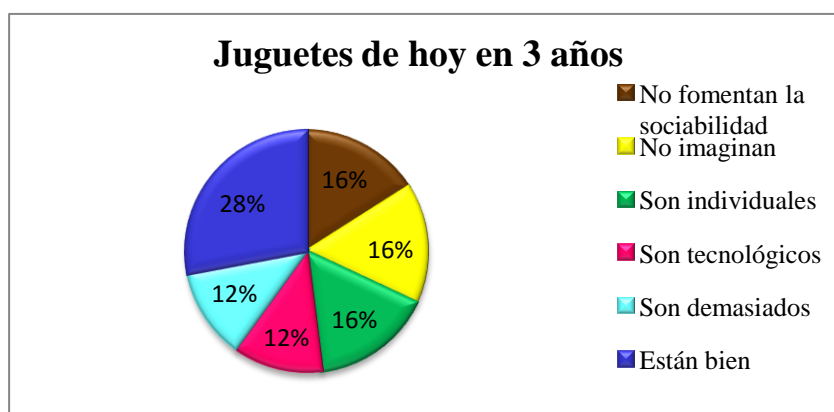




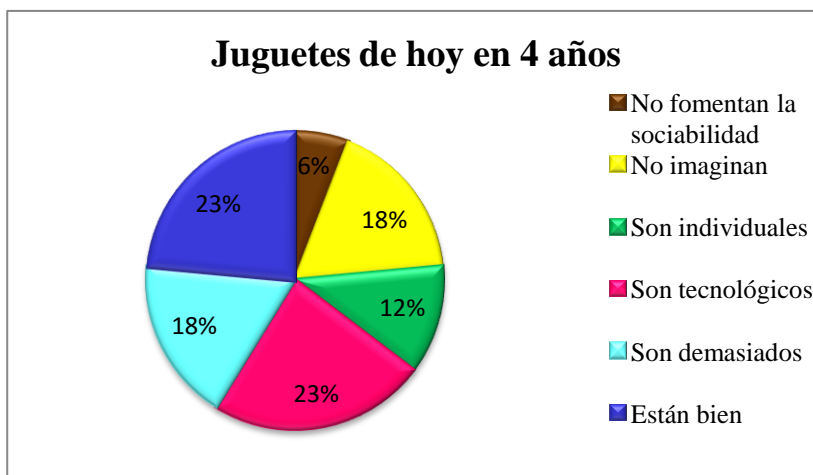
Gráficas 23: 5 años

Como podemos observar, en tres años la utilización de estos juguetes son días dispersos, en cambio cuando avanzan con la edad, empieza a aumentar la utilización de estos juguetes los fines de semana. Otra apreciación respecto a las horas que lo utilizan predomina una hora como máximo, en todas las edades. Las gráficas de cuatro y cinco se parecen porque va en aumento la utilización de estos juguetes, dos horas máximas. Quiero puntualizar que en estas encuestas, me he dado cuenta, que muchas personas se contradicen a la hora de explicar las preguntas, es decir, te comenta que no utilizan de manera continuada estos juguetes, pero luego te ponen que lo utilizan casi toda la semana y cuatro horas. Por eso, realicé estas preguntas porque muchas de ellas se parecen y las familias se contradicen.

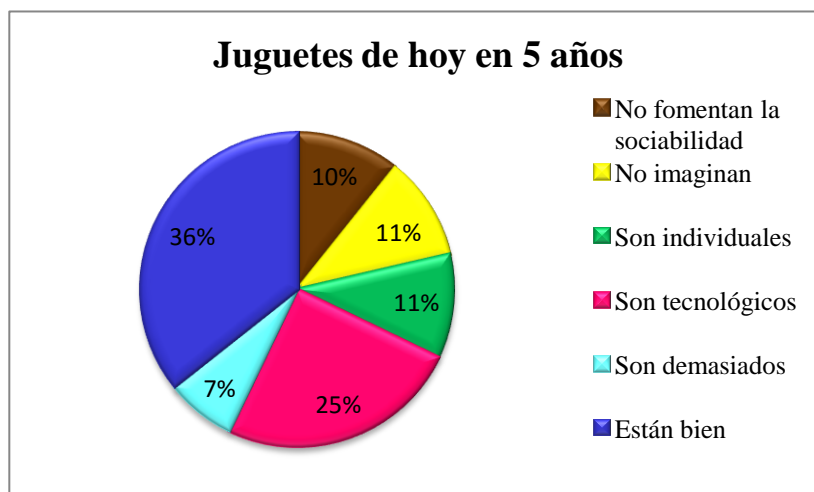
8. ¿Qué opina de los juguetes con los que juegan los/as niños/as de hoy?



