



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO LIBRE EN EL ENTORNO
NATURAL EN EDUCACIÓN INFANTIL*

*Un estudio a partir de la observación sistemática y naturalista en
una escuela Montessori*



Curso 2023/2024

Autora: Adriana Pérez Fernández

Tutor académico: Darío Pérez Brunicardi

Según el Reglamento de Ordenación Académica de la UVA:

Disposición adicional segunda

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento hacen referencia a miembros de la comunidad educativa y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en evaluar el valor educativo del juego libre en el entorno natural en una escuela Montessori dentro de la etapa de Educación Infantil. Para ello se ha llevado a cabo un proceso de recogida de información a través de la observación sistemática y naturalista y durante un periodo de 20 días. El instrumento de observación utilizado es el *ObPlay 9-36m* adaptado, el cual permite organizar la información atendiendo a las siguientes dimensiones: motricidad, exploración, juego simbólico, emocional y estado de ánimo, social y de interacción con el entorno natural. Además, se ha utilizado un registro semanal donde valorar la progresión de las interacciones y contenidos multimedia grabados durante la observación. Tras la síntesis y análisis de la información, el medio natural parece constituir un lugar idóneo para el desarrollo del juego libre, pues el alumnado, además de tener la posibilidad de jugar a cualquier dinámica presente en su imaginación, establece una relación empática con el espacio a causa de su carácter vivo y cambiante.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, juego libre, medio natural, observación.

ABSTRACT

This Final Degree Project bases on evaluating the educational value of free play in the natural environment in Early Childhood Education. To achieve this, a process of collecting information has been carried out through systematic and naturalistic observation and over a period of 20 days. The observation instrument used is the adapted *ObPlay 9-36m*, which allows the information to be organized according to the following dimensions: motor skills, exploration, symbolic play, emotional and mood, social and interaction with the natural environment. In addition, a weekly record has been used to assess the progression of the interactions and multimedia content recorded during the observation. After the synthesis of the information we have observed that the natural environment seems to constitute an ideal place for the development of free play, because of the students, in addition to having the possibility of playing with any dynamic present in their imagination, establish an empathetic relationship with the space. because of its living and changing character.

KEYWORDS

Early Childhood Education, free play, natural environment, observation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN.....	6
1.1. Justificación personal del TFG.....	6
1.2. Justificación formativa.....	6
1.3. Justificación del TFG en relación al ámbito escolar.....	8
3. OBJETIVOS.....	9
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1. La relación entre el alumnado y el medio natural.....	10
4.1.1. Los beneficios en el aprendizaje del alumnado que derivan de la interacción con el medio natural.....	11
4.1.2. El medio natural dentro de la pedagogía Montessori.....	12
4.2. El juego libre en Educación Infantil.....	14
4.2.1. El juego libre dentro de la pedagogía Montessori.....	15
4.2.2. El juego libre en el medio natural.....	16
4.2.3. La acción docente dentro del juego libre en el medio natural.....	18
4.3. La observación en Educación Infantil.....	19
4.3.1. La observación del juego libre en el medio natural en Educación Infantil.....	21
4.3.2. Instrumentos de observación del juego libre en el medio natural.....	22
5. METODOLOGÍA.....	23
5.1. Diseño.....	24
5.2. Participantes.....	26
5.3. Recogida de la información.....	27
5.4. Análisis de la información.....	31
6. RESULTADOS.....	33
7. DISCUSIÓN.....	42
9. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	47
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
11. ANEXOS.....	53
ANEXO I. INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN.....	53
ANEXO II. CUADERNO DE OBSERVACIÓN DE LA COMUNIDAD INFANTIL.....	54
ANEXO III. JARDÍN COMUNIDAD INFANTIL.....	66
ANEXO IV. PLANTILLA INICIAL CUADERNO DE OBSERVACIÓN.....	67
ANEXO V. INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN OBPLAY 9-36 M MODIFICADO.....	69
ANEXO VI. DESCRIPCIÓN DEL ALUMNADO DE LA COMUNIDAD INFANTIL.....	71
ANEXO VII. DESCRIPCIÓN DEL ALUMNADO DE LA CASA DE NIÑOS.....	74
ANEXO VIII. CUADERNO DE OBSERVACIÓN DE LA CASA DE NIÑOS.....	77
ANEXO IX. ENLACES A LOS VÍDEOS RESUMEN SEMANALES.....	109
ANEXO X. JARDÍN DE LA CASA DE NIÑOS.....	110
ANEXO XI. REGISTROS DE VALORACIÓN SEMANALES.....	115
ANEXO XII. ENTREVISTAS.....	134
ANEXO XIII. DOCUMENTO CON LA INFORMACIÓN CATEGORIZADA.....	1

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porche de la Casa de Niños.....	
Figura 2. Jardín 1 de la Casa de Niños.....	
Figura 3. Jardín 2 de la Casa de Niños.....	
Figura 4. Ejemplo de la categoría de motricidad.....	
Figura 5. Codificación dentro de la categoría de motricidad.....	
Figura 6. Alumna de Casa de Niños trepando por un árbol.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Competencias del TFG.....	
Tabla 2. Participantes en el estudio.....	

1. INTRODUCCIÓN

Al juego libre no siempre se le da la importancia pedagógica que tiene en Educación Infantil. Es entendido como un momento de descanso más que como un periodo de aprendizaje. Sin embargo, sólo necesitamos pararnos a observarlo y escucharlo para darnos cuenta de las enriquecedoras situaciones que sólo se desarrollan durante él. Además, dicho juego libre gana interés educativo si se lleva a cabo en el medio natural, un lugar carente de elementos estructurados que preestablezcan una forma de juego. Hablamos de un entorno que puede convertirse en cualquier escenario de juego bajo la mirada creativa de los niños y niñas y no sólo los espacios sino también los elementos vivos e inertes presentes en él. María Montessori consideraba de vital importancia para el alumnado jugar y explorar dentro del medio natural, por lo que en escuelas Montessori como en la que se ha desarrollado el presente estudio se destina una hora de juego diario en el entorno natural.

No obstante, para que estas situaciones lúdicas se desarrollen, el profesorado ha de tener claro qué rol tiene que desempeñar, observador no intervencionista, pues sus interferencias podrían influir en la creación y desarrollo del juego. Además, para poder captar las interacciones que el alumnado establece con el entorno, con otros compañeros y consigo mismo los docentes no sólo han de detenerse a observar, sino también a escuchar, pues sólo la combinación de ambos deja ver el valor educativo que el juego libre presenta en el medio natural.

El presente Trabajo de Fin de Grado plantea una forma de obtener información en este contexto utilizando la observación sistemática y naturalista. Para ello, se utilizan varios instrumentos de observación: *ObPlay 9-36m* adaptado para organizar la información, registros semanales para establecer una valoración del progreso a lo largo de las semanas, contenido multimedia para reflejar dicho carácter auditivo y vivo de las interacciones y entrevistas con profesionales del centro para contrastar la información. Para organizar la información se han seguido las siguientes dimensiones que propone el *ObPlay 9-36m*: motricidad, exploración, juego simbólico, emocional y estado de ánimo, social y de interacción con el entorno natural. De esta forma, dotando al proceso de observación de instrumentos que permitan recoger la información para su posterior análisis y evaluación, podremos otorgar al juego libre en el medio natural el valor educativo que merece.

El presente estudio comienza planteando los objetivos a través de los cuales se organiza la investigación. A continuación, se plasma en el marco teórico la literatura científica que fundamenta y relaciona el juego libre, el medio natural y la metodología Montessori. Para

entender la forma en la que se ha desarrollado el proceso de recogida y análisis de información se encuentra la metodología, donde también se especifica el diseño de los instrumentos y las características de los participantes. A continuación, aparecen los resultados, los cuales están organizados atendiendo a las dimensiones anteriormente mencionadas. Para poder determinar el valor educativo del juego libre en el medio natural tiene lugar la discusión, donde utilizando el respaldo teórico se tratan aquellos aspectos que más relevancia presentan dentro del estudio. Para valorar la consecución de los objetivos aparece el apartado de conclusiones. Finalmente, se presentan tanto las limitaciones del trabajo como las futuras líneas de investigación que pueden emerger de él.

2. JUSTIFICACIÓN

1.1. Justificación personal del TFG

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), basado en la evaluación del juego libre en el medio natural en Educación Infantil, surge a partir de la reflexión acerca de la forma en la que el alumnado interactúa y se relaciona en este contexto. Dicha inquietud emerge a raíz de la realización del *Prácticum* en un centro educativo Montessori donde se dedica una hora diaria de juego libre en el medio natural. Al comenzar a presenciar dichos momentos decidimos focalizar este TFG en la evaluación, a través de la observación sistemática y naturalista, de la forma en la que el alumnado se desenvuelve en el juego a nivel motriz, social, emocional y de exploración en un entorno con dichas características.

1.2. Justificación formativa

Para comenzar, hemos de destacar la excepcionalidad de esta experiencia para mi formación docente, pues constituye uno de los primeros contactos directos con la etapa de Educación Infantil. Anteriormente nuestra formación académica se ha centrado en la etapa Educación Primaria, por lo que supone una oportunidad para conocer tanto al alumnado y su desarrollo evolutivo, como a la figura de la maestra de Educación Infantil y su labor docente.

Además, la intervención docente a lo largo de nuestra trayectoria académica ha consistido en la organización de actividades dirigidas, donde persiguiendo unos objetivos, se delimitaban unos tiempos y dinámicas para cada momento. Ahora, con el presente TFG, se ha planteado una nueva oportunidad de aprendizaje que desde luego contribuye a mi formación docente en

varios aspectos. En primer lugar, permite conocer en primera persona la forma en la que se desarrolla una observación sistemática y naturalista en un contexto de juego libre en el medio natural, conociendo así variedad de instrumentos de observación. Paralelamente, constituye una oportunidad para ganar experiencia no sólo en la recolecta de información sino también en su organización y posterior análisis. Finalmente, centrándome en el tema propuesto, supone una oportunidad para establecer una valoración personal sobre los efectos en el desarrollo del niño que derivan de la práctica diaria del juego libre en el medio natural.

En lo que respecta a las competencias generales establecidas en la Guía Docente del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Valladolid de la Facultad de Segovia, a través del presente TFG se desarrollan varias de ellas, aunque la siguiente lo hace de forma más relevante:

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- Ser capaz de interpretar información recogida mediante la observación del juego libre en el medio natural en Educación Infantil.
- Ser capaz de utilizar diferentes procedimientos de búsqueda de información que permitan establecer una fundamentación teórica de los datos obtenidos a través de la observación del juego libre en el medio natural.
- Ser capaz de reflexionar sobre el valor educativo del juego libre en el medio natural, así como del rol docente durante este periodo.

Paralelamente, en cuanto a las competencias generales recogidas en la Guía docente de la asignatura Trabajo de Fin de Grado 23-24 de la Facultad de Educación de Segovia de la Universidad de Valladolid, son trabajadas varias de ellas. No obstante, a continuación adjunto una tabla donde aparecen las competencias generales vinculadas a las específicas que más destacan en el presente TFG y su correspondiente justificación.

Tabla 1

Relación entre las competencias generales y específicas más destacadas en el TFG y su justificación.

Competencia	Justificación
1(d). Aplicación práctica de principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.	Dentro de la práctica educativa, la observación constituye un procedimiento imprescindible para tanto conocer al alumnado como para ejercer una labor reflexiva acerca de la forma en la que se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje. En este trabajo, a través de la observación sistemática y naturalista se recoge información acerca del juego libre en el medio natural.
3. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.	Tras recoger la información tiene lugar un proceso de reflexión donde estableciendo un contraste con fuentes teóricas se establece una valoración sobre la calidad educativa del juego libre en el medio natural.
4(a). Desarrollar habilidades para iniciarse en actividades de investigación.	El estudio constituye una investigación en sí. No obstante dentro del mismo existen distintos momentos de investigación. En primer lugar, tuvo lugar una búsqueda de información para obtener un instrumento de observación del juego libre en el medio natural. Posteriormente, utilizando dicho instrumento se desarrolló una investigación propia para evaluar el juego libre en el medio natural dentro de una escuela Montessori.
4(b). Desarrollar habilidades para el fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.	Son pocos los centros en los que se establece una hora diaria de juego libre en el medio natural. Por ello, a través del presente TFG se establece una perspectiva innovadora que manifiesta la importancia de dicho juego en un contexto como lo es el natural, lo que puede impulsar a que se produzca con mayor frecuencia en otros centros.

1.3. Justificación del TFG en relación al ámbito escolar

En Educación Infantil el juego libre constituye una de las principales técnicas para promover el desarrollo social, cognitivo y motriz en el alumnado. De hecho, la tradición pedagógica freinetiana de Celestine Freinet (1996) y Elise Freinet (1981) apostaba por el valor del juego libre y simbólico, no estructurado por el adulto, como herramienta para promover el desarrollo íntegro del alumno. A través de la lectura del presente TFG, se puede comprender el rol docente que la tradición pedagógica freinetiana propone, observador no

intervencionista, pues para que el juego libre se desarrolle en un contexto espontáneo y natural es necesario que no haya interferencias por parte del adulto.

Además, el docente a través de unos instrumentos de observación adecuados, tales como los que se proponen en este TFG, puede obtener gran cantidad de información a raíz de las interacciones que el alumnado establece con el entorno, con otros compañeros y consigo mismo. Como exponen Fontanet y Romera (2021, p.19), tenemos que asumir la necesidad de aprender a leer el juego, “aprender a mirarlos cuando juegan, a escucharlos, a entender las conexiones de ese juego que es tan rico, tan abierto e imprevisible”.

Por ende, tras leer esta investigación se puede comprender la importancia del juego libre en el medio natural, pues utilizando unos instrumentos de observación adecuados y con un posterior análisis, se lleva a cabo una evaluación que dota de calidad educativa a dicho juego. Además, al ser un trabajo realizado en un centro educativo que tiene integrada dentro de su jornada una hora de juego libre diaria en el medio natural, otros docentes pueden comprender la viabilidad de este juego libre en la naturaleza gracias a la lectura de este TFG.

3. OBJETIVOS

El objetivo general del presente Trabajo de Fin de Grado es evaluar el juego libre en el medio natural a través de la observación sistemática y naturalista en Educación Infantil dentro de una escuela Montessori.

Paralelamente, los objetivos específicos que se proyectan son los siguientes:

1. Profundizar en la fundamentación teórica existente tras el juego libre en el medio natural.
2. Establecer una relación entre el juego libre, el medio natural y la pedagogía creada por María Montessori y mostrar la importancia que presenta en Educación Infantil.
3. Manifestar la importancia que María Montessori dotaba a la observación como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje con el alumnado.
4. Recoger información a través de la observación sobre las interacciones que se producen entre el alumnado y el medio en un contexto de juego libre en Educación Infantil en una escuela Montessori.
5. Valorar las experiencias sociales, emocionales, cognitivas y motrices que derivan de la práctica regular del juego libre en el medio natural.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La relación entre el alumnado y el medio natural

Desde hace unas décadas, la evolución de la sociedad ha desplazado el medio natural a un segundo plano. Antes la vida se realizaba en la calle, en espacios cercanos a la vivienda en muchos casos de carácter natural. Hoy en día, la vida urbana y las nuevas tecnologías han tomado mayor importancia, convirtiéndose así en las protagonistas del tiempo de ocio de los niños. Cada vez se va menos a jugar al parque pues existen infinidad de dispositivos electrónicos que captan la atención de los más pequeños. Sin embargo, estos dispositivos no permiten sentir, tocar, oler, probar, escuchar todos los elementos que ofrece la naturaleza y que son de vital importancia sobre todo en edades en las que aún se está conociendo el mundo. “Si los hechos son la semilla que más tarde produce el conocimiento y la sabiduría, entonces las emociones y las impresiones de los sentidos son la tierra fértil en la cual la semilla debe crecer” (Carson, 2021, p.29). Los infantes aún necesitan vivir experiencias que les generen tal capacidad de asombro como para adquirir aprendizajes de ellas. Dichas experiencias serán más significativas cuanto más implicación tanto cognitiva como motriz supongan.

El entorno natural constituye un espacio heterogéneo lleno de fenómenos complejos como sustancias naturales, ciclos estaciones o diversidad biológica. Dichos estímulos constituyen la fuente donde nace la experimentación y la curiosidad, pues aquello que percibimos a través de todos los sentidos se integra de forma significativa en nuestro cerebro (Wauquiez et al., 2019). Además, los espacios naturales presentan características idóneas para jugar de forma libre. Los niños pueden utilizar materiales naturales para construir, crear e imaginar sus propias historias, fomentando así el desarrollo de habilidades creativas y de resolución de problemas. “La naturaleza sirve como una pizarra en blanco sobre la cual niños y niñas dibujan y reinterpretan las fantasías de la cultura” (Louv, 2020, p.6). Este tipo de experiencias de contacto directo con la naturaleza en las que el alumnado disfruta, promueven también de forma indirecta un sentimiento de cuidado hacia ella. Cuando un entorno provoca sensaciones placenteras, inconscientemente tratamos de mantenerlo y protegerlo.

Este aspecto guarda una estrecha relación con lo que enuncia Sampson (2015, p.13) “esta tendencia actual a la desnaturalización de la infancia también amenaza a los lugares en los que vivimos y quizás incluso al futuro de la humanidad”.

La pérdida de contacto directo con entornos naturales se evidencia en aspectos tales como la reducción del conocimiento y apreciación por la biodiversidad o una mayor dependencia de los recursos naturales, ya que no se comprenden sus procesos y limitaciones. Cuanto menos tiempo se pasa en la naturaleza, menos se conoce sobre ella, menos importancia se la otorga y por ende menos se la cuida y protege. “Si la sostenibilidad depende de transformar las relaciones entre el ser humano y su entorno, la brecha existente entre la infancia y la naturaleza se convierte en la mayor, y a su vez más ignorada, crisis de nuestro tiempo” (Sampson, 2015, p.14).

4.1.1. Los beneficios en el aprendizaje del alumnado que derivan de la interacción con el medio natural

El entorno constituye un lugar donde poder experimentar todo tipo de nuevas sensaciones. El frío de la sombra debajo de un árbol, el calor en los días soleados, la tierra húmeda, el aire fresco, los animales y sus complejas formas de subsistencia. El medio natural nos enseña a vivir, a respetar y a cuidar. Cuando somos pequeños esta interacción cobra importancia, pues aún nos queda por conocer todo lo que nos rodea

Los beneficios que derivan de la interacción con el medio natural abarcan numerosos ámbitos. Entre ellos y uno de los más importantes, la salud. La naturaleza constituye un espacio donde promover la salud en todas sus dimensiones, más allá de lo físico. “El aire limpio, los colores naturales, los sonidos y los olores generan un efecto positivo sobre las personas que nos mueve a viajar, a pasear, a explorar” (Pérez-Brunicardi, Peire y Baena, 2011, p.46). Además, las características del entorno natural crean un clima de calma que permite reducir los niveles de estrés. Es por ello por lo que hoy en día están emergiendo las Ecoterapias para cuidar la salud mental, pues el simple hecho de sumergirse en un bosque, abrazar un árbol o escuchar el sonido del río, puede ser de gran ayuda. A nivel biológico, esta interacción con la naturaleza también fortalece el sistema inmunológico de los niños, ayudándolos a desarrollar defensas contra alergias y enfermedades.

Por otro lado, centrándonos en el desarrollo del alumnado, los beneficios derivados de la interacción con el medio natural son varios. En primer lugar, las características del entorno natural permiten despertar el deseo de experimentar, explorar e investigar. La naturaleza es cambiante y está llena de procesos biológicos que descubrir, lo que capta la atención de los niños y les incita a experimentar tanto con los elementos naturales como con sus capacidades.

Este hecho establece una relación directa con el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismo, pues estas características naturales llevan al alumnado a la resolución de problemas y la superación de nuevos desafíos. Además, al ser elementos tan llamativos para los niños, también favorecen el desarrollo de la concentración pues implica destinar su atención a comprender las características naturales durante un tiempo prologando. Investigaciones como la de Malone y Waite (2016) demuestran que la naturaleza favorece la salud, el bienestar, la autoestima, el conocimiento medioambiental y la capacidad de concentración.

Asimismo, la naturaleza ofrece la posibilidad de aprender de forma interdisciplinar. Es un entorno en el que se adquieren aprendizajes tanto lógico-matemáticos como artísticos, sociales, de lenguaje o biológicos. Además, según Freire (2010), está demostrado que el alumnado mejora en cuanto a comportamiento y resultados en sus salidas al campo, campamentos, huertos escolares, jardines de los patios escolares, etc. Es un espacio donde la motivación incrementa de forma intrínseca. María Montessori (citado por Castaño et al., 2021) decía:

No hay descripción, ni imagen, ni libro que pueda reemplazar ver árboles reales y toda la vida que los rodea en un bosque. Algo emana de ellos que le habla al alma, algo que ni un libro ni un museo es capaz de darnos. (p.94)

En este sentido, el alumnado no solo aprende conceptos del medio natural, si no que también adquiere valores de vital importancia tales como el cuidado de un entorno tan preciado y determinante para nuestra propia supervivencia.