Gráfica 24: 3 años



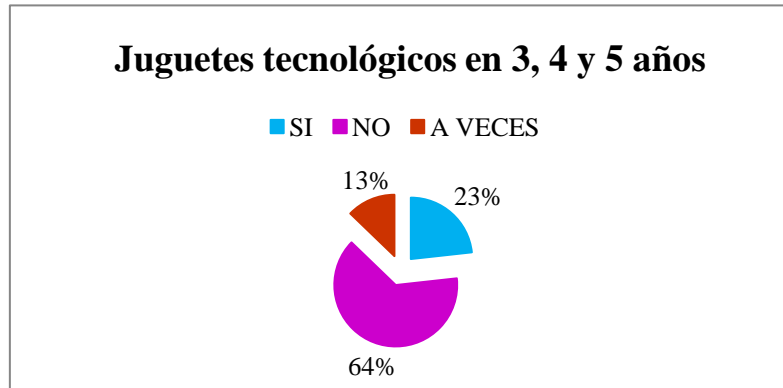
Gráfica 25: 4 años



Gráfica 25: 5 años

Como podemos apreciar en las tres gráficas, las familias están de acuerdo con los juguetes electrónicos. Quiero destacar un dato relevante y es que la mayoría de los encuestados no comentan que éstos dificulten la sociabilidad, al revés, consideran que sí fomentan la sociabilidad. Solo aumenta este dato en edades de tres años. Quiero puntualizar otro dato que me ha llamado mucha la atención en las encuestas de cinco años y es que la mayoría de las familias cuentan que los niños y las niñas se aburren al rato de utilizar estos juguetes. Es un dato a destacar, debido a que nos tendríamos que preguntar ¿por qué se aburren los niños y las niñas?, Esto es algo que me ha llamado la atención.

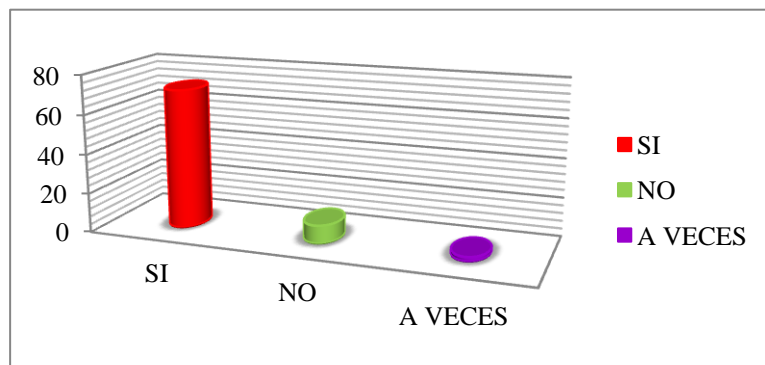
9. ¿Cree que los juguetes tecnológicos son los más adecuados para los menores?



Gráfica 26: 3, 4 y 5 años

La mayoría de los padres están de acuerdo que los juguetes electrónicos no son los más adecuados para los menores. Hay que puntualizar, que muchos de ellos, nos comentan que con un uso adecuado y con una buena vigilancia de los progenitores, pueden ser buenos, tanto a la hora del aprendizaje, como conocer las nuevas tecnologías. No hay que olvidarnos, que estos niños y niñas se están educando en la época de las nuevas tecnologías y tienen que conocerlas y saber cómo se utilizan.

10. ¿Observa muchas diferencias entre sus juguetes y los de los/as niños/as de hoy en día? En caso afirmativo, ¿qué diferencias encuentra?

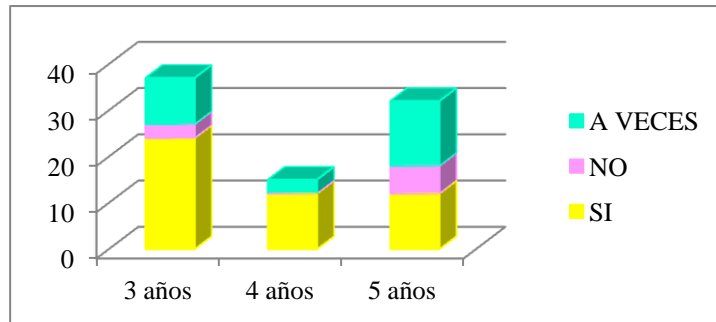


Gráfica 27: 3, 4 y 5 años

La mayoría de los encuestados si encuentran muchas diferencias, sobre todo señalan que son más tecnológicos, los materiales que utilizan son muy llamativos, hay

gran variedad en los juguetes. Las diferencias de antes es que los juguetes eran más simples, tenían más imaginación, y que se relacionaban con los demás. Como podéis apreciar, esta pregunta se parece mucho a la seis y es porque quería saber si se contradecían algunos de los encuestados o no.

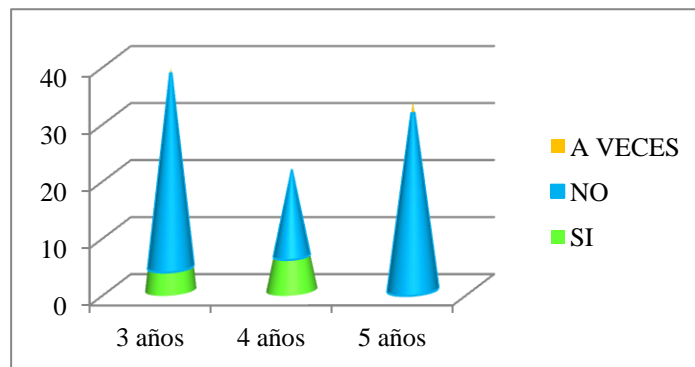
11. ¿Cree que los juguetes de hoy en día fomentan un desarrollo correcto o que pueden provocar problemas de sociabilidad?



Gráfica 28: 3, 4 y 5 años

La mayoría de los encuestados afirman que pueden provocar problemas de sociabilidad los juguetes de hoy en día. Hay que puntualizar, que en la pregunta no me he referido a los juguetes electrónicos, para no condicionar a las personas, sin embargo ellos mismos se han referido en sus aclaraciones a los juguetes electrónicos. Es un dato a tener en cuenta. Como vemos en la gráfica, hay padres y madres que comentan que puede ser bueno o malo, pero siempre aclarando que con un uso adecuado y con moderación no producen problemas de sociabilidad.

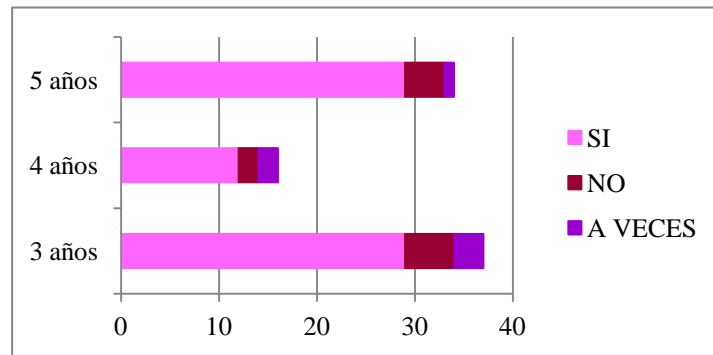
12. ¿Cree que es positivo el uso masivo de juguetes interactivos?, ¿por qué?



Gráfica 29: 3, 4 y 5 años

La mayoría de los encuestados nos ha comentado que no es buena la utilización de los juguetes electrónicos. Las apreciaciones que han puesto son: que los menores no se relacionan con otros niños y niñas, que pierden el contacto con la realidad cuando utilizan estos juguetes, que se vuelven agresivos, que disminuye su creatividad y su imaginación, hay más sedentarismo, etc.

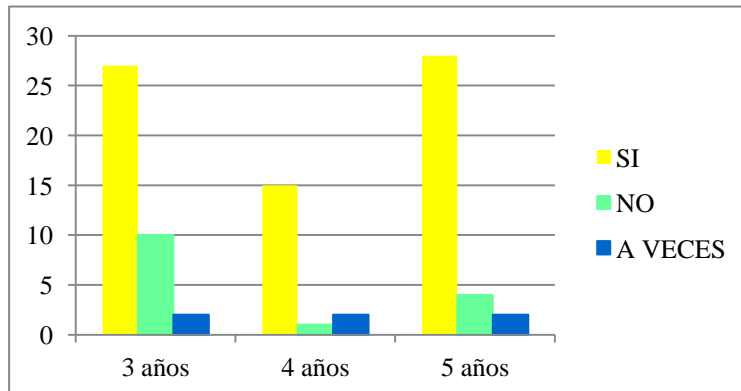
13. ¿Le gustaría para los/as niños/as algún juguete de su infancia?, ¿cuál?



Gráfica 30: 3, 4 y 5 años

Por lo general a todas las personas encuestadas opinan que les gustaría algún juguete de su infancia. Visualizando las contestaciones, casi todos los encuestados quieren para su hijo o hija, juegos y juguetes que se desarrollan al aire libre, como son: la goma, la cuerda, chapas, al escondite, al pilla-pilla, a la rayuela, etc.

14. ¿Enseña a sus hijos/as juegos con los que usted jugaba?



Gráfica 31: 3, 4 y 5 años

Como podemos apreciar, en la mayoría de los encuestados sí que enseñan a sus hijos juguetes y juegos de su época. Muchas de las personas me han indicado que juegos les enseñan a sus hijos e hijas y casi todos coinciden en los juegos de la calle, como el castro, la comba, etc. También hay que destacar que hay encuestados que solo me contestan con un monosílabo y no dan explicación a la pregunta.

5.5.5. Conclusiones generales

Hay que tener en cuenta que vivimos en una sociedad tecnológica y los tiempos están cambiando. Las conclusiones que puedo extraer es que ha tenido buena aceptación y colaboración por parte de las familias. De las 224 encuestas que envié, me han contestado casi la mitad, 94. Gracias a esto, he tenido bastante diversidad en los resultados y he podido enriquecerme más sobre este tema.

Tengo que destacar que la mayoría de los encuestados me han contestado a las preguntas que he realizado e incluso las han contestado con bastantes detalles. Como he comentado anteriormente, en las conclusiones de cada pregunta, los resultados son muy variados. Las familias saben que no es bueno el uso de los juguetes electrónicos, pero están a favor de que jueguen los niños y niñas con ellos, siempre y cuando estén bajo la supervisión de un adulto. En mi opinión, la mayoría de los adultos se saben la teoría pero no siempre la llevan a la práctica. Personalmente he sido testigo de varias situaciones, por ejemplo: ir paseando por la calle y ver a niños en carritos de bebés (de 1 a 3 años) e ir jugando con una tablet o con un móvil; estar en una terraza de un bar y ver cómo los padres les dan la tablet para que se callen y les “dejen en paz”; preguntar qué les han regalado en su cumpleaños o en Navidad y contestar que una tablet o que querían un móvil para jugar; entre otros ejemplos.

Sé que no tenemos que generalizar, porque no todos los progenitores y los niños y las niñas son iguales, pero tras hacer esta investigación y ver las opiniones de algunos de los padres y madres he llegado a hacer estas conclusiones.

Los progenitores no interactúan lo suficiente con los menores y esto supone un gran problema. Las facultades que tienen los niños y las niñas a estas edades las están silenciando, no están fomentando el uso de la imaginación, ni de la creatividad, la estimulación y qué decir del desarrollo del lenguaje, cada vez hay más niños y niñas que les cuesta adquirir el lenguaje. Los encuestados coinciden que estos juguetes electrónicos están dificultando el proceso de sociabilización. Cada vez pasan más tiempo con estos juguetes y poco a poco se están viendo los problemas dentro de las aulas. Todo el mundo puede jugar con estos juguetes, y esto no quiere decir que el niño o la niña sean más inteligentes, al revés, los niños y las niñas que están todo el día jugando con los juguetes electrónicos están perdiendo facultades sobre todo en la adquisición del lenguaje.