Por todo ello, según enuncia Sánchez (2014), la inclusión del aire libre en el currículo viene del interés por la protección del medioambiente, la preocupación por la salud mental y física de los niños, la oportunidad de aprender jugando para ser autónomo y la adquisición de habilidades de resolución de problemas.

4.1.2. El medio natural dentro de la pedagogía Montessori

El método Montessori es un enfoque pedagógico desarrollado por la doctora María Montessori a principios del siglo XX. Sus principales características son el respeto por el desarrollo natural del infante, la confianza y la libertad para gestionar su propio aprendizaje según sus potencialidades. Para ello, propone crear un ambiente preparado que promueva la independencia a través de la exploración.

En este sentido, la libertad y la autodisciplina hacen posible que cada uno encuentre actividades que dan respuesta a sus necesidades evolutivas. Este ambiente ha de ser amplio, ordenado, adaptado a la medida de los niños y estructurado según las cinco áreas Montessori: Vida Práctica, Sensorial, Matemáticas, Lenguaje y Cómica.

En cuanto al medio natural, dentro del método Montessori se considera que la naturaleza es crucial en el desarrollo infantil, pues ofrece unas oportunidades de aprendizaje variadas y de mayor calidad respecto a las que se encuentran dentro de un aula. Como enuncia María Montessori en el momento en el que el infante se enfrenta al mundo exterior, es el mundo en sí mismo el que se le ofrece, consecuentemente se ha de llevar al niño fuera para enseñarle así la realidad en lugar de recurrir a representaciones de la misma (Montessori, 1986).

Uno de los principales pilares del método Montessori es la libertad que se le da al infante para acceder al conocimiento mediante la exploración del mundo circundante. Es precisamente a través de los sentidos que el recién nacido explora y absorbe lo que está en el medio y qué mejor lugar para ello que un entorno natural cargado de estímulos (Espinoza, 2022).

En esta pedagogía se valora el entorno natural como un entorno de aprendizaje enriquecedor donde aprender a través de la exploración, el descubrimiento y la conexión con el mundo natural. Se fomenta el trabajo al aire libre, la observación de plantas y animales, y el respeto por el medio ambiente. Según el concepto de educación cómica de María Montessori, cuando el niño está rodeado de naturaleza aprende a apreciar a los seres vivos, de esta manera se va creando compromiso y responsabilidad con su medio (Rodríguez, 2013).

Además, otras áreas Montessori como el de vida práctica también toman en cuenta al entorno natural con una principal fuente de aprendizaje. Esta área se creó para que los niños adquiriesen habilidades cotidianas tales como el cuidado del entorno natural y de los individuos a su alrededor, empatía, gracia y cortesía (Barros, 2022).

La naturaleza se presenta como uno de los principios Montessori, pues proporciona una base sólida para el desarrollo integral del alumnado. Cuando los niños pasan mucho tiempo jugando en ambientes naturales, su vínculo con la naturaleza se fortalece, lo que les motiva a asumir riesgos que enriquecen su aprendizaje. Tal y como dice María Montessori (citado por Barreto y Granado, 2023, p.23) “la tierra es de donde son nuestras raíces. Hay que enseñar a los niños a sentir y vivir en armonía con la Tierra”.

4.2. El juego libre en Educación Infantil

Educación en creatividad es un objetivo explícito que forma parte de las finalidades de todos los sistemas educativos de los países desarrollados y de las apuestas de la UNESCO en materia de educación (Jiménez y Muñoz, 2012). Una forma de estimular la creatividad en la infancia es a través del juego.

El juego es una actividad humana fundamental dentro del desarrollo evolutivo de los niños. Se caracteriza por ser voluntario, placentero, creativo, imaginativo y espontáneo, es una actividad que se realiza por iniciativa propia y no necesita ninguna planificación. En palabras de Moreno (2002), la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad, la cual ha jugado siempre, en todas las circunstancias. Toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir.

A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras. Para García (2009), el juego constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos, al manipular, investigar y crear nuevas situaciones. Las actividades lúdicas constituyen un espacio donde los infantes experimentan todo tipo de roles y situaciones que crean por propia iniciativa, resuelven problemas y retos y aprenden de forma activa, a través de la experimentación y la interacción entre iguales. Supone una forma natural de aprender y de relacionarse con el entorno. Por ello el juego se incluye dentro de la Declaración de los Derechos del Niño: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Naciones Unidas, 2006, principio 7).

Dentro de las distintas actividades lúdicas existen diversos tipos, entre ellos el juego libre, una alternativa que busca promover la autonomía y creatividad de los infantes. Se caracteriza por dejar a los infantes jugar de forma espontánea y sin restricciones adultas, sí con límites que aseguren la seguridad, pero sin apenas existir interacciones que modifiquen el desarrollo del juego creado por los infantes.. De esta forma, son ellos los que eligen cómo jugar, qué jugar y con quién jugar, lo que les permite explorar sus intereses, asumir nuevos roles, superar desafíos y retos y desarrollar habilidades sociales y cognitivas de forma natural.

El entorno y los materiales existentes en él son los que el adulto puede modificar, creando así un espacio de juego seguro y estimulante que permita actuar libremente y aprender de forma autónoma.

Según Martínez (2022), el espacio de juego ha de ser un lugar tranquilo, amplio y no demasiado estructurado, pues lo que se pretende es que el infante se sienta libre para crear sus propios juegos. Los materiales presentes en él han de servir para crear y construir, para que así elaboren sus propios juguetes, ejercitando la imaginación y creatividad. En cuanto al rol del adulto, lo más importante es que no dirija, ha de mantenerse al margen y dejar que el juego lo desarrollen los niños por sí mismos, dejando que exploren el entorno y que conecten con su cuerpo.

Los beneficios que derivan de la práctica de juego libre en Educación Infantil son varios. Permite desarrollar habilidades sociales a través de la interacción y la expresión emocional, promueve la independencia y autoconfianza al tener la oportunidad de tomar decisiones y resolver conflictos de forma autónoma y fomenta el desarrollo de la creatividad y la imaginación al ser ellos los propios creadores de la actividad lúdica. Estos beneficios expuestos justifican su inclusión en el día a día de los discentes, pues es determinante para que adquieran un desarrollo íntegro. Según Sampson (2015), la Academia Americana de Pediatría recomienda una hora diaria de juego libre no estructurado para fomentar la salud física, mental y emocional de los niños. Sin embargo, no basta con ampliar el tiempo de juego, hemos de entender este momento como una verdadera oportunidad de aprendizaje y no como un periodo de descanso, dando así al juego libre el valor educativo que merece. Tal y como expone Bocco (2023) siendo conscientes de que el juego libre nos conecta con nuestro impulso vital a lo largo de nuestro desarrollo evolutivo, estaremos preparados para otorgar a las actividades lúdicas la importancia que merecen.

4.2.1. El juego libre dentro de la pedagogía Montessori

María Montessori, firme defensora del aprendizaje autodirigido y la libertad de movimiento, apoyaba el uso del juego como recurso educativo en el aula, lo que posibilitó que los niños tuvieran los recursos necesarios para jugar y descubrir por sí mismos el mundo (Pardo, 2014). En esta pedagogía, el juego se valora como una forma de aprendizaje activo donde los niños eligen sus actividades según sus intereses y ritmos. Según Dattari et al. (2017) a través de la metodología Montessori los niños aprenden naturalmente jugando, debido a que exploran,

experimentan y descubren cómo funcionan los diferentes elementos, al igual que inventan cosas, fingiendo que un objeto es otro. Para ello, la doctora creó los ambientes preparados, es decir, un entorno dinámico que responde a la formación individual y colectiva de los infantes, entregando espacios para su desarrollo según las necesidades de cada uno y donde tienen libertad de elección y movimiento (Dattari et al., 2017). Es cierto que en estos espacios los materiales son estructurados, pues tienen una forma específica de uso, no obstante, se sigue con la premisa de otorgar libertad al infante para que tome sus propias decisiones y resuelva los diferentes conflictos que se le plantean de forma autónoma.

Además, la doctora Montessori abogaba por permitir a los infantes trabajar con herramientas reales, dándoles la libertad de elegir en qué trabajar para perfeccionar sus habilidades con el tiempo (Montessori Village, 2019). No hay nada más real que la propia naturaleza. La falta de libertad de juego al aire libre en los niños limita que éstos se desarrollen de forma plena. Por ello, el juego al aire libre constituye una parte fundamental dentro de la pedagogía Montessori.

4.2.2. El juego libre en el medio natural

La naturaleza constituye un entorno cargado de materiales no estructurados útiles para el desarrollo del juego libre debido a su variedad y dinamismo. Estos materiales también reciben el nombre de piezas sueltas. Sampson (2015, p.159) expone que hace unos años la revista *Wired* publicó un artículo titulado “Los 5 mejores juguetes de todos los tiempos”. En lugar de ser objetos electrónicos eran: (1) un palo, (2) una caja, (3) una cuerda, (4) un tubo de cartón y (5) tierra. Todos estos objetos tienen un rasgo en común, en efecto, son considerados piezas sueltas pues no tienen una función específica. Cada uno de ellos puede ser utilizado de múltiples formas, un palo que es un varita pero también una caña de pescar, una caja que es una casita o bien un sombrero, un tubo de cartón que es un catalejo o un vaso y tierra que puede ser desde polvos mágicos hasta un plato de comida preparado cuidadosamente. Aunque no todos los elementos son de carácter natural, reflejan el mensaje a transmitir, los materiales no estructurados dan paso a la imaginación y creatividad de los infantes elevándolas a niveles exponenciales. Y no hay un espacio más cargado de este tipo de materiales que la propia naturaleza. Además, en ella no sólo te puedes encontrar con elementos inertes, sino que hay una infinidad de plantas y animales que también pueden ser los protagonistas del juego libre. Quién sabe, igual los niños se convierten instantáneamente

en los mejores científicos del mundo observando todas estas criaturas animales, aunque solamente suceda en ese rato en el que disfrutan jugando de forma libre.

El juego con piezas sueltas es un juego libre, no estructurado, en el que se proporciona una serie de materiales, objetos, utensilios o ingredientes que en un principio no son nada y pueden llegar a ser todo a través del filtro imaginativo de quien los manipula (Olmos, 2020, p.18). Dichas piezas sueltas indirectamente sirven también para adquirir grandes aprendizajes, prácticos y funcionales. Los palos pueden ser organizados por tamaños y formas, adquiriendo así conocimientos lógico matemáticos o utilizados para dibujar sobre la tierra trabajando así tanto la creatividad y el arte como la motricidad fina. Un palo también puede ser utilizado para crear ritmos y sonidos desarrollando así el campo musical y auditivo. Se refleja así a través de las piezas sueltas el carácter interdisciplinar de la naturaleza, pues cambiando el enfoque permite desarrollar cada una de las áreas de aprendizaje. Además, si se desarrolla dentro de una situación de juego libre los aprendizajes se adquirirán de forma significativa, pues el grado experiencial de la actividad acontecida también es mayor.

Los materiales estructurados no son sólo lo único que hace de este entorno un lugar ideal para el juego libre, sino que también los espacios tienen gran protagonismo. Suelen ser amplios, luminosos y con un carácter cambiante y dinámico que capta la atención de quien se detiene a observarlos. Pueden ser aprovechados para numerosas funciones las cuales varían bajo la mirada de quién organiza la situación de juego. La naturaleza y todos los espacios y materiales que se albergan en ella establecen unas condiciones que facilitan el desarrollo del juego libre como instrumento para alcanzar el desarrollo íntegro del alumnado. “La vida en plena naturaleza es factor esencial para adquirir una cultura integral” (Bernal, 2000, p.179), y por ello, es conveniente propiciar en nuestra sociedad las máximas situaciones posibles en contacto con la naturaleza.

Las críticas frente al juego libre en este entorno natural respaldan sus argumentos en la falta de seguridad que este entorno ofrece al alumnado. No obstante, se trata de un aspecto fácilmente de solventar acondicionando previamente el espacio para hacerlo “seguro” y que el rol de la maestra siga siendo de observadora. Tal y como dice Puig-Rovira (2000) la seguridad que buscamos será la consecuencia de la previsibilidad.

Teniendo en cuenta las oportunidades de aprendizaje que ofrece el medio natural, es necesario incluir diariamente tiempos de juego libre no estructurado en un entorno con tales características. Tal y como dice Robertson (2017), para muchos de los niños de hoy en día,

cargados de actividades extraescolares estructuradas o conectados continuamente a aparatos electrónicos, dichos momentos de juego pueden constituir las únicas oportunidades que se les presenten de disfrutar del juego no estructurado al aire libre. Constituyen momentos en los que los infantes son protagonistas de actividades iniciadas y dirigidas por ellos mismos dentro de un contexto natural que les brinda variedad de creaciones lúdicas. En palabras de Barandiaran et al. (2021), se pone de manifiesto la importancia del juego en un entorno que tiene vida propia.

4.2.3. La acción docente dentro del juego libre en el medio natural

Dentro de esta situación de juego libre en el medio natural, la función del profesorado es imprescindible para que el espacio cumpla con dichas condiciones de seguridad acompañadas de un pequeño riesgo que permitan la libertad y el aprendizaje. Si queremos que el niño se desenvuelva de forma autónoma y libre en este entorno, antes debemos de haberlo preparado para que cumpla unas características que permitan que el docente tenga que intervenir lo menos posible en las situaciones de juego. Como enuncia Orem (1971) debemos crear un ambiente donde tenga libertad, pero respetando siempre las normas y a los demás. Estas condiciones de seguridad no hemos de confundirlas, no hemos de vaciar el espacio, perdería toda su esencia como fuente de aprendizaje, sino que se trata de establecer un equilibrio entre la seguridad y un pequeño riesgo que posibilite el aprendizaje. Por ejemplo, si quitásemos los palos del espacio, es cierto que nos aseguraríamos de que no se hacen daño con ellos, pero también les privaríamos de la responsabilidad que supone para ellos utilizarlos respetando tanto a los compañeros como al entorno, al igual que de las posibilidades de juego que estos ofrecen para crear e imaginar historias. Si el adulto confía en el infante y le otorga responsabilidades, podrá llegar a tener el mismo respeto que el que podría tener el propio adulto.

Contando con estas características del espacio, el profesorado debe adoptar una posición pasiva que permita que el alumnado desarrolle las situaciones de juego de forma autónoma. Intervendrá cuando la propia seguridad del alumnado corra peligro, pero tanto en el uso de los espacios y elementos naturales como en la resolución de conflictos, ha de mantenerse al margen en la medida de sus posibilidades. Sin embargo, la acción docente no se limita a lo expuesto, sino que debe aprovechar este momento de juego libre en el medio natural para adoptar una de sus principales funciones, la de observador. Según María Montessori (1937) en nuestro sistema el maestro debe ser más pasivo que activo, y su paciencia debe

estar compuesta por ansiosa curiosidad científica y por absoluto respeto al fenómeno observado, de forma que el maestro no solo entienda sino que también sienta su profesión de observador. En una situación de juego libre en el medio natural, los alumnos interactúan tanto con sus iguales como con el entorno, creando un clima donde no sólo aprenden los discentes, sino también el profesorado, quienes si se detiene no sólo a observar sino también a escuchar obtiene gran cantidad de información de calidad sobre el infante.

4.3. La observación en Educación Infantil

En Educación Infantil la observación constituye una práctica imprescindible dentro de la acción pedagógica, pues acompañándola de una reflexión docente, permite comprobar que el proceso de aprendizaje se desarrolla según lo planteado. Dicha observación ha de ser continua, pues cada momento en el que el alumnado toma protagonismo constituye para nosotros, docentes, una fuente de información para conocer tanto el desarrollo evolutivo del infante y su propio proceso de aprendizaje como la efectividad de las dinámicas desarrolladas dentro del ámbito educativo. Según Gervilla (2014) la observación ha de ser un proceso continuo, esencial y estructurado para así dar respuesta a los objetivos formativos y de desarrollo íntegro de los niños. Dicha observación, tal y como enuncian Borjas y Pineda (2021), constituye un elemento vital dentro del proceso de evaluación en Educación Infantil.

Por lo expuesto, la información que se obtiene a través de la observación permite ofrecer una evaluación formativa y continua al alumnado, de forma que estableciendo un continuo vínculo comunicativo se le ofrezca un feedback que contribuya a su proceso formativo. De hecho, es tal la importancia de la observación que según el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, respecto a los procedimientos e instrumentos de evaluación, una de las dos técnicas principales en la educación infantil es la observación directa.

Considerando su importancia para el proceso de evaluación, la observación ha de estructurarse atendiendo a unos criterios que permitan al profesorado identificar conductas, hábitos y manifestaciones que faciliten el conocimiento del desarrollo del infante (Borjas y Pineda, 2021). Además, a la hora de observar hemos de seleccionar la técnica más adecuada para cada contexto. En el caso del juego libre en el medio natural, la observación directa, sistemática y naturalista constituyen una buena alternativa, pues permiten recoger información en el directo, sin condicionar el desarrollo de los hechos y estructurando ya la

información a través de unos indicadores. La observación sistemática consiste en elaborar de forma previa al momento de observación aquellos indicadores de los cuales queremos registrar información, para así focalizarnos en ellos. Según Sánchez Núñez y Pegalajar Moral (2019) uno de los requisitos que debe cumplir la observación sistemática es que existían instrumentos adecuados para que la recogida de datos quede plasmado en un sistema de categorías.

El registro de la información obtenida se lleva a cabo atendiendo a la dimensión previamente establecida. No obstante, es importante reconocer que las dimensiones no son un elemento estático ni inmutable. A lo largo del proceso de observación, puede surgir la necesidad de elaborar una nueva dimensión o de ajustar la existente para alcanzar una mejor adecuación al contexto observado. En palabras de Bilton (2010) la experiencia puede permitir el desempeño de una observación más afinada, lo que dotará de rigor al proceso y nos ayudará al posterior análisis de la información.

Por su parte, la observación naturalista hace referencia a aquella observación en la cual el docente no interviene. Dicha decisión metodológica se plantea con el objetivo de que el contexto observado sea lo más verosímil posible, de forma que el juego libre y espontáneo se desarrolle sin ningún tipo de intervención que lo altere. Según Ortega (2022) consiste en observar el comportamiento y las interacciones de los sujetos en su ambiente natural, sin intervenir ni manipular intencionalmente el entorno. Esta técnica observacional permite comprender exhaustivamente las dinámicas sociales en un contexto real de actuación, donde cada interacción social y forma de relacionarse no es desnaturalizada. Las críticas a la presente técnica consideran que no se puede contrastar la información recogida con la opinión de los sujetos observados, siendo un reto mantener la objetividad a la hora de establecer interpretaciones. Por este motivo, es de vital importancia desempeñar una observación donde no sólo tome protagonismo el sentido de la vista, sino también el del oído, pues a través de las intervenciones y participaciones orales del alumnado se puede obtener gran cantidad de información que permita establecer una interpretación veraz de los hechos. Además, dentro de la metodología Montessori se procura no intervenir durante el juego libre, pues constituye la forma más respetuosa de observar para dejar que el alumnado se desenvuelva con espontaneidad, confiando en él y otorgándole responsabilidad.

Con el objetivo de dotar de significatividad a la observación naturalista, hemos de observar aquellos momentos educativos en los que los niños interactúan libremente, pues presentan mayor riqueza pedagógica al actuar y expresarse sin factores que determinen una conducta concreta. Por ello, tal y como exponen Borjas y Pineda (2021) es importante observar a los niños y niñas cuando juegan, indagan, preguntan, exploran, razonan, interactúan entre ellos, cuando establecen relaciones con los recursos del medio natural, etc.

Uno de los contextos más enriquecedores en los que se producen las interacciones mencionadas es en el juego libre en el medio natural. En este escenario, los niños tienen la oportunidad de explorar y descubrir el mundo de manera autónoma, interactuando tanto con sus compañeros como con diversos elementos, vivos e inertes, presentes en el entorno natural. Además, a través del juego libre, los niños desarrollan una conexión profunda con la naturaleza y enfrentan desafíos que contribuyen a su desarrollo integral, de ahí su idoneidad como momento de observación.

4.3.1 La observación del juego libre en el medio natural en Educación Infantil

El proceso de observación del juego libre en el medio natural presenta gran relevancia como técnica que permite conocer y comprender el desarrollo infantil. A través de la preparación, observación detallada, reflexión, planificación y evaluación continua, los educadores pueden tomar consciencia del tipo de relaciones que establecen los infantes en actividades no dirigidas dentro de un entorno natural.