Por eso me reafirmo y puntualizo que hay que tener cuidado con el uso de estos juguetes electrónicos. Están bien en su justa medida, pero siempre hay que llevar un control sobre el propio juguete y la edad en la que se encuentre el menor. En los primeros años de vida de una persona es muy importante trabajar el lenguaje, la psicomotricidad gruesa y fina, la sociabilización, etc.; y a veces el uso excesivo de los juguetes electrónicos impide que se lleven a cabo.

6. LIMITACIONES DEL TRABAJO

Uno de los epígrafes del marco teórico de este TFG aborda la evolución de los juguetes a lo largo de la historia. El estudio llevado a cabo habría sido más y completo y exhaustivo si hubiera dispuesto de mayor bibliografía y materiales relacionados con el tema que nos ocupa. A pesar de la existencia de blogs y páginas web que tratan, desde distintos enfoques y puntos de vista, esta cuestión, la procedencia y veracidad de dichas fuentes es, en ciertos casos, discutible.

Con respecto al trabajo de campo emprendido en el marco empírico, he podido apreciar que quizás la formulación de cuestionario podría haber sido más específica y acotada, evitando así posibles ambigüedades e imprecisiones.

7. CONCLUSIONES

Una vez llevada a cabo esta investigación, mediante las valoraciones realizadas dentro del aula de infantil y la encuesta a las familias, podemos apreciar que se están produciendo cambios con respecto al proceso de adquisición de la lengua.

El niño y la niña, desde su nacimiento, está ya interactuando continuamente con sus progenitores, a través de diálogos que surgen en contextos cotidianos como pueden ser: el baño, la comida, el tiempo de juego, etc. Todo esto es esencial para el desarrollo del niño y la adquisición del lenguaje.

Por tanto, al realizar mi trabajo de investigación, he podido observar cómo los juguetes electrónicos están influyendo de manera negativa en el desarrollo del lenguaje. Cuando los niños y las niñas juegan con estos juguetes tecnológicos, no interactúan con los demás, y se centran en un mundo donde sólo hay silencio.

Por este motivo, es preciso fomentar el uso de los juguetes tradicionales, porque gracias a éstos, el niño se va iniciando en el uso de turnos de palabra para poder jugar, va adquiriendo habilidades sociales: como saber empatizar con los demás, representar roles, etc. Debemos puntualizar que los juguetes electrónicos tienen como fin último entretener, y no sustituir las herramientas de aprendizaje.

Respecto a los objetivos que me planteé en el presente TGF, considero que sí he logrado ampliar mis conocimientos sobre este tema a nivel teórico. Gracias al estudio comparativo entre los juguetes tradicionales y los electrónicos –dentro del marco empírico-, he podido observar de primera mano los puntos de vista e impresiones de las familias encuestadas, replanteándome así algunas de mis consideraciones iniciales, y esclareciendo el papel que desempeñan los nuevos recursos lúdicos en la enseñanza.

"Un juguete bueno es aquel que sin ser nada concreto puede ser todo"

Francesco Tonucci

8. REFERENCIAS

8.1. BIBLIOGRAFÍA

Bigas, M. y Correig, M. (2007). *Didáctica de la lengua oral en la educación infantil*. Madrid: Síntesis.

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

Delval, J. (2002). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Hernández Pina, F. (1984). *Teorías psicosociolingüísticas y su aplicación a la adquisición del español como lengua materna*. Madrid: Siglo XXI de España

Laguía, M.J. y Vidal, C. (2013). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona: Graó.

Loos, S. y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho, expresar y descubrir a través del juego*. Madrid: Narcea.

Owens, R.E. (2003). *Desarrollo del lenguaje* (5ªed.). Madrid: PEARSON EDUCACIÓN, S.A.

8.2. WEBGRAFÍA

Anónimo. *Encuesta de juguetes*.

<http://es.slideshare.net/> (Consulta: 3 de mayo de 2016)

Anónimo. *Juegos que favorecen el desarrollo del lenguaje en niños*.

<http://www.actitudfem.com/hogar/mamas/educacion/juegos-que-favorecen-el-desarrollo-del-lenguaje-en-ninos> (Consulta: 9 de junio de 2016)

Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.

<http://www.aefj.es/> (Consulta: 30 de mayo 2016).

García, L. *El juguete a lo largo de la historia*.

<https://www.todopapas.com/ninos/juegos-y-manualidades/el-juguete-a-lo-largo-de-la-historia-811> (Consulta: 30 de mayo 2016).

García, M. y Alarcón, M^a. J. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*.

<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
(Consulta: 29 de marzo de 2016).

Herrero, M. (2010). *Los niños de la prehistoria jugaban con arcos de juguetes*.

<http://www.laverdad.es/murcia/v/20100926/region/ninos-prehistoria-jugaban-arcos-20100926.html> (Consulta: 30 de mayo de 2016).

Paris, E. (2016). *Mucho ruido y pocas palabras: los juguetes electrónicos limitan el empleo del lenguaje*.

<http://www.bebesymas.com/desarrollo/mucho-ruido-y-pocas-palabras-los-juguetes-electronicos-limitan-el-empleo-del-lenguaje> (Consulta: 29 de marzo de 2016).

Real Academia Española. *Definición de juego*.

<http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk> (Consulta: 1 de junio de 2016).

Radesky, J. y Christakis, D. (2016). *Keeping Children's Attention: The Problem with Bells and Whistles*.

<http://archpedi.jamanetwork.com/article.aspx?articleid=2478380&resultClick=3> (Consulta: 29 de marzo de 2016).

Salas, J. (2016). *Juguetes que hablan, lo peor para el desarrollo del lenguaje en la infancia*.

http://elpais.com/elpais/2015/12/29/ciencia/1451385621_248957.html (Consulta: 17 de febrero de 2016).

8.3. LEGISLACIÓN

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, (LOMCE).

DECRETO 122/2007, de 27 de Diciembre, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de Diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.

8. ANEXOS

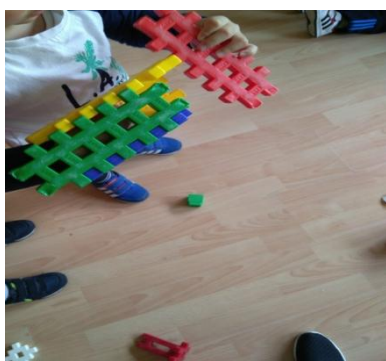
- **ANEXO I. DIARIO DE INVESTIGACIÓN.**
- **ANEXO II. ENCUESTA PARA LAS FAMILIAS.**

ANEXO I. DIARIO DE INVESTIGACIÓN.

Miércoles, 4 de mayo de 2016

➤ Análisis

Los alumnos se han puesto a jugar cada uno en su rincón correspondiente. Puedo apreciar que en los pequeños grupos hay algún alumno que interaccionan entre sí y otros no. Los que hablan son los que utilizan fichas de construcción y coches. Hay otros niños y niñas que están jugando individualmente a formar y crear diferentes objetos, como guantes de boxeo, aviones, etc. Los que forman y crean utilizan las fichas, como muestra la imagen:



Guante de Boxeo



Coches, motos y aviones

Pasado 5 minutos, hay cuatro niñas que empiezan a moverse por todo el aula, no juegan a nada, ni hablan entre ellas, se tumban y cierran los ojos. Pasado otros 10 minutos, hay más niños y niñas que no juegan, se empiezan aburrir y a dispersarse. Me doy cuenta, que no les llama la atención los diferentes juguetes que hay repartidos en los diferentes rincones. Cuando se empiezan alborotar, dejan de jugar y mi tutora les manda recoger.

➤ Observaciones

El juego manipulativo y el de construcciones aumenta la interacción entre el alumnado.

Jueves, 5 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

El alumnado ha estado jugando sólo en la asamblea. Les he puesto tres tipos de juguetes que son: las fichas de construcción, los automóviles con el garaje y unas fichas que tienen forma circular y se unen entre sí. Los alumnos han ido formando pequeños grupos para jugar con los diferentes juguetes, otros han estado interactuando entre sí, realizando una carrera de barcos o de motos. Otros han estado creando objetos y enseñándoselo a los compañeros. Puedo apreciar que hay ocho menores sin jugar, (siete niñas y un niño). Estos se ponen de pie y corren por el aula, se quedan mirando a los demás, etc. Las siguientes fotografías nos van a mostrar lo que han creado estos alumnos:



Barco 1



Barco 2



Corona

➤ **Observaciones**

Me he dado cuenta que el alumnado está recreando con las fichas de construcción todo lo relacionado con los medios de transporte. Es lo que están dando en clase. Ya es el segundo día en el que hay más niños y niñas que no juegan con los juguetes o se aburren...; y me pregunto ¿por qué será? Tendré que seguir observando.

Viernes, 6 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Hoy van a jugar en la asamblea. Van a utilizar solo los vehículos y el garaje. Puedo apreciar que sólo dos niñas no han cogido ningún vehículo. Los demás están jugando en pequeños grupos de dos o tres personas. Otros están dando golpes con los coches, hacen ruidos para que les llamemos la atención. Hoy han estado más tiempo que los otros días, 20 minutos. Sigue habiendo niños y niñas que no juegan o que tienen el juguete entre las manos, pero no están jugando con él. He contabilizado once menores que están jugando de manera individual y sin hablar con nadie. Estos emiten sonidos y hay otros que no dicen nada. Los que más hablan y se relacionan, son los cuatro niños que están jugando con el garaje. Esto puede ser debido, a que tienen que compartir las rampas o ponerse de acuerdo para poder jugar todos a la vez.

Pasado los 10 minutos, hay niños que empiezan a pelearse, porque los dos quieren el mismo coche. Los últimos 5 minutos, observo que los menores dejan de jugar, empieza a haber más ruido, utilizan los juguetes para hacer ruidos. Esto lo hacen para que te fijas en ellos y les mires. Hay varias niñas que se sientan en su sitio a la espera de que mandemos recoger. También hay un grupo de cuatro niñas que empieza a jugar de manera simbólica, recreando que están en un hospital.



Garaje

➤ **Observaciones**

Percibo que cuando no utilizan juguetes, es cuando empiezan a imaginar situaciones como que están en un hospital y es cuando comienzan a interactuar entre ellas. Empiezan a realizar un dialogo y se inventan cosas. Con esto, están desarrollando su creatividad, su imaginación y están fomentando el desarrollo del lenguaje. Hay todavía niños y niñas que no juegan a nada, ni interactúan entre sí.