El carácter espontáneo de estos momentos de juego, dotan de realismo a la información adquirida de las intervenciones que los alumnos establecen entre ellos, con el entorno y con la maestra. La observación es una de las herramientas con mayor potencial de las que dispone el docente puesto que nos permite obtener información relevante respecto a una acción o práctica concreta (McKernan, 2007). No obstante, para obtener dicha información de calidad, es necesario definir claramente qué aspectos se desean observar, lo que puede incluir habilidades motoras, interacciones sociales, resolución de problemas, creatividad, entre otros (Rogoff, 2003). Esto supone no sólo observar la forma en la que se desenvuelven los infantes, sino también el tipo de interacciones que establecen, cómo superan los distintos retos y el grado en el que influye encontrarse en un entorno natural con dichas características.

En este proceso de observación, el docente debe situarse en un lugar que le permita disponer de un campo de visión amplio donde pueda registrar cada una de las situaciones y

acontecimientos que tengan lugar en el momento de juego. Para registrar las observaciones, Eirín, Rodríguez y Marín (2024) proponen utilizar diferentes instrumentos que permitan captar aquella información relevante para poder desempeñar una evaluación formativa que contribuya con la formación íntegra del discente, entre ellos se encuentran: fotografías, anotaciones libres o sistematizadas, diarios, notas de campo, etc.

No obstante, a la hora de seleccionar un espacio para observar, no podemos únicamente tener en cuenta situarnos en un lugar donde podamos ver todo el espacio, también tenemos que considerar que dicha posición nos permita escuchar al alumnado, a sus intervenciones y a su forma de interactuar. Como enuncian Borjas y Pineda (2021) “en el sistema pedagógico Reggio Emilia los pilares para comprender al infante son la observación y la escucha. Escuchar es observar atentamente utilizando tanto la vista como el sentido auditivo” (p.84).

4.3.2. Instrumentos de observación del juego libre en el medio natural

A la hora de observar en Educación Infantil, son muchos los instrumentos que se pueden utilizar para registrar la información. Es necesario que el docente conozca una amplia variedad de los mismos, ya que determinará la calidad de los datos obtenidos. Tal y como expone Bunge (1979) la observación debe planificarse de forma intencionada con la finalidad de adquirir una información determinada, sirviéndonos del “saber hacer” del profesorado quien selecciona el tipo de instrumento a utilizar. Algunos instrumentos que propone el Ministerio de Educación Nacional (2014) para procesos de observación cualitativa son: registros anecdóticos, diario pedagógico, observadores, cuaderno viajero, contenido multimedia o la bitácora del maestro.

En este contexto de juego libre en el medio natural, es necesario disponer de un instrumento que nos permita recoger información relativa a aspectos motrices, afectivos, de interacción, de tipología de juego y de exploración. En este sentido, Prat-Maratonas et al. (2021) con su instrumento observacional *ObPlay 9-36m*, establece ocho dimensiones para observar el juego libre en infantes de entre 9 y 36 meses: motricidad, exploración, operaciones lógico-matemáticas y espaciotemporales, juego simbólico, lenguaje, emocional y social. A su vez, los subdividen en varios indicadores que permiten organizar la información recogida. Según Prat-Maratonas et al. (2021) “a través del instrumento *ObPlay 9-36m* se pone de manifiesto la interrelación entre la conducta mayoritariamente motriz y exploratoria con los canales emocionales y de interacción social” (p.125).

Por otra parte, Barandiarán et al. (2021) en su libro sobre la evaluación en Educación Infantil, exponen varios instrumentos de evaluación centrados en el juego simbólico, las relaciones que establece el infante con el espacio, con otros niños, consigo mismo y cómo se desarrollan los conflictos que aparecen. Así pues, a través de una organización en tabla, establecen para cada dimensión una serie de indicadores que permiten establecer una categorización más exhaustiva de la información recogida.

Centrándonos en la motricidad, Gil-Madrona (2004) en su libro sobre la evaluación de la educación física en la Educación Infantil, establece una escala de observación para observar y evaluar la motricidad del alumnado de Educación Infantil de 3-6 años. En ella establece las siguientes dimensiones de observación: escalar, lanzar y recibir, caminar, correr, reptar, girar, gatear, expresión corporal y respiración. Para cada uno de ellos hay varios indicadores que permiten especificar la información recabada.

5. METODOLOGÍA

La presente investigación se centra en evaluar a través de la observación directa, sistemática y naturalista el juego libre del alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil en un espacio natural. El tipo de información que se recoge es de carácter cualitativo y presenta un enfoque interpretativo. Las observaciones se desarrollan durante una hora diaria de juego libre en el jardín de un centro educativo Montessori. El periodo de observación cuenta con un total de veinte días. Para la recogida de la información se han elaborado varios instrumentos de observación: guía de observación, registros de valoración semanal, registros multimedia y entrevistas a profesionales del centro educativo. De forma previa al proceso de observación tuvo lugar un proyecto piloto para comprobar la utilidad del instrumento para sistematizar la observación.

Para hablar de los dos ciclos educativos en los que se llevó a cabo la investigación utilizaré los términos utilizados por María Montessori: Comunidad Infantil para el primer ciclo de correspondiente de 0 a 3 años y Casa de Niños para el segundo ciclo de 3 a 6 años. Cabe mencionar que en las escuelas Montessori no se establece una división por edades en cada ciclo, sino que todos conviven y aprenden juntos. Además, para hablar de las maestras utilizaré el término de guía, pues es el que establece María Montessori.

5.1. Diseño

Tras realizar una exhaustiva búsqueda acerca de instrumentos utilizados por diferentes autores para observar el juego libre en alumnado de 3 a 6 años, llegamos hasta el instrumento elaborado por Prat-Maratonas et al. (2021) denominado *ObPlay 9-36m*, diseñado para la observación en el primer ciclo de Educación Infantil. Como mencionamos anteriormente, dicho instrumento propone estructurar la información atendiendo a ocho dimensiones: motricidad, exploración, operaciones lógico-matemáticas y espaciotemporales, juego simbólico, lenguaje, emocional y social. A su vez, subdivide cada dimensión en varios indicadores que permiten estructurar más detalladamente la información.

Con el objetivo de comprobar la eficacia de este instrumento para recoger información acerca del juego libre, desarrollamos un proyecto piloto en la Comunidad Infantil (0-3 años), ciclo en el que realizaba mi *Prácticum* en ese momento. El proyecto consistió en observar durante una hora al día y a lo largo de cuatro días al alumnado de esta etapa. Como se menciona, utilizamos el instrumento *ObPlay 9-36m*, adaptándolo a los objetivos de la presente investigación y a las características del alumnado observado (ver [Anexo I](#)). La información era recogida utilizando papel y boli, a modo de cuaderno de observación.

Además, al haber seleccionado cinco categorías de entre las que propone Prat-Maratonas et al. (2021), cada día centramos la observación en una dimensión para facilitar el proceso. No obstante, al disponer sólo de cuatro días la categoría de juego simbólico no pudo observarse. En caso de acontecer una situación relevante relacionada con otra dimensión, también se anotaba. Para ver el cuaderno de observación ir al [Anexo II](#). Tras recoger la información se transcribía diariamente a un documento de Word.

Por otro lado, para manifestar la interacción que el alumnado establece consigo mismo, con los compañeros y con el entorno a nivel motriz, social, lúdico, emocional y de exploración, durante el proyecto piloto se grabaron aquellas situaciones de interés que permitiesen elaborar un [recopilatorio multimedia](#) de la forma en la que se desarrolla el juego libre en el medio natural en la Comunidad Infantil (0-3 años).

El espacio donde se realizó el proyecto piloto es en su mayoría natural (ver [Anexo III](#)). El suelo está formado por tierra, piedras pequeñas, hojas de pino del gran árbol situado en el centro y varias raíces del mismo. El jardín está delimitado por una valla, un muro y arbustos.

En cuanto a las infraestructuras, al fondo hay una fortaleza de madera a la cual se accede a través de una rampa. En el centro hay un tobogán de madera al que hay que subir por unas escaleras. Junto a él se sitúa una casita de madera con un timbre que emite sonido. Al principio del jardín hay una mesa con tres bancos de plástico. A la derecha de la mesa se encuentra la caseta donde se guardan los juguetes que utilizan durante el momento de “jardín”, entre los que se encuentran motos de plástico, coches pequeños, palas, rastrillos, animales de juguete, etc. Aunque dichos elementos estructurados limitan el simbolismo del juego y no concuerdan con la idea de entorno natural que se presenta a lo largo de este TFG, decidimos realizar el proyecto piloto, ya que su principal fin era valorar la efectividad del instrumento *ObPlay 9-36m* para su posterior uso en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Tras este proyecto piloto pudimos comprobar la utilidad del instrumento para observar el juego libre, dándonos cuenta de la necesaria realización de cambios en el instrumento para adaptarlo al alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil o en términos Montessori, la Casa de Niños (3 - 6 años). Además, tras este pilotaje decidimos realizar algunas modificaciones en el cuaderno de observación. En primer lugar, habíamos diseñado una plantilla de observación para el cuaderno, la cual incluía la fecha, la dimensión y sus respectivos indicadores para ese día y un apartado para registrar anécdotas (ver [Anexo IV](#)).

Al poco tiempo nos dimos cuenta de que no era tan relevante la utilización de dicha plantilla y que era más práctico si en un folio escribíamos a mano los indicadores y la fecha, por lo que dejamos de imprimirla y comenzamos a utilizar folios. Además, dicha plantilla incluía un apartado de anecdotario, dándonos cuenta más tarde de que realmente no se recogía información anecdótica, sino perteneciente a otras categorías, por lo que decidimos quitarlo. En segundo lugar, en un primer momento la observación se recogía directamente utilizando los seudónimos del alumnado. Tras las primeras observaciones nos dimos cuenta de que era muy difícil en el directo acordarse de qué seudónimo tenía cada niño o niña. Por ello, optamos por poner directamente los nombres y posteriormente tacharlos para escribir su seudónimo y así mantener el anonimato. Por último, gracias al proyecto piloto también nos dimos cuenta de que era más factible codificar directamente al transcribir la información al documento de Word que hacerlo previamente en el folio, por ello en las primeras hojas de observación sí que aparecen los números de los códigos pero luego se dejan de incluir.

Tras esta primera experiencia realizamos una nueva búsqueda hasta dar con los instrumentos propuestos por Barandiarán et al. (2021) y por Gil-Madrona (2004), los cuales nos sirvieron para modificar los indicadores referentes al juego simbólico, la motricidad y el ámbito social para así adaptarlas al segundo ciclo de Educación Infantil. Además, teniendo en cuenta que el instrumento *ObPlay 9-36m*, fue diseñado para observar el juego libre en un espacio no necesariamente natural, consideramos oportuno establecer una nueva categoría de elaboración propia que diera cabida al entorno natural y a las interacciones que el alumnado establece con él. Finalmente, obtuvimos un instrumento de observación dirigido al alumnado de 3 - 6 años que toma como fuente de origen el propuesto por Prat-Maratonas et al. (2021), *ObPlay 9-36m*, pero con influencias de Gil-Madrona (2004) y Barandiarán et al. (2021), incluyendo también modificaciones atendiendo a nuestro propio criterio docente (ver [Anexo V](#)).

5.2. Participantes

Los participantes en el estudio se dividen en dos grupos en función del ciclo al que pertenecen, la Comunidad Infantil o la Casa de Niños.

En la Comunidad Infantil encontramos al alumnado de 0-3 años, el cual participó en el proyecto piloto para ver la efectividad del instrumento *ObPlay 9-36m* elaborado por Prat-Maratonas et al. (2021). Está conformado por 18 alumnos de entre 18 meses y 2 años, de los cuales 12 son niños y 6 niñas. Para conocer sus edades, seudónimos y una descripción de cada uno ver [Anexo VI](#).

En la Comunidad Infantil también se sitúan cuatro guías. La función de estas maestras durante los momentos de "jardín" se ciñe a la supervisión sin intervención, salvo que sea estrictamente necesario, pues tienen como premisa dotar al alumnado de responsabilidad y autonomía. Al ser alumnado que aún está aprendiendo a interactuar y relacionarse, intervienen cuando corre peligro la integridad física de algún niño o cuando no pueden resolver los conflictos por sí mismos. No obstante, tratan de no interferir en el juego libre para que los niños lo desarrollen de forma autónoma.

Por su parte, en la Casa de Niños se sitúa el alumnado de 3-6 años, el cual ha constituido el objetivo de análisis esta investigación centrada en la evaluación del juego libre en el medio natural. Son 16 niños de entre 2 años y medio y 5 años, de los cuales 7 son niñas y 9 niños. Para conocer sus edades, seudónimos y una descripción de cada uno ver [Anexo VII](#).

Uno de los niños, Viento, se encuentra tanto en listado de la Comunidad Infantil como en el de la Casa de Niños puesto que a mitad de curso consideraron que estaba preparado para cambiar de ciclo. Por ello, fue partícipe tanto del proyecto piloto en la Comunidad Infantil como de la observación en la Casa de Niños. Por otro parte, cabe mencionar que durante el periodo de observación en el jardín de la Casa de Niños había un total de 50 niños y niñas. No obstante, nos centramos especialmente en los 16 que conocíamos más porque estaban en el grupo del *Prácticum*.

En este mismo ciclo, la Casa de Niños, se encuentran seis guías. Su nivel de intervención es aún menor que el que tiene lugar en la Comunidad Infantil. Tratan de dejar al alumnado la mayor independencia posible para que actúe de forma espontánea y de acuerdo a sus capacidades. Además, cuando acuden a ellas en busca de ayuda tratan de impulsar su razonamiento, ofreciéndoles las herramientas pero no las soluciones. Intervienen normalmente cuando corre peligro algún alumno o cuando un conflicto ya lo han intentado resolver por sí mismos y no han podido. También intervienen para recordar que hay que respetar el entorno natural.

Tabla 2

Participantes en el estudio

Observación		
Ciclo	Participantes	
Comunidad Infantil (0-3 años)	Alumnado	18
	Guías	4
Casa de Niños (3-6 años)	Alumnado	16
	Guías	6
Entrevistas		
Comunidad Infantil	1 guía	
Casa de Niños	1 guía	
Dirección del centro	Directora del centro	

5.3. Recogida de la información

Las principales técnicas de observación utilizadas para la presente investigación son la observación directa, la sistemática y la naturalista. Se trata de una observación directa puesto que la información es recogida *in situ*. Constituye una observación sistemática porque utiliza el instrumento *ObPlay 9-36m* para recoger y categorizar la información. Por otro lado, hablamos de observación naturalista puesto que se observa de forma directa pero sin condicionar el desarrollo del juego, con el fin de evitar cualquier tipo de interferencia que suponga un comportamiento diferente al que tendría si no estuviera. Es cierto que este tercer tipo de observación sólo nos permite obtener una parte de la información, ya que no se contrasta con el alumnado para conocer su interpretación, pues necesitaríamos una segunda parte de análisis en entrevistas individuales o grupales donde preguntarles el porqué de sus comportamientos. Asumiendo este riesgo y debido al carácter de la presente investigación, únicamente nos centraremos en la información obtenida durante la observación, confiando en la objetividad docente del observador.

Para recoger la información contamos con un total de 20 días con una hora de observación diaria de juego libre en el medio natural. En este tiempo se utilizó el instrumento *ObPlay 9-36m* adaptado al segundo ciclo de Educación Infantil ([Anexo V](#)). Dicho instrumento alberga seis dimensiones: motricidad, exploración, juego simbólico, emocional y estado de ánimo, social y de interacción con el entorno natural. Las cinco primeras son utilizadas durante la observación directa, de forma que cada día se observa una en concreto para facilitar la recogida de información. La última de las dimensiones, interacción con el entorno natural, es utilizada posteriormente para el análisis de la información. Esta decisión se toma con la intención de plasmar la presencia de dicha interacción con el entorno natural en cada una de las otras categorías observadas.

Para recoger la información atendiendo a esta guía de observación se utiliza un cuaderno, donde de forma sencilla se registran por escrito, cada una de las situaciones observadas referentes a la dimensión de ese día. No obstante, en caso de desarrollarse una situación relevante para la investigación que pertenece a otra dimensión también se anota. El cuaderno de observación de la Casa de Niños se encuentra en el [Anexo VIII](#). En el cuaderno se pueden observar tachones, los cuales se deben al carácter directo de la observación y al cambio de los nombres del alumnado por seudónimos. La información recogida se pasa diariamente a un documento de Word para asegurar así su permanencia.

Paralelamente, durante el periodo de observación directa no sólo se registró la información en el cuaderno, sino que aquellas situaciones relevantes eran grabadas, siempre sin enfocar el rostro del alumnado para mantener su anonimato.

Además, como mencionamos anteriormente, en la observación no sólo participa la vista, sino también el oído, por ello cuando una situación de interacción o juego incluye una comunicación relevante también se grababa, apuntando al suelo o a los pies de los niños. Posteriormente, a través de la aplicación Capcut se unieron los distintos vídeos para elaborar un resumen multimedia semanal de la información obtenida durante la observación (ver [Anexo IX](#)). En cada vídeo, los fragmentos aparecen estructurados según las dimensiones establecidas en el instrumento adaptado de *ObPlay 9-36m*. Es cierto que en algunos resúmenes no hay vídeos para todas las categorías. Esto se debe a que dimensiones como la afectiva y emocional son más difíciles de filmar al no poder mostrar el rostro del alumnado. Además, como la observación tuvo lugar durante el periodo de *Prácticum* en la Casa de Niños, a pesar de haber estado un total de cinco semanas en este ciclo, no se elaboró un vídeo resumen de la última semana de observación, pues al ser la semana de despedida, cargada de acontecimientos, únicamente pudimos extraer tiempo para recoger información en el cuaderno.

En cuanto al jardín de la Casa de Niños, lugar donde se ha realizado la observación, está formado por tres espacios (ver [Anexo X](#)). En primer lugar se encuentra el porche, una acera de cemento donde los niños juegan con unas tablas de madera de construcción. Dichas tablas constituyen el único elemento estructurado con el que juega el alumnado.

Figura 1

Porche de la Casa de Niños



En segundo lugar, encontramos el jardín 1, un espacio integrado por árboles, arbustos, una pequeña casita de madera, una fortaleza de madera a la cual se accede a través de unas escaleras, una tabla de equilibrio, una pequeña cocina de madera y un rocódromo adaptado a su altura.

Figura 2

Jardín 1 de la Casa de Niños



Por último, se sitúa el jardín 2, formado por árboles, arbustos, un barco grande de madera, una mesa de piedra y un tipi. Los jardines 1 y 2 están divididos por una rampa de cemento.

Figura 3

Jardín 2 de la Casa de Niños



El suelo de ambos espacios está formado por tierra, piedras grandes y pequeñas, palos, raíces y hojas de los árboles.

Cada semana, con el fin de agrupar la información recogida y poder establecer una valoración global, se completaba una escala de evaluación con cuestiones basadas en las dimensiones e indicadores presentes en el instrumento adaptado de *ObPlay 9-36m*. En dicha escala se mide tanto la frecuencia de los hechos como la participación del alumnado en ellos.

Al haber observado durante cinco semanas existen cinco registros (ver [Anexo XI](#)). Aunque inicialmente la escala se organizaba siguiendo una valoración numérica del 1-4, en la tercera semana de observación decidimos cambiar los niveles numéricos por porcentajes, siendo 0% el menor valor y aumentando cada vez 25% hasta llegar a 100%. Al hablar de frecuencia y participación consideramos que a través de porcentajes se comprende mejor la información recogida.

Finalmente, con el fin de contrastar la información recogida con profesionales del centro, realizamos una entrevista con una guía de la Comunidad Infantil, una guía de la Casa de Niños y la directora del centro. Dichas entrevistas fueron grabadas utilizando la herramienta de registro de audio que ofrece WhatsApp. Posteriormente, cada una de ellas se han transcrito a un documento de Word (ver [Anexo XII](#)). Su duración es aproximadamente de cinco minutos. Tanto a las dos guías como a la directora del centro se les realizaron las mismas preguntas: “¿Qué papel tiene el medio natural en la metodología Montessori?”, “¿Qué papel tiene el juego libre en la metodología Montessori?”, “¿Qué beneficios en el desarrollo del niño creéis que tiene disponer de una hora de juego libre en el medio natural?”, “¿En qué situaciones intervenís en el momento de jardín?” y “¿Consideráis seguro este entorno para el alumnado?”.

5.4. Análisis de la información

Para el proceso de análisis, al transcribir la información diariamente del papel al ordenador también se codificaba según las categorías y códigos establecidos en el *ObPlay 9-36m* modificado. Para ello, a través de la herramienta de añadir comentarios de Word, se indicaba a qué código pertenecía cada información (ver [Anexo XIV](#)). Para facilitar la comprensión de la forma en la que se produce el registro de la información, a continuación, incluyo dos imágenes que evidencian el proceso explicado (Figuras 1 y 2).