Lunes, 9 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

El alumnado está sentado por grupos. Hoy están jugando en las mesas. Sólo les hemos dado plastilina para que jueguen. Me ha sorprendido gratamente, debido a que casi todo el alumnado ha empezado a crear cosas como pizzas, caracoles, coches, etc. Con este juego no hacen mucho ruido, pero hablan más entre ellos. Hay un grupo que ha empezado a cantar una canción en inglés y los demás compañeros de su mesa, le siguen. Visualizo a niños y niñas que están muy concentrados, no hablan con nadie, sólo cuando terminan y te muestran lo que han realizado con la plastilina.



Jugando con plastilina

➤ **Observaciones**

Me he dado cuenta, que hoy han jugado 30 minutos. Han estado sentados en su sitio y se han relacionado con los compañeros de su mesa. Parecen que disfrutan más jugando con algo más sencillo, como es la plastilina. Gracias a esto, les da pie a interactuar entre ellos, mantienen un diálogo, se preguntan cosas y se dan indicaciones para realizar el mismo objeto que el del compañero. Me doy cuenta, que con este material, se relacionan más que los días anteriores y son más felices. Parecen que disfrutan con lo que están realizando. Habrá que seguir analizando el resto de los días.

Martes, 10 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

El alumnado va jugar en la asamblea. Les vamos a sacar los mismos coches, el garaje y los cuentos. Se han formado bastantes grupos. Unos están leyendo cuentos de manera individual, en otro grupo visualizo a una niña leer un cuento a otros dos compañeros, otros están jugando con los coches, etc. También observo a tres niños que utilizan los cuentos como si fueran almohadas. Luego hay dos niños que se han apartado de los demás y se han colocado en un rincón para visualizar el cuento de manera individual. Los que más emiten palabras o sonidos, son los grupos que están formados por cuatro o cinco alumnos. Los que juegan con los vehículos emiten sonidos como por ejemplo: la sirena de un coche de policía, un camión de bomberos, etc. Pasados 10 minutos, empiezan a ponerse de pie, tres niños y cinco niñas. Ya no juegan a nada, ni leen. Se suman otros dos niños y empiezan a moverse por toda la asamblea. Los cuentos les empiezan a tirar, a romperles, etc. De repente, observo que cuatro niños se han ido a las mesas, han cogido plastilina y se han puesto a jugar con ella. Al rato, tres niñas han dejado los juguetes y han empezado a jugar al juego simbólico y han empezado a interactuar entre sí.



Cuentos

➤ **Observaciones**

Lo que estoy viendo estos días, cuando juegan en la asamblea, se distraen mucho, no juegan y enseguida se aburren. Puede ser, que no les llame la atención los juguetes que sacamos. Hay que tener en cuenta, que estos juguetes han pasado por muchos alumnos y hay bastantes que están medios rotos. Los niños y las niñas prefieren coger los que están bien. Respecto a los cuentos, sí que les gusta mirar las hojas o narrar lo que ven, pero enseguida se acercan a un adulto para que se lo leas. Respecto a la plastilina, me llama la atención como los niños y las niñas buscan este material. Considero que estos niños y niñas no manipulan y por eso buscan la plastilina para poder fomentar su imaginación, su creatividad, etc.

Miércoles, 11 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Vamos a jugar con la pizarra electrónica. Vamos a poner juegos para ver cómo se comporta el alumnado. Cuando mi tutora Sonia les comenta que va a poner juegos en pizarra digital, el alumnado empieza a gritar, aplaudir, se ponen nerviosos, etc. De repente, todo el alumnado se queda en silencio. Están muy concentrados a lo que va a suceder. Cuando empieza el juego, Sonia intenta explicar el juego, pero los menores se empiezan a impacientarse para poder salir. Se ponen de pie, se muestran inquietos, pero ninguno emiten ni un sonido, ni una palabra, etc. Les vamos llamando por orden para que salgan. Todos los niños y las niñas que han salido, lo han realizado de manera correcta.



Juego electrónico

➤ **Observaciones**

Tengo que puntualizar que el alumnado emite muchas emociones cuando les ponen un juego digital. En los días anteriores no han mostrado esas emociones, al revés, lo hacían con desgana y eran sujetos pasivos. Lo que más me ha llamado la atención, es el silencio que mostraba los alumnos. No se escuchaba nada, e incluso cuando salía un alumno para resolver el juego, no se oía nada. Lo único que se escuchó es cuando un alumno comentó algo en voz alta y el compañero le mandó callar, para que estuviera atento. Los alumnos parecían que estaban absortos en ese mundo tecnológico. Hay que comentar, que este juego te iba indicando las cosas que tenías que hacer. El niño o la niña durante todo el proceso del juego no habla, no piensa, todo lo hace de manera mecánica, etc. Los días posteriores seguiré poniendo más juegos electrónicos.

Jueves, 13 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Los alumnos han jugado por rincones. Les he puesto diferentes juguetes encima de la mesa como: puzzles, fichas de construcción, cuentos, plastilina, casita y cocinita.

El alumnado ha empezado a jugar, se les ve más habladores. Interactúan mucho cuando están en grupos de cuatro o cinco personas. Los menores que no están jugando, son los de los puzzles. No les han tocado en todo el rato y se les veía aburridos. Los que más interaccionan son los que están en la cocinita, la casa amueblada, las fichas de construcción y sobre todo, la plastilina. Los alumnos han ido rotando por los diferentes rincones. Todos los niños y niñas que pasaban por el rincón de puzzles, ninguno jugaba.



Puzle

➤ **Observaciones**

Me llamaba la atención, que todos los niños y niñas que jugaban en el rincón de los puzzles, no mostraba interés, ni hablaban con el compañero. Lo único que hacían es apartar el juego y mirar a los otros rincones. Para cerciorarme de que estaban bien y eran fáciles de hacer, comprobé que es un material que está nuevo, que es de su edad como podéis comprobar en la fotografía. Lo tendré en cuenta, para los próximos días y les pondré un puzzle en la pizarra digital por si sucede lo mismo.

Respecto a los demás rincones, me di cuenta que interaccionan muy bien cuando son grupos pequeños, se comunican más, crean, juegan y se imagina historias. Me estoy dando cuenta, que cuando el alumnado está en espacios reducidos y con pocas personas, es cuando comienzan a hablar. También creo que los juguetes tienen algo que ver, debido a que son juguetes manipulables, que reproducen el juego simbólico, etc. Esto ayuda a que vayan dialogando entre ellos.

Viernes, 14 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Como ayer jugaron con juguetes tradicionales, hoy van a jugar con juguetes electrónicos. Ayer pasó una cosa que no me esperaba. Todo el alumnado que pasó por el rincón de puzzles, no lo hacían ni caso, ni hablaban entre ellos, lo único que hacían era mirar al resto de los compañeros porque querían ir a otro rincón. Entonces hoy voy a poner una serie de puzzles en la pizarra digital. Alguno es un poco difícil, pero vamos a ver lo que sucede.

Les hemos puesto un puzzle en la pizarra digital. Está pasando como el otro día. Hay un silencio abismal. Están todos callados y esperando a lo que va suceder. Cuando ven la imagen, observo que al alumnado le llama mucho la atención y todos quieren salir. Es ahí cuando el alumnado empieza a emitir sonidos y palabras para que les miremos y les demos permiso para salir. Van saliendo de uno en uno, y cuando se dirigen a la pizarra, no dicen nada, están concentrados. Es mi tutora Sonia la que va hablando y les dice que figura geométrica puede ser. Los menores que van saliendo, no le contestan, solo se fijan en la imagen. En este juego no se lo explican como el anterior y el juego no emite ningún concepto en voz alta referente a las figuras geométricas. Este material es de la unidad didáctica que tiene contratado el centro. Son actividades complementarias de la unidad. El juguete solo les indica que está bien hecho.



Puzzle en la pizarra digital

➤ **Observaciones**

Para ser un material complementario no es muy bueno. No refuerza los conceptos y el alumnado sólo coloca la figura en el sitio correspondiente y no habla. En este juego los alumnos se muestran muy atentos y todos quieren salir para realizar la figura.

Lunes, 16 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Este día el alumnado ha estado jugando por rincones. Les hemos colocado en las mesas con los mismos juguetes que los días anteriores. Son de tipo fichas de construcción, plastilina, cocinita, casita, etc.

En el rincón de las construcciones: está compuesto por cuatro niños y niñas. Están agrupados y se puede ver lo que está realizando los demás compañeros. No hablan entre ellos, cada uno está con sus fichas creando diferentes figuras. Sólo interactúan cuando se quitan alguna ficha o para enseñar lo que han realizado. Juegan de manera individual.

El rincón de la casita: en este grupo de alumnos, la única que está hablando es una niña. Ésta está hablando en voz alta imaginándose una historia. Los demás menores, tiran al suelo los accesorios o cogen los muebles y los guardan en el garaje. Después, los vuelven a sacar y así sucesivamente. Esto lo repiten varias veces.

El rincón de la plastilina: la actitud de este grupo es como la de otros días. Se les ve felices, interactúan entre ellos, crean diferentes objetos, etc.

Rincón de la cocinita: en este grupo hay cuatro niños y niñas. Las que más interactúan entre sí, son las niñas. Están jugando al juego simbólico. Se imaginan que están en un restaurante y van haciendo diferentes platos. No hay mucho material, por eso utilizan otros juguetes, como tarros de cosmética (que simbolizan platos o vasos). Los otros dos niños no juegan a nada, ni interactúan, sólo miran y se sientan en las sillas. Su actitud es pasiva y de aburrimiento.

El rincón de los coches: en este rincón hay tres niños que juegan e interactúan entre sí. El otro menor juega de manera individual o se queda mirando a los otros compañeros.

Rincón de las fichas: en este rincón todos juegan construyendo. Están concentrados creando torres muy altas, pero no hablan entre ellos.

➤ **Observaciones**

El alumnado interactúa más en el rincón de la plastilina. Todos los niños y niñas que han pasado por ese rincón, todos han jugado y han emitido palabras.

Martes, 17 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

El juego de hoy va a ser en la asamblea. Puedo observar que hay diferentes grupos. Les hemos puesto a jugar a primera hora de la mañana y se les ve más animados, hablan entre todos y juegan con los diferentes juguetes que hay en la asamblea. Empiezan a emitir sonidos, otros empiezan a seguir a otros menores. Pasados 10 minutos, están más alborotados, comienzan a ponerse de pie y cogen los juguetes. Muchos empiezan a golpear los juguetes contra el suelo. Como no estaban jugando, Sonia ha mandado recoger y se ha terminado la actividad.

➤ **Observaciones**

El problema que he tenido respecto a los juegos, es que no han jugado a su hora. Les hemos cambiado la rutina y eso ha podido producir un desconcierto entre ellos. No ha salido como me esperaba. Pensé que si cambiando la hora, a lo mejor disfrutaban de los juguetes e interactuaban entre ellos. He visto, que al principio se han puesto felices por el hecho de que iban a jugar, sin embargo pasados 10 minutos han dejado de jugar y solo querían correr por el aula. Estoy viendo, que cuando el alumnado juega en espacios más amplios, se dispersan más. En cambio, cuando el espacio está más limitado, juegan más e interactúan entre ellos.