Figura 4

Ejemplo categoría de motricidad

1. Motricidad
 - 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
 - 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina)
 - 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa)
 - 1.4. Lanzar y recibir objetos
 - 1.5. Saltar con flexión de rodillas
 - 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical

Figura 5

Codificación dentro de la categoría de motricidad

Roca, que es mas pequeño, adapta el movimiento haciéndolo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas barandillas.	adriana Perez Fernandez 1.1.
Calima salta al tiempo que da vueltas sobre sí mismo.	adriana Perez Fernandez 1.5.
Mariquita y otros compañeros corren por el espacio. Mientras Mariquita corre va esquivando las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.	adriana Perez Fernandez 1.5.
Tornado hace equilibrio al caminar por el borde de un pequeño muro del jardín.	adriana Perez Fernandez 1.6.
Aire salta desde los troncos hasta las escaleras del barco y aterriza con las piernas separadas.	adriana Perez Fernandez 1.1.
Remolino baja todas las escaleras del barco dando pequeños saltos.	adriana Perez Fernandez 1.1.
	adriana Perez Fernandez 1.5.

De esta forma, una vez codificada toda la información, con la herramienta de buscar de Word, obtuvimos el total de situaciones acontecidas para cada una de las categorías, pudiendo establecer así una valoración general de las que se dan con mayor regularidad.

A continuación, realizamos un vaciado de la información buscando en el documento de codificación la información que había para cada código. De esta forma realizamos el siguiente proceso: con la herramienta de buscar de Word buscábamos un código y copiábamos y pegábamos en otro documento la información que se había codificado con dicho código. Así, toda la información referente a cada uno de los códigos quedó organizada, pudiendo ver con claridad qué situaciones se daban en cada categoría y con qué frecuencia. El documento se encuentra en el [Anexo XIII](#).

A continuación, una vez organizada la información en cada una de las categorías, desarrollamos un proceso de triangulación para unificar la información entre los distintos instrumentos de observación empleados: observación diaria, vídeos semanales de resumen, balances a través de las hojas de registro semanales y entrevistas realizadas a las tres profesionales del centro.

6. RESULTADOS

Los resultados aparecen estructurados siguiendo las dimensiones e indicadores utilizados. Además, se establece un cruce con la dimensión 6 centrada en la interacción con el entorno natural, incluyendo un apartado final en cada dimensión donde se especifica la influencia que dicho entorno ejerce. Paralelamente se incorpora la información obtenida a través de los registros semanales, los vídeos resumen y las entrevistas.

Centrándonos en la dimensión de la **motricidad (1)**, el hecho de constituir un espacio amplio y con variedad de elementos naturales (árboles, piedras, arbustos o raíces) parece influir en la realización de **desplazamientos variados (1.1.)**, tales como correr esquivando dichos elementos, trepar por árboles (fig.6), deslizarse por el suelo, desplazarse en cuadrupedia, mantener el equilibrio, transportar a un compañero, etc. Así lo podemos apreciar cuando Mariquita corre al tiempo que esquiva las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos o cuando Tornado lleva subido a la espalda a Roca. Además, dichos desplazamientos tienen lugar de forma constante, lo que podemos observar en las hojas de registro semanales, donde en la pregunta ¿Se realizan desplazamientos variados?, la frecuencia y participación se mantienen las cinco semanas en el 100%. Algunos ejemplos multimedia de estos desplazamientos se pueden observar en el siguiente [vídeo](#). En cuanto a la **coordinación gruesa (1.3.)**, aparece de forma transversal en cada una de las situaciones, pues al tiempo que elaboran complejos juegos simbólicos, desafían sus habilidades motrices y fortalecen la confianza en sus capacidades físicas. La **coordinación fina (1.2.)** se evidencia en aquellas acciones en las que el alumnado necesita las manos para manipular elementos como tierra, palos, hojas o piedras, los cuales son utilizados diariamente como parte del juego simbólico. Parece que el disponer de estos elementos impulsa la realización de movimientos manuales entre los que se encuentran aplastar, agarrar, agrupar, golpear o romper. Estos movimientos se evidencian cuando por ejemplo Roca coge un palo y comienza a experimentar con él, moviéndolo, retorciéndolo y doblándolo. También se observan en el siguiente registro: *Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida*. El contenido multimedia de estas acciones se encuentran en el siguiente [vídeo](#). En cuanto al **lanzamiento y recepción de objetos (1.4.)**, se observan menos situaciones en las que se realicen estos movimientos. En las pocas situaciones en las que se efectúan, el alumnado utiliza el lanzamiento para experimentar, como vemos en la siguiente observación: *Roca juega a coger tierra y lanzarla desde el barco, unas veces fuerte y otras la deja caer para comprobar qué pasa si tira toda la tierra de golpe o si la va solgando muy lentamente*.

Se intuye que la reducida aparición de este indicador se debe a las relaciones de respeto que establecen entre sí, pues los objetos que se encuentran a su disposición son tierra, palos o piedras, elementos que al ser lanzados pueden provocar algún daño a un compañero.

Por otro lado, el alumnado **salta (1.5.)** constantemente, tanto para esquivar elementos al tiempo que corre como para proponerse así mismo retos (saltar desde bancos, troncos o infraestructuras). Un ejemplo de ello es cuando Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja hasta que se aburre y decide intentarlo saltando desde un banco para caer con una sola pierna. Este registro se puede observar en el siguiente [vídeo](#). Es probable que en un terreno con un suelo uniforme el salto no tuviera tanta presencia ya que no sería necesario para desplazarse por el espacio. Por otro lado, en ocasiones se combina dicho salto con **giros sobre su eje vertical (1.6.)**, como sucede en el siguiente ejemplo: *Mariposa salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire*. Otras veces, los giros se incluyen dentro del juego simbólico, como cuando Escarabajo, Eclipse y Aire juegan a que son princesas en un castillo y saltan y dan giros como si estuvieran en un baile real.

Parece ser que, en cuanto a la dimensión de **motricidad (1.)**, el encontrarnos en un entorno natural con tanta variedad de elementos naturales, vivos e inertes, influye en el tipo de movimientos motrices que realiza el niño. Se observa cómo el disponer de elementos naturales manipulables promueve el desarrollo de juegos que implican movimientos manuales: hacer montones de tierra, organizar piedras en función de su tamaño, etc. Por otro lado, los árboles y todos sus componentes, tronco, raíces y hojas, juegan un papel crucial, pues al tiempo que las hojas son moldeadas, los niños trepan por el tronco y saltan o hacen juegos de equilibrio por las raíces.

Figura 6

Alumna de la Casa de Niños trepando por un árbol



En cuanto a la dimensión de **exploración (2.)**, el alumnado muestra una curiosidad innata al explorar su entorno, pues en todas las situaciones de experimentación toman protagonismo los elementos naturales. En el siguiente registro se observa como además de **explorar los objetos se experimenta la causalidad de los mismos (2.1.)**: *Nieve empieza a experimentar con trozos de hojas de palmeras, tras un rato observándolas se da cuenta de que partiéndolas por la mitad, la hoja se divide en dos partes similares entre sí.* También se evidencia cuando Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol, le pregunta qué cree que es y Nieve, tras un momento de reflexión, dice que es veneno, coge un trozo de árbol para afirmarlo y se lo enseña a Nieve. En el siguiente [vídeo](#) se recogen algunas de estas observaciones.

Esta experimentación con los objetos naturales se desarrolla de forma constante, pues en los registros semanales, en la pregunta: ¿se explora y experimenta con los objetos?, la frecuencia y participación se mantienen entre el 75% y el 100% a lo largo de las cinco semanas. Por otro lado, vemos como el encontrarse en un entorno natural promueve en ellos una necesidad de descubrimiento, pues además de experimentar, se **preguntan (2.5.)** acerca de los procesos biológicos que tienen lugar en este entorno. Así se observa cuando Ola le pregunta a Roca que por qué está todo el suelo húmedo y Roca le contesta que es porque por la mañana ha llovido. Además, muestran interés tanto por los elementos naturales como por las sensaciones que en ellos generan, pues los **cogen intencionadamente (2.2.)** para examinarlos y en caso de descubrir algo que les llama la atención mostrárselo a sus compañeros, lo que se recoge en la siguiente observación: *Agua empieza a oler una hoja, al momento se dirige a Roca y se la da para que también la olfatee.* Debido a esta necesidad de descubrimiento tratan de **realizar una misma acción una y otra vez (2.3.)** pues es así como acaban dando respuesta a sus preguntas. Lo podemos observar cuando Mariposa y Mariquita recolectan piedras y tratan de construir una torre apilando una sobre otra, pero como son irregulares, al poner tres piedras se derrumban y lo siguen intentando una y otra vez de diversas formas. Además, **organizan actividades complejas (2.4.)** que requieren la toma de decisiones conjuntas. Así podemos verlo en el siguiente registro: *Pluma coge una piedra, al ver junto a sus compañeros que pesa bastante deciden entre todos transportarla haciéndola rodar en lugar de cogiéndola.* En este proceso no sólo han experimentado para comprobar el peso de la piedra, también han propuesto soluciones a cómo transportarla hasta llegar a un consenso entre todos. Este tipo de acciones se observan en el siguiente [vídeo](#). Además, cuando se producen estas situaciones de descubrimiento en grupo en las que cada niño propone una iniciativa se plantean situaciones

de juego de **construcción (2.6.)**, como sucede en el siguiente caso: *Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión y girándolos contra el suelo para conseguir construir un agujero lo más profundo posible.*

El entorno natural juega un papel crucial dentro de la dimensión de **exploración (2.)**, pues son los elementos presentes en él los que despiertan la curiosidad en el alumnado de la Casa de Niños. La diversidad de plantas, animales, formaciones geográficas y fenómenos climáticos existentes en este espacio proporcionan una rica fuente de estímulos que invitan a los niños a investigar y descubrir. Así sucede en el siguiente ejemplo: *Se cae una hoja de una palmera, al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de porqué ha sucedido hasta llegar a afirmar: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”.*

A través de la observación directa y de la interacción con estos elementos, el alumnado realiza investigaciones prácticas y desarrolla habilidades científicas esenciales, como es la formulación de hipótesis. Además, según estas observaciones parece que las características de un entorno natural cambiante promueven también el aprendizaje entre iguales, pues cuando un alumno descubre algo novedoso su primera reacción es mostrárselo a un compañero.

En lo que respecta al **juego simbólico (3.)**, el encontrarse en un espacio semiestructurado y con materiales no estereotipados, parece dotar a las actividades lúdicas de complejidad. Los niños imaginan y crean sus propios juegos haciendo que un mismo elemento natural pueda ser utilizado para infinidad de actividades. Así se manifiesta cuando crean una tarta amontonando tierra y decorándola incluyendo hojas pequeñas, piedras y palos. De hecho, son pocas las situaciones en las que se realiza un **uso canónico de los elementos (3.1.)** y en aquellas en las que tiene lugar, la actividad se basa en organizar los objetos en función de sus tamaños o colores: *Calima hace montones de tierra, primero todos pequeños, luego todos grandes y finalmente los va ordenando por tamaños.* El **uso simbólico de los elementos (3.2.)** constituye la principal actividad de cada día, donde por ejemplo, un palo o una hoja de palmera pueden convertirse en cualquier objeto que ellos elijan. Así se observa cuando Nieve coge un palo y lo utiliza como varita mágica o cuando Calima lanza un trozo de palmera como si fuera un avión. En el siguiente [vídeo](#) aparecen ejemplos del uso simbólico de los elementos. Además, este simbolismo es acompañado normalmente de un **lenguaje (3.3.)** que enriquece la situación de juego. Así se aprecia en el juego creado por Roca, Ola y Tornado, los cuales simulan que están en un ambulancia y reciben llamadas de emergencia haciendo el

sonido “Ring Ring”, situación que se puede observar en el siguiente [vídeo](#). Como vemos, la mayoría de estas actividades lúdicas son en grupo o por parejas, siendo más frecuente el **juego colectivo (3.4.)** frente al **individual (3.5.)**. Normalmente, parece ser que este último tipo de juego tiene lugar cuando algún alumno necesita tranquilizarse y prefiere estar sólo o cuando los más pequeños, que acaban de cambiar de etapa, aún no conocen a los compañeros o no se sienten seguros en el nuevo espacio en el que se encuentran. Este caso es el de Viento, un niño de la Comunidad Infantil que se acaba de incorporar a la Casa de Niños y que, como aún no conoce ni a los compañeros ni al espacio juega sólo, lo que hace que los elementos naturales ganen importancia pues se divierte simplemente observándolos o jugando con ellos. Esta reducida presencia del juego individual se manifiesta en las escalas de registro semanal, donde en la pregunta centrada en el juego individual, la participación se ha mantenido a lo largo de las cinco semanas en torno al 25 %

La relación existente entre el entorno natural, sus elementos y el tipo de juego que se desarrolla parece ser directa. En cada una de las actividades lúdicas los niños aprovechan tanto el espacio como los elementos presentes en él para crear un simbolismo que les permita imaginar cualquier tipo de historia. Además, al tratarse de materiales no estereotipados no se determina una única forma de juego para cada uno de los elementos, sino que es el niño el que decide qué simbolismo le otorga. De ahí la diversidad de usos que se da a un mismo objeto o espacio.

Centrándonos en la dimensión **emocional y de estado de ánimo (4.)**, el entorno parece mostrarse como una vía de desconexión y disfrute para el alumnado. Se observa cómo cada una de las situaciones de juego conduce diferentes emociones. Cuando se divierten están alegres y **sonrientes (4.3.)**: *Eclipse canta y baila sin parar junto con su compañera Escarabajo, no paran de reírse al hacer como si fueran las princesas de Frozen*. Esta emoción parece ser la que mayor protagonismo toma, de hecho en las observaciones del registro de información de la quinta semana se especifica: *para la mayoría del alumnado es el momento de la jornada escolar que más entusiasmo genera*. Esta emoción se observa en el siguiente [vídeo](#). También se muestran **inquietos (4.2.)**, pues al final el momento de “jardín” es su oportunidad para liberar energía después de los periodos previos de concentración: *Los niños se sienten libres y contentos en el espacio. A lo largo de toda la hora no paran de correr y saltar de un lado a otro*. Además, el ser un espacio tan amplio posibilita que al mismo tiempo haya niños que prefieran actividades que requieren de una gran implicación motriz y otros que necesiten estar **tranquilos (4.1.)** conectando con la naturaleza. Así se

observa cuando Mariposa se relaja al jugar con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras, mostrándose el entorno natural como un lugar que parece generar también una sensación de calma en el alumnado. Por otro lado, como en todo juego colectivo, al establecer relaciones interpersonales es común la aparición de conflictos, lo que causa en ellos sensaciones de **enfado (4.5.)**, lo que podemos observar en el siguiente registro: *Escarabajo se ha enfadado mucho cuando Ola porque le ha quitado unas tablas de madera para recogerlas, se ha disgustado y ha comenzado a gritar “¡Que las quería recoger yo!”*. Muchas veces dichos enfados provocan en ellos sensaciones de **tristeza (4.6.)**, como por ejemplo cuando Agua persigue a Aire pidiéndole por favor que juegue con ella, pero Aire no la escucha y sigue corriendo hasta que se para y le dice que no quiere jugar con ella y que respete su decisión, Agua se queda muy triste y se va a jugar sola. Otro motivo que les hace estar tristes es el apego que aún tienen hacia sus familiares, algo normal teniendo en cuenta que algunos niños apenas tienen 3 años. Así se observa cuando Viento llora porque echa de menos a su madre.

En cuanto al entorno natural, parece ejercer una clara influencia sobre el estado emocional de los niños. Las posibilidades de juego que ofrece les produce una sensación de alegría y disfrute. Además, cuando se sienten tristes, para algunos niños estar en este entorno les genera tranquilidad. Así lo vemos cuando *Aire al estar triste porque echa de menos a su mamá abraza a un árbol*. Pero si hemos de señalar una emoción que en ellos genera el encontrarse en este espacio es la **sorpresa (4.4.)**. Los cambios que suceden en el entorno natural les asombra, teniendo la necesidad de observarlos y entenderlos. Así se observa en el siguiente registro: *Ola se encuentra una tela de araña entre las maderas de la rampa de equilibrio. Está tan sorprendido que se lo cuenta a sus compañeros para observar de cerca cómo es y si está cerca la araña que la ha creado. Tras observarla durante un rato detenidamente afirma “No hay animales ni arañas porque se han escondido, lo que no se mueve de ahí es su tela de araña”*. Este mismo ejemplo se puede observar en el [vídeo](#) resumen. Para concluir esta dimensión hemos de mencionar que en los registros semanales en la pregunta: ¿Disfrutan en una situación de juego libre?, tanto la frecuencia como la participación se han mantenido al 100% a lo largo de las cinco semanas, evidenciándose así que a pesar de experimentar diversas emociones prima por encima de ellas la alegría.

En lo que respecta a la **dimensión social (5.)**, a la hora de establecer relaciones interpersonales, el alumnado muestra comportamientos tales como compartir o dejar objetos **(5.1.)**. Así se observa cuando Mariquita coge un palo grande y lo golpea contra el suelo para

partirlo y darle la mitad a un compañero. No obstante, existen más situaciones en las que no comparten frente en las que sí que lo hacen, como observamos en el siguiente registro: *Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica, cuando Escarabajo se ha acercado para preguntarle si se lo presta, Nieve se ha negado.* Por este motivo tampoco se observan situaciones de **triada (2 niños + 1 objeto) (5.2.)** puesto que como decimos, al encontrarse en una etapa tan egocéntrica, la habilidad de compartir objetos aún la están desarrollando. Este hecho está directamente relacionado con el indicador de **defensa de las propiedades (5.3.)** donde el alumnado siente los objetos como propios y por ello no permite que otros compañeros los utilicen. Así lo vemos cuando Ola quita unas tablas de madera a un compañero, quien se disgusta y comienza a gritar “¡Que las quería coger yo!”.

Además, a pesar de que a ellos mismos no les gustan que les quiten los elementos con los que están jugando, son varias las situaciones en las que **cogen objetos de otros niños (5.4.)** sin su permiso, lo que podemos apreciar en el siguiente registro: *Pluma discute con Agua porque le está intentando quitar un gorro que lleva puesto.* No obstante, a pesar de estos comportamientos, muestran disponer de habilidades en la **resolución de conflictos (5.5.)**, pues saben escuchar e incluso rectificar si ven al compañero triste. Además, están acostumbrados a expresar aquello que no les gusta para así hacer saber a su compañero que debe parar. De hecho, en los registros semanales en la pregunta: ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma?, tanto la frecuencia como la participación se mantienen entre el 25% y el 50% a lo largo de las semanas, reflejando así también en la observación del registro de la quinta semana que a pesar de no ser totalmente autónomos en este aspecto, se observa con el transcurso de las semanas una mayor autonomía a la hora de llegar a un acuerdo. En la siguiente observación se muestran las habilidades que dispone el alumnado en la resolución de conflictos: *Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten. De repente a Tornado se le rompe su palo y quita a Pluma el suyo. Este se enfada y dice que se lo dé, Tornado se lo devuelve y le pide perdón.* Estas habilidades están relacionadas con el rol que las guías desempeñan en el momento de “jardín”, quienes adoptan una posición de observadoras no intervencionistas, así lo enuncia la directora del centro durante la entrevista: “Lo ideal es siempre ser observadores, incluso cuando hay un conflicto debemos esperar un poquito para ver si ellos tienen tiempo de por sí mismos resolverlo”. Por ello la **interacción que el alumnado establece con el adulto (5.7.)** se reduce a aquellas situaciones en las que corre peligro el alumno, en las que no se están respetando las normas del “jardín” o en las que un

conflicto ya no lo pueden resolver por sí mismos. Un ejemplo es el siguiente registro: *Remolino trepa por la infraestructura del tipi, al verle la guía le recuerda que para trepar están los árboles.* En otras ocasiones son los propios niños los que acuden a las guías para mostrarles un nuevo descubrimiento o enseñarles algo que han construido. Así sucede cuando Aire y Agua ven una mariquita posada en una hoja y acuden a la guía para enseñarla, quien les recuerda que deben dejarla tranquila ya que esa hoja es su hogar. Por otro lado, a la hora de establecer relaciones sociales se observa el **establecimiento de vínculos comunicativos positivos (5.6.)** en los que los niños se muestran empáticos y comprensivos. Un ejemplo es cuando Aire echa de menos a su madre y Granizo se acerca para preguntarle qué le pasa, cuando le contesta, Granizo para hacerle sentir mejor le invita a jugar. Algunas situaciones que reflejan dichos vínculos comunicativos se observan en el siguiente [vídeo](#).

Por último, cabe mencionar el **establecimiento de roles durante el juego (5.8.)**, los cuales en su mayoría son de líder u observador. Así se observa en el siguiente registro: *cuatro niñas entre ellas Eclipse, juegan a que son princesas (Cenicienta, Rapunzel...). Qué princesa es cada una lo decide Eclipse, que actúa como líder del juego.* El rol de líder parece ser desempeñado normalmente por el alumnado de cinco años, pues al ser los mayores constituyen un referente para los pequeños.