Miércoles, 18 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Hoy vamos a jugar con los juguetes electrónicos. Hemos puesto en la pizarra digital un juego de adivinar las parejas. El alumnado va saliendo de uno en uno. Como los días anteriores están en silencio, hasta que ven el juego que van realizar. Cada vez que un niño o una niña lo hace de manera correcta, los demás le aplauden. Cuando la maestra Sonia manda a otro niño o niña, todos los demás se callan. Cuando algún menor falla, los demás se impacientan porque quieren salir para poder resolverlo. Este es un juego bastante rápido y los colores que muestra el juego son muy llamativos. Este juego habla, y les va indicando si está bien hecho o no. No explica el juego lo que tienen que hacer. Los alumnos son capaces de deducir de qué va a tratar el juego.



Juego por parejas

➤ **Observaciones**

Generalmente a este alumnado le cuesta mucho quedarse en silencio, pero cuando juegan con estos juegos electrónicos, me doy cuenta que ellos mismos se quedan en silencio y no se escucha nada dentro del aula. Es asombroso como niños y niñas tan pequeños se quedan perplejos observando lo que hace el compañero.

Jueves, 19 de mayo de 2016

➤ **Análisis**

Hoy van a volver a jugar por rincones. Voy a poner diferentes juguetes en las mesas. Por primera vez, me voy a ir acercando por los grupos y voy a jugar un poco con ellos. Voy a darles unas pequeñas indicaciones. Va a ser un poco juego dirigido. Sólo voy a estar unos minutos y voy a visualizar la reacción que tiene el alumnado.

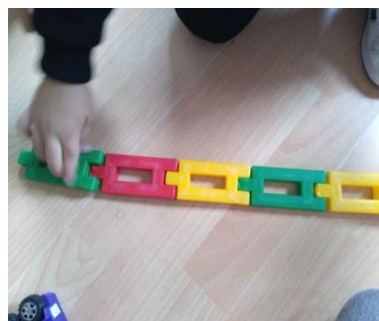
Rincón de la cocinita: cuando me acerco, empiezo a interactuar con ellos. Les voy pidiendo cosas o creamos objetos para cocinar. Los niños y las niñas se muestran más activos y emiten muchas palabras. El alumnado interaccionan entre ellos. Les comento que voy hacer un pastel o un bocadillo, etc. Entonces empiezan a imitarme. Otros niños y niñas se aproximan porque quieren jugar todos juntos.

Rincón de puzzles: me siento con ellos y empiezo a realizar un puzle. Enseguida empiezan los demás a jugar y a enseñarme lo que han hecho. Empiezan a interactuar entre ellos.

Rincón de la casita: cuando me acerco, ese grupo empieza a enseñarme los muebles de la casa, me van diciendo los nombres de los accesorios, etc. Empiezan a contarme historias sobre los muñecos. Todos hablan.

Rincón de la plastilina: en este rincón no hay problema. Los menores que están en él, interactúan entre sí, y me enseñan lo que han realizado. Yo les doy alguna indicación, como por ejemplo: si pueden hacer un sol, un caracol, etc. Entonces se ponen a realizarlo y me muestran lo que han hecho.

Rincón de las fichas: están en silencio, y cuando me aproximo les pregunto que están construyendo. Me dicen que están haciendo unas vías del tren. Yo les animo, les indico que lo pueden hacer más largo o más corto.



Diferentes rincones

➤ **Observaciones**

Me he dado cuenta, que cuando te acercas y te pones a jugar con ellos es cuando más interactúan contigo. Considero que les alegra ver como un adulto les presta atención. Cuando reciben ese estímulo, los niños y las niñas cambian de actitud y se muestran muy alegres.

Viernes, 20 de mayo de 2016

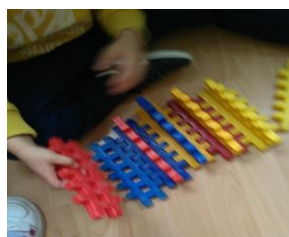
➤ **Análisis**

Hoy vamos a jugar en la asamblea. Voy a sacar sólo juguetes de construcción.

El alumnado se agrupa en pequeños grupos. Están contentos porque encuentran un juguete diferente. Empiezan a hablar entre ellos y crean diferentes tipos de transporte, como barcos, aviones, vías de tren... Es satisfactorio como el alumnado utiliza los conceptos que están aprendiendo, en este caso los medios de transporte, y cómo lo quiere plasmar para poder jugar con ellos.

Hoy todos los menores están jugando y creando. Hablan entre ellos, hacen carreras, te muestran lo que han creado, etc.

Es el primer día que veo que todos los niños y las niñas están utilizando el espacio, están jugando entre sí y se están relacionando.



Diferentes construcciones

➤ **Observaciones**

Hoy he visto, que los menores estaban más concentrados, han jugado con los diferentes objetos. Creo que algo tiene que ver que son diferentes juguetes. Pienso que el alumnado no asocia los juguetes con los que están acostumbrados a jugar en ese espacio, como eran los automóviles y el garaje. Estos juguetes no son nuevos porque ya han jugado con ellos en los diferentes rincones. Uno de las principales causas que veo es que estos juguetes tradicionales son manipulables, pueden construir con ellos, imaginar, etc.; por eso les gusta tanto, porque fomentan su creatividad y tienen una satisfacción personal por crear su juguete.