En cuanto al **entorno natural**, parece ser que al constituir un espacio en el que normalmente no sólo hay un elemento de cada tipo, sino varios (tierra, piedras, hojas...), no es tan frecuente la aparición de conflictos por querer utilizar el mismo objeto, pues hay más de ese mismo tipo. Por otro lado, al ser un espacio amplio con tantas posibilidades de juego, cuando dos compañeros tienen un conflicto pueden seguir jugando sin tener que compartir el mismo lugar. De hecho, muchos de ellos al enfadarse utilizan el entorno natural, como los arbustos, para calmarse y poder incorporarse de nuevo al juego.

Finalmente, terminar exponiendo la información obtenida a través de la **dimensión de interacción con el entorno natural (6.)**, la cual a pesar de haber establecido un previo cruce con el resto de dimensiones, merece un apartado específico. Las características del entorno parecen influir de forma determinante en el desarrollo del juego. Cada uno de los **espacios es aprovechado (6.1.)** con diferentes fines simbólicos, los cuales varían en función de quiénes los utilicen y con qué fin. Lo observamos cuando Ola y otros dos niños organizan una actividad compleja donde saltan y corren simulando que son trenes. Por su parte, Nieve salta todas las rocas del espacio simulando que son cocodrilos y Mariquita simula que es un coche

de policía y grita que ha habido un robo. Como vemos, un mismo terreno puede convertirse en infinidad de escenarios de juego. En el siguiente [vídeo](#) se observan algunos ejemplos. Además, no sólo son las características del espacio son las que se utilizan dentro del juego, también los objetos naturales no estructurados, vivos o inertes, se incluyen dentro de cada dinámica. Los **elementos naturales vivos (6.2.)** se utilizan de diferentes maneras en función de si se trata de un animal o una planta. Cuando se trata de un animal, manifiestan una relación empática. Además, les sorprenden, captando tanto su atención que pueden estar durante un largo periodo de tiempo observándolos y preguntándose acerca de sus características o movimientos. Así lo podemos ver cuando Ola encuentra una tela de araña y la observa detenidamente hasta llegar a la conclusión de que está la tela de araña pero no la araña. Cuando se trata de plantas, como arbustos o árboles, parecen ser utilizados normalmente para realizar diversos retos físicos, como trepar, o dentro del juego simbólico. Así lo podemos observar cuando Nieve se esconde por los árboles o cuando Remolino trepa por ellos. En cuanto a los **elementos naturales no estructurados inertes (6.3.)**, como tierra, piedras o palos, constituyen los materiales más utilizados dentro del juego. Al no disponer de otro tipo de objetos, son dichos elementos los que protagonizan cada dinámica, de forma que un mismo objeto, como la tierra, un día puede ser un condimento de cocina y, al otro, polvos mágicos. Así se aprecia cuando Tornado coge una hoja de palmera y se la pone en la cara como si fuese un escudo para protegerse o cuando Nieve utiliza un palo como varita mágica. También aparecen algunos ejemplos en el siguiente [vídeo](#). En las hojas de registro semanales en la pregunta: ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego?, la frecuencia se mantiene al 100% las cinco semanas, lo que muestra que todo el alumnado los utiliza para crear situaciones de juego a lo largo de la hora de “jardín”.

Las características del entorno en el que se desarrolla el momento de “jardín” parecen influir el desarrollo del juego libre, dotándolo de una implicación motriz, afectiva, social, de exploración y de juego específica. Constituye un espacio donde viven experiencias que difícilmente se producen en otros contextos, según la guía de la Casa de Niños, supone respirar aire puro, estar en contacto con todo lo que le rodea porque fuera de aquí quizás no tienen ese momento de llenarse las uñas de tierra, al final todo eso es salud. El suelo irregular, los árboles y arbustos y la cantidad de elementos naturales manipulables parecen promover movimientos que no suelen tener lugar en otros contextos y con tanta regularidad. Hablamos de una etapa en la que aún se están conociendo a sí mismos y encontrarse en este espacio natural, tal y como expone la guía de la Comunidad Infantil, les permite actuar y conocer

otros conocimientos: que son capaces de subir rampas, que pueden subirse a los árboles, que pueden experimentar con otro tipo de material que no es el típico de casa y los juguetes tradicionales, sino la tierra, el agua o las plantas. Además, el alumnado parece compartir momentos de aprendizaje a través del juego, la experimentación y el descubrimiento. Al ser un entorno vivo, donde hay animales y plantas, son ellos mismos los que se recuerdan entre sí la necesidad de cuidarlos. Este hecho se relaciona directamente con la necesidad inminente de respetar el medio natural, para lo cual este alumnado parece haber adquirido dichas conductas, ya no sólo porque se encuentren dentro de las normas establecidas para jugar en el jardín, sino porque al ser un lugar en el que ellos disfrutaban se esfuerzan por protegerlo y mantenerlo cuidado.

7. DISCUSIÓN

Tras exponer los resultados de la investigación, es necesaria una discusión de los mismos que permita establecer una valoración general del juego libre en el medio natural. Para organizar la información se seguirán las dimensiones utilizadas estableciendo un cruce con la dimensión 6 centrada en la interacción con el entorno natural

En cuanto a **motricidad (1.)** se refiere, el encontrarse en un espacio de terreno irregular con variedad de elementos no estructurados parece promover una implicación motriz específica. Los alumnos corren de un lado a otro sin parar, se proponen retos físicos, trepan por los árboles y hacen equilibrio por sus raíces. Todos ellos son movimientos que emergen de su propia iniciativa, les divierten y les hace sentirse libres y en conexión con la naturaleza. Es tal la importancia de que vivencien este tipo de situaciones para su desarrollo tanto físico como mental que tal y como enuncia Sampson (2015), la Academia Americana de Pediatría recomienda una hora diaria de juego libre no estructurado para fomentar la salud física, mental y emocional de los niños.

No obstante, esta implicación motriz sería distinta si no se encontrasen en un contexto de juego libre. El juego, es una herramienta pedagógica que toma gran importancia no sólo en Educación Infantil sino en todas las etapas educativas. Tal y como expone García (2009), el juego constituye un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos. Entre la variedad de tipos de juegos existentes se encuentra el juego libre, una alternativa que permite al alumnado crear, investigar e imaginar historias de acuerdo a sus preferencias. Tras este estudio, parece ser que, en el juego libre, los niños se

desenvuelven espontáneamente, siendo una situación de interacción eminentemente natural. Vemos cómo en función de su estado de ánimo, por ejemplo, seleccionan un juego más activo o tranquilo, colectivo o individual, constituyendo también para ellos una vía para la gestión de sus emociones.

Además, parece ser que uno de los espacios más adecuados para desarrollar dicho juego libre es el medio natural, un lugar donde disfrutan y aprenden creando situaciones de **juego simbólico (3.)** con cada uno de los elementos vivos e inertes presentes en él. Se trata de un entorno semiestructurado o no estructurado cuyos materiales no están estereotipados (palos, tierra, piedras...) por lo que cada niño y niña da a cada espacio y material su propio significado, existiendo múltiples modalidades de juego para un mismo elemento, así lo hemos observado en el estudio. En palabras de Olmos (2020) se trata de un juego libre no estructurado en el que los materiales, objetos, utensilios o ingredientes en un principio no son nada y pueden llegar a ser todo a través del filtro imaginativo de quien los manipula, en este caso, los niños y niñas. De hecho, la propia guía de la Casa de Niños afirma que jugar en este espacio fomenta la creatividad y les permite estar en contacto con la naturaleza.

Es cierto que en cuanto a **interacción (5.)** se refiere, siguen estando presentes conductas como la defensa de las propiedades que generan la aparición de conflictos. No obstante, es algo normal teniendo en cuenta que se encuentran en una etapa aún muy egocéntrica y que aún están aprendiendo a relacionarse. Cabe mencionar que en la metodología Montessori se tiene como pilar fundamental el respeto y la autonomía, por lo que vemos que debido a la insistencia de las guías para que traten de manifestar su desagrado con la persona con la que han tenido el conflicto, parecen mostrarse bastante autónomos en este aspecto. Por otro lado, situarse en este espacio natural hace que gran parte de las interacciones se articulen en torno a él: cuando encuentran un elemento que les llama la atención, para enseñar a sus compañeros cómo trepan o construyen objetos con elementos naturales, etc.

En cuanto a la dimensión de **exploración (2.)**, las características del medio natural captan la atención del alumnado, les provoca un gran asombro a causa de su carácter cambiante. Así lo vemos cuando les llama la atención la tierra húmeda, una tela de araña, una mariposa volando, etc. Despierta en ellos unos estímulos únicos, los cuales según Wauquiez et al. (2019) constituyen la fuente donde nace la experimentación y la curiosidad, pues aquello que percibimos a través de todos los sentidos se integra de forma significativa en nuestro cerebro. De hecho, vemos que en muchas situaciones no sólo se asombran por los fenómenos biológicos sino que también tratan de elaborar sus propias explicaciones e hipótesis para

comprenderlos, una situación que difícilmente se produce en espacios con otras características.

Por otro lado, en cuanto a la dimensión **afectiva y emocional (4.)**, hemos visto que el entorno natural constituye en muchas ocasiones una herramienta que los alumnos utilizan para la gestión de sus propias emociones. Un ejemplo, es cuando se refugian en los arbustos para tranquilizarse. Parece ser que el espacio de jardín no es solamente el lugar donde se desarrolla el juego, sino que constituye un agente más de interacción a causa de su carácter vivo y cambiante. “El aire limpio, los colores naturales, los sonidos y los olores generan un efecto positivo sobre las personas que nos mueve a viajar, a pasear, a explorar” (Pérez-Brunicardi, Peire y Baena, 2011, p.46). Al disfrutar en un entorno eminentemente vivo, los niños parecen establecer con él una relación empática de cuidado y respeto, pues saben que para poder seguir disfrutando en él, deben seguir conservándolo. Así lo hemos visto cuando entre ellos mismos se recuerdan respetar las plantas o no molestar a los animales. Según el concepto de educación cósmica de María Montessori, cuando el niño está rodeado de naturaleza aprende a apreciar a los seres vivos, de esta manera se va creando compromiso y responsabilidad con su medio (Rodríguez, 2013).

Por otro lado, en este momento de juego libre en el medio natural es importante tener claro el rol que ha de asumir el profesorado, quien para que se produzca una situación espontánea de juego ha de tratar de intervenir lo menos posible. Según María Montessori (1937) en nuestro sistema, el maestro debe ser más pasivo que activo, y su paciencia debe estar compuesta por ansiosa curiosidad científica y por absoluto respeto al fenómeno observado, de forma que el maestro no solo entienda sino que también sienta su profesión de observador. Por ello, valorando el momento de dicho juego como una oportunidad de aprendizaje de la forma en la que se desenvuelve el alumnado en este contexto, el profesorado podrá obtener gran cantidad de información si adopta una posición de observador en la que no sólo vea si no también escuche las distintas interacciones que se producen, así hemos podido comprobarlo a lo largo de todo el estudio. No obstante, para que pueda desempeñar dicho rol hemos de antes adaptar el espacio para así hacerlo seguro y no ser necesaria la constante intervención docente para evitar situaciones en las que el alumnado asuma cierto peligro. Como enuncia Orem (1971) debemos crear un ambiente donde puedan tener libertad. Por ello, dicha adaptación ha de realizarse estableciendo un equilibrio entre seguridad y riesgo, pues no se trata de eliminar cualquier tipo de estímulo, perdería toda su riqueza como fuente de aprendizaje y disfrute, se trata de adaptarlo a las características del alumnado.

Parece ser que en este contexto de juego en el medio natural, el alumnado disfruta, desarrolla su creatividad, aprende del entorno natural y conecta con él, experimenta emociones y desarrolla estrategias para regularlas y convive tanto con el espacio como con sus compañeros. Según Robertson (2017), para muchos de los niños de hoy en día, cargados de actividades extraescolares estructuradas o conectados continuamente a aparatos electrónicos, dichos momentos de juego pueden constituir las únicas oportunidades que se les presenten para disfrutar del juego no estructurado al aire libre. No obstante, teniendo en cuenta los beneficios del juego libre en el medio natural, no ha de entenderse como una dinámica puntual que tiene lugar periódicamente, sino como una parte más de la jornada escolar del alumnado.

Concluir diciendo que a través del presente estudio hemos podido comprobar el gran valor educativo que presenta el juego libre en el medio natural, pues promueve situaciones de juego que difícilmente tienen lugar en otros contextos. El alumnado parece disfrutar del juego aprendiendo y relacionándose con sus compañeros, con el entorno y consigo mismo de una forma única.

8. CONCLUSIONES

Una vez expuesto el Trabajo de Fin de Grado, debemos incluir las conclusiones del mismo, pues permiten verificar la adquisición de los objetivos planteados inicialmente.

En lo que respecta al objetivo general de la presente investigación, *evaluar el juego libre en el medio natural a través de la observación sistemática y naturalista en Educación Infantil dentro de una escuela Montessori*, podemos afirmar que se ha llevado a cabo de forma explícita, pues hemos obtenido una valoración general del juego libre en el medio natural a través del análisis de la información obtenida utilizando la observación sistemática, a través del instrumento modificado *ObPlay 9-36m*, y naturalista, observando pero sin intervenir dentro del jardín de la Casa de Niños (3 - 6 años) en una escuela Montessori.

Centrándonos en los objetivos específicos, el primero de ellos, *profundizar en la fundamentación teórica existente tras el juego libre en el medio natural*, consideramos haber podido establecer una revisión teórica que respalda el desarrollo de este tipo de juego en la naturaleza. Además, se tratan tanto las características de este espacio como su idoneidad para desarrollar en él una situación de juego libre, mostrando así el valor de los espacios no estructurados y los materiales no estereotipados como elementos que los niños utilizan dentro del juego. Paralelamente, con el presente estudio hemos contribuido a la ampliación de

documentos que dan visibilidad al juego libre en el medio natural, pudiendo constituir una herramienta para otros docentes.

El segundo de los objetivos específicos, *establecer una relación entre el juego libre, el medio natural y la pedagogía creada por María Montessori y mostrar la importancia que presenta en Educación Infantil*, consideramos que tanto a través del marco teórico, donde se interrelacionan cada uno de estos aspectos, como en el análisis de los resultados obtenidos se establece una conexión que evidencia la estrecha relación que mantienen entre sí. De esta forma, se manifiesta la importancia del juego libre en Educación Infantil, el medio natural como un lugar donde llevar a cabo dicho juego debido a los elementos que presenta y los estímulos que genera en el alumnado y la metodología Montessori como pedagogía que fusiona el juego libre y el medio natural dentro de la jornada escolar del alumnado, tal y como sucede en la escuela Montessori en la que se ha realizado el estudio.

En relación con el tercer objetivo específico, *manifestar la importancia que María Montessori dotaba a la observación como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje con el alumnado*, aunque inicialmente se planteó, tras llevar a cabo el estudio nos hemos dado cuenta de que otros de los objetivos tales como: recoger información mediante la observación del juego libre en el medio natural, han ganado mayor protagonismo, relegando a este un segundo plano. Dentro de la metodología Montessori la observación constituye un pilar fundamental, no obstante, no podemos decir que se plasme explícitamente a lo largo del presente estudio.

El cuarto de los objetivos, *recoger información a través de la observación sobre las interacciones que se producen entre el alumnado y el medio en un contexto de juego libre en Educación Infantil en una escuela Montessori*, se ha conseguido en su totalidad, pues a lo largo de cinco semanas y a través de la observación sistemática y naturalista se ha recogido información de todas aquellas interacciones captadas a través de la vista y el oído. Además, la información no sólo se ha recogido en formato escrito, sino también como contenido multimedia, dos registros que al combinarlos permiten establecer una valoración mucho más detallada de la forma en la que se desarrolla el juego libre en el medio natural dentro de una escuela Montessori.

A la hora de recoger la información se utilizó un instrumento que permitía organizar la información atendiendo a las siguientes dimensiones: social, afectiva, motriz, juego simbólico y de exploración, las cuales a su vez se dividían en indicadores. Posteriormente,

utilizando este instrumento se codificó y categorizó la información en estas dimensiones, para así proceder a su análisis y poder establecer una valoración sobre la forma en la que se desarrollan cada una de ellas en un contexto de juego libre en el medio natural. Por ello, hemos podido cumplimentar el último de los objetivos específicos, *valorar las experiencias sociales, emocionales, cognitivas y motrices que derivan de la práctica regular del juego libre en el medio natural*.

Concluir diciendo que el juego libre parece constituir una dinámica que permite al alumnado desenvolverse de forma natural, pues interactúan y participan de acuerdo a sus preferencias en un contexto de juego exento de intervenciones adultas que modifiquen la actividad lúdica. Además, tras el estudio hemos podido observar la idoneidad que presenta el medio natural como espacio donde desarrollar dicho juego libre, pues sus características cambiantes, su carácter vivo y los elementos presentes en él hacen que el alumnado interactúe y actúe de una forma única. En este contexto, el alumnado desarrolla su creatividad al dotar de simbolismo a cada elemento natural, establece una relación empática con los seres vivos con los que interactúa, aprende, explora e investiga y desarrolla actitudes de cuidado al medio natural en el que se encuentra.

En cuanto al proceso de observación y de análisis de la información, tras el estudio, nos hemos dado cuenta de la importancia de asumir un rol docente no intervencionista, pues la calidad de la información es mayor cuantas menos interferencias adultas existen en el desarrollo del juego. Por otro lado, con el objetivo de dotar de importancia al juego libre en el medio natural, conviene organizar los instrumentos a través de los cuales se va a recoger la información para su posterior evaluación. Unos posibles instrumentos son los que se proponen en este estudio, no obstante, en función de los objetivos de la observación pueden elaborarse otros más adecuados.

9. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Al haber utilizado como técnica de observación la naturalista, una de las principales limitaciones del presente TFG es no haber podido contrastar la información recogida con la propia valoración de los participantes, el alumnado de la Casa de Niños. En caso de haber podido llevarlo a cabo se realizaría mediante preguntas en entrevistas individuales o grupales donde conocer por qué actúan de una forma u otra en las distintas interacciones que se producen.

En cuanto al momento de observación, a pesar de elegir una posición estratégica donde poder tanto observar como escuchar la mayor parte del terreno e interacciones, es cierto que al ser un espacio amplio no se han registrado el total de las situaciones que se producen en el momento de “jardín”. Para ello, sería necesario que más de una persona estuviese observando y recogiendo información al mismo tiempo. Por otro lado, aunque las dimensiones e indicadores seleccionados se ajustan a aquellos aspectos que queríamos detenernos a observar, es cierto que tras recoger y categorizar la información nos hemos dado cuenta de que algunos de ellos se pueden fusionar, pues indirectamente se refieren a lo mismo. Un ejemplo son los indicadores *dar/dejar* y *defender las propiedades*, ambos se refieren al acto de compartir o no. Aspectos como este los cambiaríamos a la hora de realizar de nuevo el estudio, ya que es cierto que a través de la experiencia es como mejor se reajustan los instrumentos utilizados.

Como futura línea de investigación proponemos realizar este estudio en un entorno completamente natural y no estructurado, de forma que no haya ningún objeto o infraestructura que determine un tipo de juego. Así, se evidenciaría aún más la riqueza que presenta las características de los espacios naturales como lugar donde llevar cabo el juego libre. Por otro lado y en relación con la limitación anteriormente expuesta, proponemos realizar el estudio contrastando la información recogida durante la observación con las interpretaciones de los participantes, para así dotar de verosimilitud a la información.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arregui, I., Barandiarán, A., Iñurrategi, N., Larrea, I., Martínez, A. y Salegi, E. (2021). *La evaluación en educación infantil* (Vol. 49). Grao.
- Barros Vanegas, M. R. (2022). *Método Montessori en la educación inicial*. [Tesis de licenciatura] Universidad del Azuay.
- Barreto, X. M. y Granado, R. X. (2023). *El huerto escolar como estrategia pedagógica para cuidar la naturaleza en educación inicial*. Vol 5, nº 15. Revista Warisata.
- Bernal, J. M. (2000). De las escuelas al aire libre a las aulas de la naturaleza. *Áreas. Revista Internacional de Ciencias Sociales*, (20), 171-182.
- Sánchez Núñez, C. A. y Pegalajar Moral, M. (2019). La observación en el contexto de Educación Infantil. En M.Tomé Fernández (coord). *Observación sistemática y análisis de contextos para la innovación y la mejora en Educación*. Ediciones Paraninfo. 3-26.
- Bilton, H. (2010). *Outdoor learning in the early years: management and innovation*. Routledge.
- Bocco, F. (14 de junio de 2023). *El juego libre es el mayor tesoro de la infancia y del ser humano*. La semilla violeta. <https://www.lasemillavioleta.es/la-importancia-del-juego-libre-en-la-infancia/>
- Borjas, M. y Pineda, A. (Dir.) (2021). *¡No me midas!: una mirada a la evaluación desde las voces de los niños y niñas*: (1 ed.). Universidad del Norte. <https://elibro-net.ponton.uva.es/es/lc/uva/titulos/215184>
- Bunge. (1979). *La investigación científica*. Ariel.
- Cabrero Olmos, R. (2020). Empatía a través del juego: la teoría de piezas sueltas en el proceso de diseño. *En VIII Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura (JIDA'20)*. Publicaciones y Divulgación Científica, Universidad de Málaga
- Carson, R. (2021). *El sentido del asombro*. Ed. Encuentro.
- Castaño, V., Velásquez, M.A., Pérez, M.C. y Rodríguez, M.P. (2021). *Una mirada a la inclusión desde la propuesta de María Montessori en la primera infancia*. Universidad El Bosque.

- Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D. y Souper, C. (2017). *El Método Montessori. Teoría de la educación*. Universidad Gabriela Mistral LEM.
- UNICEF (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. UNICEF Comité Español. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Eirín, R., Rodríguez, J. y Marín, D. (2024). *La educación física en la escuela: recursos, experiencias y prácticas innovadoras en educación infantil y primaria*. Dykinson.
- Espinoza, E. E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Revista Conrado*, 18(85), 191-197.
- Fontanet, M. y Romera, M.O. (2021). El juego infantil: mapa y tesoro. *Aula de Infantil*, 111, 18-22.
- Freinet, C. (1996). *La escuela moderna francesa. Una pedagogía moderna de sentido común. Las invariantes pedagógicas*. Morata.
- Freinet, E. (1981). *La Escuela Freinet. Los niños en un medio natural*. Laia.
- Freire, H. (2010). La escuela en el bosque. *Cuadernos de Pedagogía*, 407, 72-75.
- García, T. A. (2009). El juego en educación infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-9.
- Gervilla, Á. (2014). *El currículo de Educación Infantil: aspectos básicos*. Narcea Ediciones.
- Gil Madrona, P. (2004). *La evaluación de la educación física en la educación infantil*. Wanceulen Editorial.
- Jiménez, L. y Muñoz, M. D. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. Universidad de Castilla – La Mancha.
- Kayili, G. y Ari, R. (2011). Examination of the Effects of the Montessori Method on Preschool Children's Readiness to Primary Education. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 11(4), 2104-2109.

- Louv, R. (2020). *Los últimos niños del bosque*. Capitán Swing libros.
- Malone, K. y Waite, S. (2016): *Student outcomes and natural schooling*. Plymouth University.
Plymouth University.
- Martínez, E. (29 de junio, 2022). *Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso*. Guía infantil.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- Mckernan, J. (2007). *Curriculum and Imagination. Process Theory, Pedagogy and Action Research*. Routledge.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento 25: Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Panamericana Formas e Impresiones.
- Montessori, M. (1937). *El método de la Pedagogía Científica*. Editorial Araluce.
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente*. Editorial Diana.
- Montessori Village (16 de octubre, 2019). *La importancia del juego libre en la naturaleza*.
<https://www.montessorivillage.es/importancia-juego-libre-naturaleza/>
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Orem, R.C. (1971). *La teoría y el método Montessori en la actualidad*. Paidós
- Ortega, C. (2022). Observación naturalista: qué es y cómo afrontarla. *Question Pro*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/observacion-naturalista/>
- Pardo, S. (2014). *El juego como recurso didáctico en el segundo ciclo de Educación Infantil*. [Trabajo Fin de Grado] Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7272/1/TFG-G%20735.pdf>
- Pérez–Brunnicardi, D., Peire, T. y Baena, A. (2017). *Educación Física en la naturaleza en España. Panorama y Perspectivas*. Cuadernos de Pedagogía.
- Prat, M., Anglès-Virgili, N., Geis, À. y Vendrell, R. (2021). Diseño de un instrumento observacional de base neurocientífica para el análisis del juego libre infantil: ObPlay 9-36m. *Bordón*, 73 (3).

- Puig-Rovira, J. (2000): *La tarea de educar. Relatos sobre el día a día de una escuela* (Premio Rosa Sensat de Pedagogía 1998). Celeste Ediciones.
- Robertson, J. (2017). *Educar fuera del aula: Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre* (Vol. 18). Ediciones SM.
- Rodríguez, E. (2013). *Pedagogía Montessori: postulados generales y aportaciones al sistema educativo*. [Tesis Doctoral] Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1911/2013_02_04_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf
- Rogoff, B. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford University Press.
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar.
- Sampson, S. D. (2023). *Criando salvajes. El arte y la ciencia de enamorarse de la naturaleza*. Ediciones La Travesía y REEFNAT.
- Sánchez, M. (2014). *Educar en contacto con la naturaleza: Noruega como referente*. [Trabajo Fin de Grado] Universidad de Valladolid.
- Facultad de Educación de Segovia. (2024). *Guía General Trabajo Fin de Grado 23-24. Universidad de Valladolid*.
- Venegas Rubiales, F. Manuel., García Ortega, M. P. y Venegas Rubiales, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología: SSC322_3* (2ª edición). IC Editorial.
- Wauquiez, S., Barras, S. y Henzi, M. (2021). *La escuela a cielo abierto. 200 actividades para educar al aire libre*. Fundación Silviva y La Travesía.

11. ANEXOS

ANEXO I. INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN

Instrumento de observación ObPlay 9-36m elaborado por Prat-Maratonas et al. (2021)

1. Motricidad
 1. Uso primario de una o dos manos
 2. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
 3. Coordinación de las dos manos (coordinación fina)
 4. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa)
2. Exploración
 1. Exploración los objetos con la boca
 2. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad
 3. Coge objetos con una finalidad
 4. Permanencia del objeto oculto
 5. Organización compleja de la actividad (implica +3 objetos)
 6. Continuidad de la organización compleja de la actividad
3. Juego simbólico
 1. Uso canónico del objeto
 2. Más de una acción simbólica
 3. Uso del objeto como sustituto del objeto funcional
 4. Realización de más de dos acciones simbólicas encadenadas
 5. Acción simbólica con el uso del lenguaje
4. Emocional y estado de ánimo
 1. Tranquilo
 2. Inquieto
 3. Sonriente
 4. Sorprendido
 5. Disgustado
 6. Enfadado
 7. Triste
5. Social
 1. Dar/dejar
 2. Tríada (2 niños + 1 objeto)
 3. Defender las propiedades
 4. Coger objetos de otros niños
 5. Copiar compañeros

OBSERVACIÓN

FECHA: 15-04-24 (11:00 - 12:00)

1. MOTRICIDAD:

- 1.1 Uso primario de una o dos manos
- 1.2 Desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
- 1.3 Coordinación fina
- 1.4 Coordinación gruesa

Los niños se desplazan por todo el espacio caminando, corriendo o con ayuda de las motos. (1.2)

sol que es un niño que hasta hace poco estaba en adaptación ya se mueve solo por el espacio. (18 meses). Su coordinación gruesa aún se está desarrollando por lo que muchas veces se tropieza, el hecho de ganar más confianza en el espacio en el que se encuentra hace que sus movimientos sean más implicados, se sintiese más seguro para correr e interactuar con el entorno. Además, ya ha subido a la "fortaleza" lo que hasta hace poco aún no hacía. (1.4)

Los niños disponen de palas, calderos, rastrillos... los cuales utilizan para junto con la tierra existente en el suelo. Entre los movimientos que realizan se encuentran agarrar objetos, utilizarlos para recoger condimentos (tierra) y vertidos dentro de un recipiente (caldero), remover la tierra del suelo. (1.3)

En cuanto a la coord. gruesa, con las motos fortalecen la coordinación del tronco inferior pues al avanzar el terreno en el que se encuentran es irregular (hay una cuesta con bastante pendiente, distintos niveles en la tierra, cambios en el estrato del suelo, etc) (1.4)

En cuanto a la coordinación fina disponen también de materiales de madera como el ábaco con los que se divierten realizando movimientos con las manos y los dedos. (1.1) (1.3)

34, Estrella, una niña a la que la entran muchas rabietas, el espacio la ayuda mucho a desinibirse. Antes permanecía constantemente junto a la maestra, hoy a trepado por primera vez el árbol del jardín. (1.2)

Luna utiliza los cambios de rasante para realizar saltos con flexión de rodillas. (1.4)

Para subir a la "fortaleza" los niños tienen que agarrarse a una valla de madera e ir haciendo fuerza con las piernas para ascender. Para bajar de la fortaleza se deslican por la pendiente. (1.4)

Muchos de los niños pueden desplazarse por el espacio rescatos, lo que fortalece sus pisadas así como el desarrollo natural de las mismas. (1.2)

Flores acaba de empezar a venir a sin el acompañamiento de su padre. Al haber empezado más tarde que otras compañeras de su misma edad se puede observar que su forma de desplazarse en el entorno es más insegura. Además, al no estar tan familiarizada con el entorno se tropieza más y no apenas corre por el espacio. No podemos saber si su coordinación gruesa está menos desarrollada, lo que sí podemos afirmar es que el hecho de interactuar al menos 1 hora de forma libre con el entorno, favorece el desarrollo de habilidades motrices en los niños. (1.4)

Al manipular los distintos materiales existentes en el espacio experimentan sensaciones como el tamaño de las piedras y palos, la diferencia en la textura entre la tierra seca y la mojada, la diferencia entre las hojas caídas secas y las verdes que aún están por caer, el calor del sol y el frío de la sombra. (1.3)

Las niñas también las utilizan para empujarlas teniendo que aplicar más o menos fuerza en función del rasante y la pendiente. (1.4)

15/04

Maria Luisa
Estrella
Luna

OBSERVACIÓN

FECHA:

16/04

4. EMOCIONAL Y ESTADO DE ÁNIMO

- 4.1 Tranquilo
- 4.2 Inquieto
- 4.3 Sonriente
- 4.4 Sorprendido
- 4.5 Disgustado
- 4.6 Enfadado
- 4.7 Triste

Al llegar ~~Maria~~^{Flor} se parece triste al tener que despedirse de su padre, pues acaba de terminar el periodo de adaptación. En cuanto llega al jardín e interactúa con el resto de niños y el entorno se deshincha y se parece contenta.

~~Maria~~^{Sol} se disgusta mucho tmb, pero es cierto que al le cuesta más llegar a deshincharse. Necesita relajarse pero tarda más tiempo que otros en conseguirlo.

~~Maria~~^{Rayo} por el contrario entra corriendo y con unas ganas inmensas de ponerse a jugar con el resto de niños (contento y sonriente).

~~Maria~~^{Luna} al llegar demanda la atención de las niñas y se siente muy tranquilo cuando estas le dan un abrazo.

~~Maria~~^{Colibri} hasta hace poco al llegar al cole se ponía muy nervioso, poco a poco cada día está un poco más tranquilo.

~~Maria~~^{viento} al llegar se ha sorprendido con una puloma que había en el jardín. se ha quedado

OBSERVACIÓN

• Para trabajar la autonomía y la coordinación fina son los propios niños los que se ponen los zapatos. Si necesitan ayuda pueden pedirse a la guía pero ellos han de intentarlo solos primero. Muchas veces se los ponen al revés pero han de ser ellos los que tienen que darse cuenta de que con los zapatos así no están cómodos y la próxima vez póngelos bien. En este proceso trabajan aspectos como la pinta (mano), la fuerza para despegar el velcro, coordinación óculo manual y coordinación mano-pie pero han de colocar el zapato mientras posicionan el pie de una determinada forma para sujeción dentro del zapato. (1.1) (1.3) (1.4)

16/04

OBSERVACIÓN

16/04

ANECDOTARIO

Interacción social

Están 3 niños jugando juntos debajo de la fortaleza, llega otro niño y le dicen que no puede entrar, que están ellos jugando. le gritan y le lanzan tierra a los pies para que no entren. Podemos observar así que aunque el grupo siempre está junto a estas edades (0-6 años) ya existen grupos de afinidad.

Cuando no pueden realizar algo gritan ¡AYUDA! a la guía.

Un niño tira a otro tierra y este reacciona diciéndole que no le gusta.

Hoja se ha caído delante de tres niños, la reacción de estos ha sido reírse de ella, probablemente sin maldad, simplemente porque les ha hecho gracia, pero ya aparecen conductas de relación social ante las cuales la guía interviene.

~~Hoja~~

OBSERVACIÓN

17

FECHA: 18-04-2024 (11:00 - 12:00)

2. EXPLORACIÓN:

- 2.1 Exploración de objetos con la boca
- 2.2 Exploración de objetos y experimentación de la causalidad
- 2.3 Coge objetos con una finalidad
- 2.4 Permanencia del objeto oculto
- 2.5 Organización compleja de la actividad (implica +3 objetos)
- 2.6 Continuidad de la organización compleja de la actividad

El timbre de la casa del porque hoy ha dejado de funcionar, Después de intentarlo varias veces uno de los niños sigue sin sonar. Se lo cuenta a otros compañeros para que le ayuden a buscar la causa de por qué ha dejado de funcionar. Finalmente, llegan a la conclusión que se ha estropeado, manifestándolo verbalmente.

Darren Colibrí hoy ha cogido los coches para experimentar como se desliza en función del terreno, lo ha probado por el suelo, el muro, la valla, la mesa...

Uno de los coches sobre los que se suben para desplazarse por el espacio esta roto, el volante se desengaja. Rosa al subirse lo ha desenganchado separándolo del resto de la estructura del coche. Trata de arreglarlo por sí misma girando el volante y tratando de cobarlo bien. Experimenta hasta conseguirlo.

3 niños se meten dentro de la "casita", cada vez que entra un niño le dicen "hola!". En el juego implican a la casita, el timbre y una muñeca, simulando que todos viven juntos en ella. Organizan así una actividad compleja con más de 3 objetos en la que cada niño desempeña un rol.

~~Rosa Colibrí (18)~~

~~Colibrí: Rosa~~
~~Colibrí: Rosa~~

11

Entre dos niños cubren de tierra uno de los coches de juguete para comprobar qué pasa. Tras cubrirlo comienzan a quitar la tierra para así destaparlos.

Todos los niños cogen los juguetes con una finalidad, la cual va cambiando en función del juguete. Las motos para desplazarse, las palas y autos para coger tierra, los coches para lanzarlos, etc. Además, luego cada niño otorga una nueva finalidad a cada juguete. En concreto, ~~para~~ Nube hoy ha cogido una pala y un triciclo. En lugar de utilizarlos de forma ordinaria ha decidido combinarlos, levantando el sillín del triciclo y echando en el agujero tierra con ayuda de la pala. Además, aunque parece a bajar el asiento tapando así la tierra existente dentro del triciclo él sabe que sigue estando dentro porque sigue rodando el agujero al poco tiempo.

Rosa utiliza el cepillo de recoger para jugar con el lo deja deslizar por el taboquin y lo tira desde la fortaleza para ver qué pasa.

~~El~~ ^{Margarita} se mete constantemente objetos a la boca para experimentar con ellos. Es una niña muy observadora que apenas reproduce formas orales verbalmente. ~~Por~~ ella se dedica a experimentar aunque ya es de las mayores del grupo y probablemente deberán experimentar de otra forma utilizando más el resto de los sentidos.

OBSERVACIÓN

A104

ANECDOTARIO

Cuando juegan en grupo son muy selectivos con con quien quieren jugar y con quien no. Más que por el hecho de no dejar jugar a alguien más que por quien sea ese niño. En este caso estaban jugando 3 en la casita y todos ellos al ~~tra~~ acercarse una niña la dijeron: No puedes, No puedes

OBSERVACIÓN

FECHA: 18-04-2024 (11:00 - 12:00)

5. SOCIAL

- 4.1 Dar / dejar
- 4.2 Triada (2 niños + 1 objeto)
- 4.3 Defender las propiedades
- 4.4 Coger objetos de otros niños
- 4.5 Copiar compañeros
- 4.6 Pide u ofrece ayuda
- 4.7 Manifestación de la intención de realizar una actividad con un compañero

^{invierno}
El quiere la moto, pero esto la tiene ^{Flor}. Como la quiere le pregunta ¿Te levantas por favor? En un primer momento trata de hacerlo con amabilidad pero al ver que no se levanta intenta quitársela por la fuerza hasta que tiene que intervenir la guía.

Cantamos una canción de los nombres ^{Trueno} utilizando el nombre de ^{Flor} al ver ^{Flor} que hemos terminado pide que cantemos la canción con su nombre para sentirse igual de protagonista.

^{invierno} ^{otoño}
El ^{Flor} quita a ^{Flor} el juguete que estaba utilizando. Ante la rabia que siente ^{Flor} responde ^{otoño} agrediendo físicamente.

Sienten los juguetes ^{Flor} que están utilizando como propios por eso cuando alguien se lo quita sienten mucho enfado.

^{Flor} y ^{Primavera} juegan con un ^{Flor} juguete que simula un megafono a hablar a través de él. Lo comparten y usan de forma conjunta respetando turnos, pero disputan tanto cuando tienen que hablar como cuando tienen que escuchar al otro hablar por el megafono.

2 niños establecen una conversación sobre sus poderes y los nombres de estas. Se escuchan mutuamente. La ayuda se pide normalmente a las guías, entre sí no suelen pedirlo.

Demuestran muy a menudo la atención de la guía.

Margarita es más introvertida, a pesar interactúa con el resto de compañeros y prefiere jugar sola apartada de todo el ajetreo que crean el resto de compañeros.

Rayo Primavera y ~~Rayo~~ juegan casi todos los días juntos, interactúan continuamente y comparten los juguetes que utilizan. Como les gusta jugar juntos en ~~ambos~~ los conflictos que surgen tratan de resolverlos solos para poder seguir jugando.

Varios niños juegan juntos como si las motas fueran coches y el jardín el terreno por donde circulan. Recurren a un juego simbólico interactuando entre sí con frases como ¡Cuidado un atasco! o ¡Ayuda me te quedado parado!

Luna Girasol

~~Rayo~~ y ~~Rayo~~ juegan juntos compartiendo un total de 4 coches, los deslizan por la mesa y el banco.

Cuando uno u otro se causa de jugar con uno en concreto, le pide que se lo cambie y este suele acceder en la mayoría de los casos.

Otoño Inverso Trueno Colibrí

~~Rayo~~, ~~Rayo~~ y ~~Rayo~~ han empezado a tirar a ~~Rayo~~ tierra a la cabeza al querer entrar a la casita para jugar con ellos. ~~Rayo~~ se ~~ha~~ ^{Luna} ha respondido riéndose como si fuera un juego. A continuación ~~Rayo~~ ^{Colibrí} ha empezado a tirarle tierra a ~~Rayo~~ ^{Otoño} el cual ha comenzado a reírse hasta que se ha ^{Otoño} causado y le ha dado un manotazo en la espalda.

18/04

OBSERVACIÓN

18/04

^{Zorro}
~~El~~ que había bastante intenta conseguir las cosas que tienen los demás pidiéndolas.

Muchas veces al grupo de niños repiten las producciones orales de las guías. Por ejemplo,

¡Hola cocacola!

^{Colibri}

~~El~~ intenta sacar la moto de debajo de la fortaleza, al hacerlo pide ayuda pues se da cuenta que solo no puede. La guía invita a ^{Estrelin} ~~una~~ una computadora de ^{Colibri} ~~el~~ a que le ayude y esta accede. Una vez que consiguen sacar la moto ^{Colibri} ~~El~~ le responde diciendo ¡Gracias!

Una de las niñas siente rabia al no poder jugar con el juguete que quiere, su respuesta cuando se lo dice la guía es darle un manotazo.

OBSERVACIÓN

18/06

ANECDOTARIO

El jardín siempre posee los mismos elementos los cuales cambian a veces debido a su carácter natural en función de la meteorología o de los propios procesos biológicos (crecimiento de una flor...). Cuando estos elementos varían ~~cambian~~ captan su total atención, por lo que empiezo a experimentar con ellos. Por ello vemos que cuando algo de su entorno varía supone un estímulo para ellos. Al igual ocurre conmigo, al intentar el hecho de situarme en un lugar apertado con papel y boli ha captado su atención. Por ello se acercan continuamente para poder experimentar con el papel y el boli pues es algo que hasta entonces no estaba en el jardín.

ANEXO III. JARDÍN COMUNIDAD INFANTIL

Imágenes y enlace al vídeo de jardín de la Comunidad Infantil



Enlace al vídeo:

<https://youtube.com/shorts/RTDa3Pd8cJE?si=EIYI2W-nFcg2b4cN>

ANEXO IV. PLANTILLA INICIAL CUADERNO DE OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN

FECHA:

1. MOTRICIDAD:

- 1.1 Uso primario de una o dos manos
- 1.2 Desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
- 1.3 Coordinación fina
- 1.4 Coordinación gruesa

OBSERVACIÓN

ANECDOTARIO

ANEXO V. INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN OBPLAY 9-36 M MODIFICADO

1. Motricidad
 - 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
 - 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina)
 - 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa)
 - 1.4. Lanzar y recibir objetos
 - 1.5. Saltar con flexión de rodillas
 - 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical
2. Exploración
 - 2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad
 - 2.2. Coger objetos con una finalidad
 - 2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez
 - 2.4. Organización compleja de la actividad
 - 2.5. Preguntar acerca de un objeto
 - 2.6. Construir un objeto
3. Juego simbólico
 - 3.1. Uso canónico del objeto
 - 3.2. Uso simbólico del objeto
 - 3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje
 - 3.4. Juegos colectivos
 - 3.5. Juegos individuales
4. Emocional y estado de ánimo
 - 4.1. Tranquilo
 - 4.2. Inquieto
 - 4.3. Sonriente
 - 4.4. Sorprendido
 - 4.5. Enfadado
 - 4.6. Triste
5. Social
 - 5.1. Dar/dejar
 - 5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto)
 - 5.3. Defender las propiedades
 - 5.4. Coger objetos de otros niños

- 5.5. Resolver conflictos
 - 5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo
 - 5.7. Interactuar con el adulto
 - 5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)
6. Interacción con el entorno natural
- 6.1. Aprovechamiento de los espacios para el juego
 - 6.2. Uso de objetos no estructurados naturales vivos
 - 6.3. Uso de objetos no estructurado naturales inertes

ANEXO VI. DESCRIPCIÓN DEL ALUMNADO DE LA COMUNIDAD INFANTIL

Seudónimo	Edad	Género	Descripción
Rayo	18 m	M	A pesar de ser de los más pequeños del grupo, disfruta del juego por parejas. El elemento que más le llama la atención es el balón. A nivel motriz se está iniciando en la trepa, sobre todo por árboles.
Nube	18 m	M	Siendo uno de los pequeños del grupo le gusta interactuar con todos, incluyendo los más mayores. Al estar en pleno proceso de adquisición del habla disfruta aprendiendo palabras nuevas, por lo que las repite constantemente. Le gusta correr de un lado a otro del jardín al tiempo que esquivo los cambios de rasante existentes en el suelo.
Rosa	18 m	F	Es una de las más pequeñas y a diferencia de sus compañeros prefiere el juego individual frente al colectivo. Aunque a nivel motriz es muy independiente en cuanto al lenguaje se refiere apenas habla.
Sol	18 m	M	Es el más joven del grupo. Al haberse incorporado más tarde que el resto a la Comunidad Infantil su proceso de adaptación también se ha retrasado. Por ello, aún tiene mucho apego a su familia, transmitiéndolo mediante el llanto. A nivel motriz aún está aprendiendo a correr, pues al ser un espacio nuevo para él no se siente en la seguridad de realizar este tipo de desplazamientos.
Flor	18 m	F	Flor acaba de iniciar su proceso de adaptación. Por ello, un familiar acude con ella todos los días para que se adapte al nuevo entorno de una forma natural. Es por ello que aún no juega con el resto de los compañeros ni realiza desplazamientos por el espacio.
Luna	18 m	M	Luna prefiere el juego individual. Le llama la atención la tierra del suelo, por ello juega con ella a menudo. A nivel motriz realiza desplazamientos variados, salta e incluso trepa usando los pies y las manos.
Girasol	2 años	M	Es muy extrovertido, le gusta mucho el juego por parejas, sobre todo con su compañero Lluvia. Como le gustan los coches muchas veces desarrolla juegos simbólicos con esta temática.

Trueno	2 años	M	Trueno tiene mucho carácter. Se niega a hacer la mayoría de las indicaciones de las guías. Por este motivo, también protagoniza conflictos con sus compañeros. A pesar de su carácter también es muy cariñoso, por lo que cuando ve que ha hecho daño a un compañero enseguida le da un abrazo.
Otoño	2 años	M	Otoño aún está aprendiendo a interactuar de forma positiva con sus compañeros. Por ello a veces protagoniza agresiones físicas por no saber controlar sus impulsos. Cabe destacar que cuando genera un conflicto es el primero que trata de resolverlo.
Invierno	2 años	M	Invierno tiene mucha habilidad para el lenguaje, habla perfectamente incluso a la hora de conjugar tiempos verbales. En el jardín disfruta corriendo de un lado a otro sin parar. En cuanto a su interacción con el resto de niños, prefiere el juego colectivo. El hecho de dominar el lenguaje hace que muchas veces sea él el que organice las situaciones de juego.
Margarita	2 años	F	Margarita es muy introvertida. Siempre juega de forma individual. El entorno natural, especialmente los arbustos, constituyen para ella un lugar seguro. Por ello, cuando el resto de niños crean mucho ruido, se refugia en dichos elementos naturales.
Primavera	2 años	M	Primavera es extrovertido sólo con aquellas personas con las que se siente en plena confianza. El lenguaje lo tiene bastante adquirido pero sólo lo utiliza cuando es imprescindible y en un tono muy bajo. En cuanto al juego, disfruta mucho jugando con su compañero Rayo.
Estrella	2 años	F	Estrella tiene mucha dependencia de las guías. Aunque ya lleva bastante tiempo en la Comunidad Infantil siente mucho apego hacia los adultos. Por este motivo no participa en muchas situaciones de juego con sus compañeros, manteniéndose siempre cerca de las guías.

Amapola	2 años	F	Amapola es muy extrovertida y risueña. La gusta jugar junto al resto de compañeros. No siempre juega con los mismos, sino que va cambiando en función de las situaciones de juego. A nivel motriz realiza desplazamientos variados tales como correr y trepar.
Lluvia	2 años	M	Lluvia es muy cariñoso y tranquilo. Apenas tiene conflictos con el resto de sus compañeros. Además, cuando alguno está llorando enseguida se acerca para darle un abrazo.
Colibrí	2 años	M	Colibrí es extrovertido con aquellas personas que conoce. Tiene aún bastante apego hacia su madre. Por ello, cuando tiene algún conflicto con un compañero llora durante un largo periodo de tiempo, pues es cuando echa de menos el afecto familiar.
Hoja	2 años	F	Dana es muy simpática, tiene bastante adquirido el lenguaje, por lo que lo utiliza para interactuar tanto con las guías como con los compañeros. Disfruta mucho del juego colectivo. Además, es muy autónoma en la realización de tareas básicas.
Viento	2 años	M	Viento tiene mucho carácter. Aunque normalmente disfruta del juego colectivo, cuando se enfada prefiere jugar de forma individual. Tiene bastante desarrollado el lenguaje, por lo que lo utiliza para expresarse. Muchas veces recurre a la negación para no hacer lo indicado por las guías.
Monte	2 años	M	Marcos es extrovertido. Disfruta jugando con los compañeros, especialmente con Colibrí. Le gusta correr por el espacio y está iniciándose en la trepa de árboles.

ANEXO VII. DESCRIPCIÓN DEL ALUMNADO DE LA CASA DE NIÑOS

Seudónimo	Edad	Género	Descripción
Mariposa	5 años	M	Es introvertido y tiene un círculo de amigos cerrado. En ocasiones disfruta del juego individual y se propone así mismo retos motrices como trepar un árbol o saltar largas distancias.
Mariquita	5 años	M	Muy sociable, le gusta relacionarse con todos los compañeros. En ocasiones actúa como líder pues muchos de los niños le admiran, tanto por ser de los mayores como por sus habilidades sociales.
Escarabajo	4 años	F	Sociable, le gusta tomar el rol de líder a la hora de dirigir juegos, normalmente relacionados con las princesas. A veces actúa como mediadora en la resolución de conflictos.
Eclipse	3 años	F	Muy extrovertida, alegre e inquieta. Aprovecha el tiempo de jardín para liberar toda su energía. Suele participar siempre en situaciones de juego simbólico colectivo
Tornado	4 años	M	Inquieto y alegre disfruta mucho del juego colectivo. En ocasiones, cuando le ha pasado algún hecho que le causa malestar prefiere el juego individual para calmarse y despejarse.
Montaña	4 años	F	Es muy madura por lo que presenta gran autonomía en la resolución de conflictos. Es sociable y tiene un círculo de amigos muy amplio.
Ola	3 años	M	Extrovertido e inquieto aprovecha el tiempo de jardín para jugar con su amigo Roca, son inseparables. Disfruta elaborando variadas situaciones de juego simbólico, las cuales representa dotándolas de gran realismo a través del lenguaje.
Roca	3 años	M	Muy inquieto, le encanta trepar por los árboles, saltar, dar giros y correr de un lado a otro sin parar. Además, disfruta del juego simbólico junto a su amigo Ola.

Remolino	4 años	F	A nivel motriz presenta numerosas habilidades. Es muy sociables y le gustan los juegos colectivos. Le encanta la naturaleza y por ello protagoniza juegos que suponen investigarla, tanto a los seres vivos presentes en ella como a los elementos inertes que la conforman.
Nieve	4 años	M	Solo acude a la escuela tres días a la semana. Por ello y porque es un poco introvertido, su círculo de amigos no es muy amplio. Disfruta del medio natural y le gusta investigarlo. Presenta un poco de dificultad en el idioma por lo que le cuesta más elaborar situaciones de juego simbólico de forma colectiva.
Granizo	4 años	F	Muy sociable y enérgica. Disfruta de situaciones de juego colectivo relativas normalmente a las princesas. Es muy empática, lo que hace que sea más autónoma a la hora de resolver un conflicto.
Agua	3 años	F	Es muy sociable y tranquila, disfruta del juego en pareja relativo normalmente a la elaboración de comidas. La gusta imaginar que los elementos naturales son condimentos de cocina. Es inseparable de su amiga Aire.
Calima	5 años	M	Muy sociable e infantil. El juego constituye para él un momento de disfrute. Le gusta compartirlo con sus compañeros por lo que siempre busca la creación de juegos colectivos. Además, al ser de los mayores sus habilidades motrices le permiten aprovechar más el espacio.
Aire	2 años y 6 meses	F	Introvertida y tranquila aprovecha los momentos de jardín para hacer juegos simbólicos en pareja que no requirieren mucha actividad motriz. Normalmente la temática es de cocina y los comparte con su inseparable amiga Agua.

Viento	2 años y 6 meses	M	Es el más pequeño del grupo. Al llegar a mitad de curso al principio no tenía muchos vínculos con sus compañeros. Progresivamente ha establecido relación con Pluma, llegando a organizar juntos algunos juegos simbólicos. No obstante, su edad e inseguridad en el nuevo espacio hacen que siempre permanezca en un lugar cercano a las guías pues hace que se sienta más tranquilo.
Pluma	3 años	M	Extrovertido y tranquilo, es un niño que disfruta formando parte de juegos colectivos. Tiene alguna dificultad con el idioma. No obstante, no supone una barrera a la hora de elaborar situaciones de juego con sus compañeros.

OBSERVACIÓN

CASA NIÑOS

FECHA: 22-04-24 (12:00 - 13:00)1. MOTRICIDAD

lanzar y recibir 1.4

CÓDIGOS

~~Intervención por medio de una o dos manos~~

1.21 Desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizarse).

1.32 Coordinación fina 1.6 Giros

1.43 Coordinación gruesa

1.5 saltar

Corren libremente por un espacio amplio. Maell se sibe al barco de madera desde donde observa todo el espacio desde arriba. (1.1)

⊗ (entorno) → utilizan el espacio existente entre un arbol y un arbolito como cárcel del juego folis y cacos (perecido). (3.3)

Trepam por la valla del barco de madera y se sientan sobre ella. (1.1)

Juegan a dinámicas de pilla-pilla. (1.1)

Suben a la jortaleza a través de unas escaleras. (1.1) (1.3)

Hay una especie de rampa por la que practican el equilibrio, escalan y trepan. (1.1) (1.3)

⊗ Hacen una cocina donde juegan a ser cocineras gristando i ~~los~~. ~~han~~ a comer. (3.3) (2.4)

Para trabajar la motricidad fina utilizan la tierra y los palos como condimentos dentro de un juego simbólico de cocina, agarran, reciben, vueltan, tiran tierra, pedras y palos. (1.2) (2.2)

El ^{Mariposa} trepó por los árboles y muros del jardín. Se nota que su coordinación gruesa está muy desarrollada. Además, por sus gestos podemos ver cómo se auto propone retos (que intenta superar/saltar de una piedra al muro, o ir por la rampa sin caerse de ella). (1.1) (3.5)

Demolino

~~El~~ juega a equilibrarse por las gordas ramas de los árboles. Tratando de ir por ellas sin tener que apoyar los pies sobre la tierra. (1.1)

^{Escarabajo}
~~El~~ agrupa la tierra en un montón en el suelo simulando que es una tarta. En este proceso realiza movimientos manuales tales como agarrar, soltar, agrupar, amontonar. Para decorar la tarta utilizan hojas pequeñas, piedras y palitos. También recolectan piedras y las juntan. (1.2) (2.2)

Un grupo de niños, entre ellos ^{Noriquita} ~~El~~ cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo. Lo golpean contra el suelo y lo mueven en movimientos circulares para hacer fricción contra el suelo. Al no poder hacer el agujero con el palo grande procede a intentarlo con un palo pequeño y con sus propias manos. (1.2) (2.2)

^{Ola} ~~El~~, que tenía el palo grande lo ha golpeado fuerte contra el suelo para romperlo en dos. (1.2) (2.2)

Un grupo de niños se esconde tras los árboles y arbusto simulando un escondite secreto. (3.4) (3.2) (2.4)

^{Ola} ~~El~~ utiliza las hojas picudas de un arbusto como pincel (imaginario) para pintar un coche imaginario que imagina junto a otro niño. (3.2) (2.2)

^{Noriquita} ~~El~~ imita a ^{Montaña} ~~Lidy~~ y coje una gorra al igual que ella. Cuando se la pone la busca por el jardín para enseñarla que él también tiene la aya y así impresionarla. (5.6)

OBSERVACIÓN

FECHA: 23/04/2024

3. JUEGO SIMBÓLICO

- 3.1 Uso canónico del objeto
- 3.2 Más de una acción simbólica *Juegos colectivos o individuales*
- 3.3 Uso del objeto como sustituto del objeto funcional
- 3.4 Realización de más de dos acciones simbólicas encadenadas
- 3.5 Acción simbólica con el uso del lenguaje *dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, autoritario)*

~~Montaña~~ ^{Eclipse} juega con ~~casta~~ ^{Montaña} a que es una maga que lanza hechitos. Lo simula con los brazos y utiliza palabras como po'uma, magia o hechito. (3.3) (3.4)

(video ar busto escondite).
~~Rock~~ ^{Roca}, ~~ela~~ ^{ela} y ~~Alex~~ ^{Tornado} juegan ^(3.4) a que están en una ambulancia y les llaman por una (3.3) emergencia. Cuando "llega" dicha emergencia se van corriendo de un lugar a otro. La emergencia llega con un Ring Ring.
 un grupo de 7 niños ^{entre ellos Niebla y Escarabajo} es esconde dentro del Tipi como si fuera una guarida. Sale todos de ella cuando ~~Escarabajo~~ ^{Niebla}, que actúa como líder lo manda. (3.3) (3.4) (5.8) (3.4)

~~nieve~~ ^{Nieve} está jugando solo a esconderse por los árboles (3.5) (3.4)

Grupo de 4 niños, entre ellos, ~~Montaña~~ ^{Mariposa}, juega a ~~ag~~ coger hojas del suelo y hacer que se las comen. (3.3)

~~Agua~~ ^{Agua} juega sola a cantar canciones mientras cuenta por el espacio. (3.5)

~~Meriposa~~ ^{Meriposa} y ~~Mariguita~~ ^{Mariguita} juegan a que son superhéroes y se están luchando. No llegan a empujarse, lo hacen sin tocarse. Dicen frases como "Te derrotaré"
6 "ya eres mío". (3.3) (3.4)

~~Loca~~ ^{Loca} y ~~Tornado~~ ^{Tornado} (3.4) siguen jugando a que son una ambulancia/policia. Simulan que alguien les llama por tlf para pedir su ayuda y salen corriendo. (3.3)

~~Mariguita~~ ^{Mariguita} le enseña a Ariel a atarse los cordones. Para ellos este tipo de actividades tmb se forman parte del juego pues sienten que se aprenden a sí mismo. Al momento plantean un nuevo reto, conseguir atarse los cordones más rápido. (3.4)

Un grupo de 5 ^(3.4) ~~niños~~ ^{entre ellos, Renalino} se despara corriendo en fila de un lado a otro. De repente el primero se para y todos se chocan entre sí, lo que les hace mucha gracia. (5.6)

~~Meriposa~~ ^{Meriposa} juega de forma individual a experimentar con los distintos elementos que se encuentra (palos, piedras)

1 de ellos da ^(3.4)
2 niños juegan a peleas de zarate sin llegar a tocarse, el resto (3 + 2) lo observa y les anima. (3.3)

4 ^{entre ellas Eclipse} ^(3.4) niños juegan a que son princesas, Caurianda, Rapunzel. Qué princesa es cada una lo decide ~~Eclipse~~ ^{Eclipse} que actúa como líder del juego. (5.2)

~~Calima~~ ^{Calima} juega con otro niño en suelo. Dibujan un circuito en la tierra y empiezan a echar una carrera cada uno sujetando un palo como si fueran coches. (3.3) (3.4)

OBSERVACIÓN

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola. A continuación, deciden que es mejor idea hacer una mucho más grande entre todos para convertirla en un volcán y destrozarlo después juntos. (2.2) (2.4) (3.4) (5.6)

Los niños disponen de maderas largas de construcción que se ensajan entre sí. Disputan mucho con ellas y (2.6) (1.2)

OBSERVACIÓN

24/04/24
25/04/24

ANECOTARIO

4. Emocional y estado de ánimo

Los niños se sienten libres y contentos en el espacio. A lo largo de toda la hora no paran de correr y saltar de un lado a otro.

Hoy la otra maestra en prácticas ha preparado para sí darse una *gymkana* en el jardín. Como no ha quitado las pistas se las han encontrado todos las clases al salir al momento de jardín. Todos estaban muy sorprendidos tratándose de buscar en el jardín todas las pistas. Veamos cómo cuando cambia algo, aunque sea insignificante en el espacio, enseguida lo notan y se sienten sorprendidos.

Como símbolo de afecto una niña se ha acercado a mí y me ha regalado una hoja que le gustaba. (dóbal)

~~Montaña~~ ^{Montaña} síca con 3 años a ^{Eclipse} ~~Montaña~~, la diferencia de edad hace que ~~Montaña~~ ^{Montaña} sienta un sentimiento de responsabilidad hacia ella, dándole mucho amor y cuidado.

Los niños lloran en la mayoría de los casos por el mismo motivo, se han hecho daño corriendo y jugando. Enseguida se tranquilizan y salen a jugar.

Guía → Señores de Veneguera, dejen de molestar a los palomas, no las molestamos, ellas están libres y felices.

Uam m ~~Ekka~~^{Grauto} coge terra como di fiera
gofio. Cuando se lo da a ~~Medeica~~^{Eclipse} se
lo tira al suelo. ~~Ekka~~^{Grauto} se eyada mucho
con ella, pres no entiende por que' si ~~Medeica~~^{Eclipse}
quiere jugar con ella, cuando le da el "gofio" se
lo tira al suelo.

OBSERVACIÓN

ANECDOTARIO

25-04-24 (12:00 - 13:00)

2. Exploración

- 2.1. Exploración objetos y experimentación causalidad
- 2.2. Coger objetos con una finalidad
- 2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez.
- 2.4. Organización compleja de una actividad.
- 2.5. Preguntar acerca de un objeto.
- 2.6. Construir un objeto.

Das niñas construyen/dibujan en el suelo y con una tira un castro y comienzan a jugar en él.

~~Marigueta~~

"Se ha caído la hoja de la palmera" Leo
que es porque hace mucho viento → ~~Leo~~ ^{Calima}
¿Por qué crees que se ~~era~~ ha caído ti?

Marigueta
~~Leo~~ coge una roca para ver cuánto
pesa. Lo comprueba y se la pasa a
sus compañeras para que prueben
comprobarlo.

Tras ver que pesa mucho deciden transportarla
rodando en lugar de cogiendo la.

Mira como hebe esta hoja, se la da
~~Leo~~ ^{Agua} a ~~Leo~~ ^{Roca} para que también
la huela.

Simbolico

~~Valentina~~ ^{hoja de palmera} coge una ~~propiedad~~ y se la pone en la cara como si fuese un escudo para ~~por~~ protegerse

Ola
~~ella~~ encuentra telas de araña entre las maderas de la rampa de equilibrio. Se la cuenta a sus compañeros y la observa de cerca para ver cómo es y si encuentra la araña. Se da cuenta de que aún no hay arañas porque están escondidos, pero la tela de araña permanece.

Nieve
~~ella~~ comprueba que las hojas de palmera del suelo si las coges puedes partirlos por la mitad y así conseguir dos.

Valentina está mucho de nervos a su madre, hoy ha tenido un mal día pues se ha caído varias veces en el rato de jardín. Cuando se cae se pone muy triste y demanda todo el rato volver a estar con su madre. En este momento ~~ella~~ ^{Gratizo} se da cuenta de que ~~ella~~ ^{Aie} está muy triste y se acerca a ver qué le pasa. ^{Aie} dice que está de nervos a su mamá y ~~ella~~ ^{Gratizo} la invita a irse a jugar juntas. Ambas se van y Valen se pone de nuevo contenta. ^{escarabajo} pide a ~~ella~~ que la haga losquillitas, esta dice que no y ~~ella~~ ^{Eclipse} le pregunta que si se van a jugar juntas.

SOCIAL

26/04/24

- 5.1 Dar/Dejar
- 5.2 Triada (2 niño + 1 objeto)
- 5.3 Defender propiedades
- 5.4 Coger objetos de otros niños
- 5.5 Resolver conflictos
- 5.6 Establecer un vínculo comunicativo positivo
- 5.7 Interactuar con el adulto
- 5.8 Roles en organización del juego (líder, pacificador, observador, entusiasta).

Escarabajo se ha enfadado mucho cuando da le ha quitado unas tablas de madera para recogerlas. se ha disgustado gritando "que las quería recoger yo". (5.3) (5.4)

Nieve esta jugando a "Ninja" junto con otros niños de otras clases. En una de las rondas le han dado en el ~~pie~~ en la mano y ante la frustración de perder ha se ha puesto a llorar diciendo que le habían dado muy fuerte ~~eso~~. El niño que le ha dado se ha acercado y le ha pedido perdón pero sin poner muchas ganas. Como Nieve ha seguido llorando se ha acercado una guía y al preguntarle este ha dicho "Hay más formas de pedir perdón. ¿Qué tal estas? ¿Estás bien? ¿te puedo ayudar en algo? Yo no he sentido que me lo pidiese de verdad."

1. MOTRICIDAD 29/04/24

- 1.1 Desplazamientos variados.
- 1.2 Coordinación de las dos manos.
- 1.3 Coordinación gruesa.
- 1.4 Lanzar y recibir objetos.
- 1.5 Saltar con flexión de rodillas.
- 1.6 Realizar giros sobre el eje vertical.

○ Alex lleva a caballito a areck.

~~Calima~~ ^{Calima} se desplaza de un lado a otro a la pata coja. El resto de niños le siguen. Una vez que se abre de solo saltar a la pata coja decide intentarlos saltando desde un banco. Cuando se abre anima a sus compañeros a intentarlo con la otra pierna (líder) → SOCIAL

~~Boca~~ ^{Boca} que es más pequeño adapta el movimiento haciendo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas varandillas.

5.5 → 4 niños entre ellas ~~Mariposa~~ ^{Mariposa} juegan a que tienen un restaurante, ~~Mariposa~~ ^{Mariposa} es un conrensal que pide tortillas, donuts...

~~Calima~~ ^{Calima} saltando mientras daba vueltas sobre sí mismo (1.6).

~~Mariguita~~ ^{Mariguita} y otros compañeros corren por el espacio mientras Leandro corre va esquivando las raíces, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.

~~El~~ hace equilibrio al caminar por el arco de un pequeño muro del jardín.

J.S → ^{Rewolino} ~~El~~ se ha acercado a mí a verme gofio. ^{Aire} ~~El~~ ha ~~niño~~ ^{niño} en el lado ha dicho que también quería

^{Aire} ~~El~~ salta desde los troncos hasta las escaleras del barco y aterriza con las piernas separadas.

^{Rewolino} ~~El~~ se baja todas las escaleras del barco dando saltitos

2. Exploración. 29-04-24

Experimentos 30/04/24

^{Man pose} ~~El~~ y 2 niños más experimentan para ver qué pasan si ponen los bloques de maderas sobre las escaleras de la clase. Una vez colocados intentan bajarse por ellas pero se dan cuenta de que al subirse estas maderas no soportan tanto peso y se caen. Así que las intentan poner en un escalón menos para ver si así tienen una mayor sujeción.

A su lado otro grupo de niños entre los que se encuentra ~~El~~ los imitan. Esta vez sí que consiguen que se sujete ^{Aire} porque apoyan el final del bloque de madera, por un lado contra la pared y por otro en la escalera.

Otro grupo experimenta a tirar cosas desde arriba del barco para ver qué pasa, cuando tira en caer un palo y una piedra

5. Social 03/05/24

23

- 5.1 Dar/dejar
- 5.2 Triada (2 niños + 1 objeto)
- 5.3 Defender las propiedades
- 5.4 Coger objetos de otros niños
- 5.5 Resolver conflictos
- 5.6 Establecer un vínculo comunicativo positivo
- 5.7 Interactuar con el adulto.
- 5.8 Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador y entusiasta).

Un grupo de 3 niños juegan juntos. Como uno de ellos no puede mojarse tiene que quedarse debajo de la casita. Por ello los otros dos deciden que para no dejarle solo juegan en la casita a hacer una tarta. (5.6).

~~Devolino~~ ^{Devolino} esta diciendo continuamente a ~~Montuiz~~ ^{Nieve} ideas de juegos (5.8)

Estaba lloviendo y por eso se metieron en la casita un niño de repente se da cuenta de que no llueve y salen corriendo a jugar (EXP).

~~Montuiz~~ ^{Montuiz} tiene mucho frío y se lo dice a ~~Devolino~~ ^{Devolino} Esta la da un abrazo fuerte para transmitirle calor

^{separación}
UNA PIEDRA-SUELO (EXP). Cucaracha - pisas - beber. (EXP)

En un grupo de niños se encuentra una cucaracha. Comienzan a gritar para que la guía acuda. (5.7) ~~Montuiz~~ Cuando llega la guía, estando un niño dice que deberíamos dejarla tranquila (Entorno)

~~Montaña~~ ^{Montaña} ha cogido un palo y lo utiliza como varita mágica (S.5) cuando ~~Montaña~~ ^{Escarabajo} se ha acercado. De ha preguntado que si se lo deja, este se ha regado. (S.1)

como ~~Montaña~~ ^{Eclipse} no habla el idioma y es más pequeña el resto de niños la cuidan y tratan de jugar con ella. (S.6)

4 niños juegan juntos entre ellos ~~Montaña~~ ^{Rewdino} quiere ~~Montaña~~ ^{trata eclipse} de hacer participe también en el juego a ~~Montaña~~ ^{Gravizo} otra de las niñas no quiere dejarla jugar pq dice que es muy pequeña para correr. ~~Montaña~~ ^{Rewdino} sale en su defensa diciendo que sí no la enseñan nunca va a aprender. (S.5)

A ~~Montaña~~ ^{Eclipse} la atosigan tantos niños, como no domina el idioma decía diciendo No.

06/05/24)

1. Motricidad

- 1.1 Desplazamientos
- 1.2 Coordinación fina
- 1.3 Coordinación gruesa
- 1.4 Lanzar y recibir objetos
- 1.5 Saltar flexionando
- 1.6 Giros sobre eje vertical

^{Rewdino}
~~El~~ trepa por la infraestructura del Tipi (1.1). Cuando la guía lo ve le recuerda que para trepar están los árboles no el tipi que se puede llegar a romper.

^{Calina} ~~El~~ y ^{Graizo} ~~El~~ se persiguen entre sí corriendo por el espacio.

^{Rewolino}
~~El~~ trepa por un árbol (1.1). Otra mira se va a subir con ella y ^{Rewolino} ~~El~~ le recuerda que solo se puede estar un por árbol.

^{Roca} ~~El~~ corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, al ataque!! (s.s). El resto de niños le siguen (s.).

^{Eclipse} ~~El~~ y ^{Escarabajo} ~~El~~ cogen varias piedras y las mueren por la tierra, las lanzan, las golpean...

(1.2)

^{Montaña} ~~El~~ salta desde un tronco cortado hasta el suelo. (1.5)

^{Roca} ~~El~~ coge un palo y comienza a experimentar con el movimiento, retorcendo y doblándolo. (1.2) (EXP)

0.0

^{Eclipse} ~~El~~ juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.

07/05/24

2. Exploración

- 2.1 Exploración de objetos y experimentación de causalidad
- 2.2 coger objetos con finalidad
- 2.3 Repetir una actividad
- 2.4 Organización compleja de una actividad
- 2.5 Preguntar sobre un objeto
- 2.6 Construir un objeto

Roca

~~Amor~~ ve pasar una mariposa naranja. Se acerca a ~~Amor~~ ^{Mariposa} y le pregunta por qué es de ese color. (2.5). Este le dice que no lo sabe.

~~Amor~~ ^{Mariposa} le dice a ~~Amor~~ ^{Revolino} que no se puede subir a la valla pq se mueve y se va a romper.

~~Amor~~ ^{Amor} trata de mover la piedra haciéndola rodar. Como pesa mucho se tumba en el suelo y la ayuda con las dos manos.

~~Amor~~ ^{Aire} y ~~Amor~~ ^{Agua} cogen piedras de distintas formas, colores y tamaños, las golpean contra una roca más grande para ver así que ~~Amor~~ ^{Aire} cambia al golpear una roca u otra. ~~Amor~~ ^{Aire} tras golpear muchas veces la piedra contra la roca se da cuenta que si da muy fuerte la piedra se parte en cachitos más pequeños. Sobre la roca se quedan restos de la piedra, asemejándose a un polvo blanco. Al momento se le ocurre la idea de hacer como fue ese polvo blanco es gafio (3.5).

Otros Ob

~~Amor~~ ^{Mariposa} juega con otros niños a ser piratas.

Para ello, gritan ¡ARR PIRATAS! Al oírte... No te siras o si no te doy con una piedra ^{Escarabajo} ~~Amor~~ sale en su defensa. Si. Ah se des por que sabes geo? Le puedes hacer mucho daño

Al resto de niños les gusta la idea de ~~compartir~~^{Aire} y ~~compartir~~^{Agua} y se unen a ellas, para así preparar más platos culinarios.

0.0
~~Pepe~~^{Benquito} habla ~~Meia~~^{Meia} a ~~Pepe~~^{Aire} expresa ~~Pepe~~^{Aire} no le hace caso y ~~Pepe~~^{Aire} le dice que no le gusta que le griten y ~~Pepe~~^{Meia} le contesta "No perdón por gritarme, pero esq no ne estas haciendo caso?". / ~~Pepe~~^{Nori} "No ne gusta ~~Pepe~~^{Aire} ~~Pepe~~^{Aire}":
'Ya te dije perdón':

3. Juego simbólico 08/05/24

- 3.1 Uso canónico del objeto
- 3.2 Uso simbólico del objeto
- 3.3 Acciones simbólicas con lenguaje
- 3.4 Juegos colectivos
- 3.5 Juegos individuales

^{casimira}
~~Mariposa~~ Otro coge un palo y la utiliza como si fuera una varita mágica. Otro niño le empuja y coge un palo junto a él.

~~Escarabajo~~ ^{Eclipse} ~~Mariposa~~ ^{Mariposa} y otros niños juegan a que son una familia. ^{Eclipse} ~~Escarabajo~~ es el bebé por lo que llora simulando que es uno de ellos. ^{Escarabajo} ~~Mariposa~~ que nace como si fuera su mamá se acerca a donde ella para darle cariños y tranquilizar al bebé.

^{Aire} ~~Escarabajo~~ persigue a ^{Agua} ~~Mariposa~~ gritando "Te atrapé", se desplazan de una punta a otra del jardín.

~~Mariposa~~

^{tornado} ~~Mariposa~~ coge un toro gigante y se lo enseña a ^{Mariposa} ~~Mariposa~~, seguidamente dice "No voy a llevar a ^{toros} ~~toros~~ nuestra guarida".

^{Roca} ~~Mariposa~~ juega coger tierra y dejarla caer por un ~~roca~~ muro para simular que es lluvia.

Estado emocional y bienestar (09/05/24)

Viernes. Los viernes al entrar se pone música.
La energía de los niños se nota mucho, demuestran que en el espacio natural se sienten muy libres y contentos la música les hace aún más saltar, cantar y bailar.

~~El día~~ que por las mañanas llega más cansado, le quedan menos y cariño de las maestras.

A ~~El~~ ^{Pluma} le gusta mucho ~~haber~~ ^{estar} contento, va corriendo de un lugar a otro haciendo gracias a todos los niños para que se ríen junto a él.

~~El~~ ^{Pluma} ~~ha~~ discute con ~~ella~~ ^{Agua} porque ésta ha intentado quitarle su sombrero. Él grita que no le gusta y se pone a llorar. La guía se acerca para resolver el conflicto y como ~~ella~~ ^{Pluma} aún está triste se refugia entre los arbustos.

10/05/24

5. Social

- 5.1 Dar / dejar
- 5.2 Triada (2 niños / 1 objeto)
- 5.3 Defender propiedades
- 5.4 coger objetos de otros niños
- 5.5 Resolver conflictos
- 5.6 Vínculo comunicativo positivo
- 5.7 Interactuar con el adulto
- 5.8 Roles organización juego (líder, pacificador, observador, entusiasta).

Hay viernes, han decidido poner música en el rato de jardín. Al escucharla todos los niños se han puesto muy contentos, algunos se han acercado para bailar y otros han seguido con sus juegos.

~~Al~~ ^{Roca} coge una piedra, ^{ella} ~~ella~~ se acerca donde él para pedir que se la deje, pero ^{Roca} ~~ella~~ se niega.

~~Al~~ ^{Pluma} es un niño de C.2 que se acaba de incorporar. Como aún no conoce a muchos niños juega frecuentemente solo cuando en sus ratos de jardín muy importante los elementos naturales - se divierte observándolos y jugando con ellos. Un niño ~~se~~ al verle solo se acerca donde él para preguntarle que si quiere jugar con él a los piratas, pero este al ser un poco introvertido no le contesta.

~~Al~~ ^{Agua} ~~ella~~ ^{Aie} son muy amigas, pero ^{Agua} ~~ella~~ siempre quiere jugar con ^{Aie} ~~ella~~ y esta a veces No. por ello ^{Agua} ~~ella~~ la persigue pidiendo por favor que juegue con ella y ^{Aie} ~~ella~~ le dice que respete su decisión. ^{pluma} ~~ella~~ ^{bailas} ~~ella~~ ^{conmigo}

1. Motricidad

13/05/24

~~13/05/24~~

- 1.1 Realizar desplazamientos variados
- 1.2 Coordinación de las dos manos
- 1.3 Coordinación gruesa
- 1.4 Lanzar y recibir objetos
- 1.5 Saltar con flexión de rodillas
- 1.6 Realizar giros sobre el eje vertical

Agua

~~El agua~~ viene corriendo y se esconde debajo de la mesa, el resto de niñas la imitan y se sitúan junto a ella. De repente salen de la mesa y empiezan a gruñir como si fueran un león (OTROS)

Mariposa

~~La~~ salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire.

Roca o la

~~Los~~ y ~~ellos~~ juegan al pilla-pilla. El techo de tener que correr de un lado a otro al hacer que saltan, y corran por cualquiera de los lugares con tal de no ser pillados. ~~La~~ ^{Roca} que es el más pequeño no los sigue al ritmo y acaba cayéndose. ~~Al~~ ~~raerse~~ ~~la~~ como se disgusta mucho al momento se acerca. ~~Ent~~ A él le tranquiliza mucho decirle que respire tratando de oler una flor y soplando una vela.

~~La~~ ~~ellos~~: "voy a la gasolinera de tres" ¿Quieres que te ponga gasolina?"

~~La~~ ~~ellos~~ ^{Nieve} salta todas las rocas por encima simulando que son cochinos.

~~La~~ ~~ellos~~ ^{Mariposa} hace montones de tierra sobre el suelo ~~entre~~ ~~de~~ ~~se~~ ~~carra~~ ~~uno~~ ~~tenen~~ ~~un~~ ~~temaño~~ ~~diferente~~.

Exp: Comienza a llover y los niños siguen jugando como solamente chispea ellos son los que deciden si se meten al porche, si van a la caseta o si sigue bajo el chispea ^{ola} dice que quiere seguir bajo la lluvia y se pone la capucha.

~~Revolino~~ ^{Revolino} se desliza por el suelo simulando que es una serpiente. ~~Revolino~~ ^{Eclipse} se acerca a ella y rueda por el suelo y la dice que ella es un escarabajo.

~~Revolino~~ ^{Escarabajo} escala por la infraestructura para intentar subir a la portaleta. La guía le recuerda que para ello están los árboles, que si trepamos en el resto de materiales se pueden romper.

2. Exploración

14/05/24

- 2.1 Exploración y experimentación causalidad
- 2.2 coger objetos con una finalidad.
- 2.3 Intentar hacer algo una y otra vez.
- 2.4 Organización compleja actividad
- 2.5 Preguntar
- 2.6 construir objeto.

~~Olivia~~ se acerca a donde ~~Ala~~ ^{Nieve} ~~Ala~~ y le enseña una cosa que hay en un árbol. le pregunta qué cree que es ~~Ala~~ ^{Nieve} dice que no sabe y ~~Ala~~ ^{Olivia} dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol se lo enseña a ~~Ala~~ ^{Nieve} y dice mira si es veneno. ~~Olivia~~ ^{Grazi} dice a ~~Ala~~ ^{Eclipse} que ha encontrado una pluma pero que no sabe si es de una paloma o un pajarito. La cogen y al ver que es muy pequeña ~~Ala~~ ^{Medina} dice que es de un pajarito. ^{Eclipse}

~~Ala~~ ^{Mariposa} se prueba a ver que pasa si escarpe una piedra bajo la tierra. Luego se va a regresar a ese mismo sitio y trata de encontrarla.

~~Ala~~ ^{Agua} y ~~Ala~~ ^{Aire} cogen piedras pequeñas y hojas pequeñas y las rompen para mezclar para experimentar como queda si lo mezclan todo.

S. ¿Quién está Morando?
Ala ^{Roca} Ala → No se.
Ala ^{Aire} Ala ^{Ala}

Mariposa ~~Piedra~~ y Mariquita ~~Piedra~~ han recolectado piedras.
Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra. Como no son regulares al poner 3 piedras se derrubian. Pero lo siguen intentando una y otra vez.

3. Juego simbólico

17/05/24

- 3.1 Uso canónico objeto
- 3.2 Uso simbólico objeto
- 3.3 Acciones simbólicas, uso lenguaje
- 3.4 Juegos colectivos
- 3.5 Juegos individuales

^{Roca} ~~Monte~~, ^{Ale} ~~Viento~~ y ^{Agua} ~~Escorabajo~~ cogen tierra y la aronteran al tiempo que dicen que tiene comida.

^{Nieve} ~~Escorabajo~~ y ^{Ola} ~~Escorabajo~~ se suben a la fortaleza simulando que es la oficina de ~~bombas~~ bomberos. Simulan que cogen una manguera y hacen el sonido de CHHH

^{Mariposa} ~~Escorabajo~~ y ^{Mariposa} ~~Escorabajo~~ juegan con otros niños a que son una familia. Para ello cogen un trozo del tronco de palmera que está en el suelo y lo utilizan como si fuesen móviles y hablan con ellos.

^{Escorabajo} ~~Escorabajo~~ y ^{Eclipse} ~~Escorabajo~~ están escondidas bajo un arbusto. cogen un palo y dicen ¡Vamos a hacernos un tatuaje!. ~~Arrastran~~ ~~el~~ ~~palo~~ Deslizan el palo por su piel una dibujando una flor y otra una nube.

^{Roca} ~~Escorabajo~~ sigue jugando con la tierra. Dice ¡Estoy haciendo el menú de hoy!
La torta tiene queso de cabra, y también una bda de helado azul y otra roja.

Rdr ~~Escorabajo~~ Viento

~~Marqueta~~ que acaba de incorporarse a casa de niño juega imitado a sus compañeros. Ve que ~~Marqueta~~ ^{Roca} está haciendo una tortá y le copia. "Hace" una utilizando tierra y va donde las guías diciéndolas: ¿Quereis probar un poco de mi tortá? Demandando así su atención. Las guías para no romper el juego simbólico se acerca y hace como que le prueba diciendo '¡Deliciosa!'

~~Marqueta~~ ^{Marqueta} corre por el espacio de lado a lado sin parar. Al tiempo grita: ¡tenemos una emergencia! ¡Ha habido un robo! ¡simulado que es en sede de policía.

4. ~~Ex~~ Emocional y estado ánimo

20/05/24

4.1 Tranquilo

4.2 Inquieto

4.3 sonriente

4.4 sorprendido

4.5 Disgustado

4.6 Enfadado

4.7 Triste

~~El~~ **Mariposa** se relaja mucho cuando sale y juega con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras. Las ordena en fila, las agrupa en montones o hace formas con ellas como espirales.

~~El~~ **Roca** que es muy intranquilo, aprovecha los ratos de jardín para correr de un lado a otro sin parar y liberar toda la energía que tiene. La guía dice que le permite luego estar más concentrado.

~~El~~ **Eclipse** canta y baila sin parar. Junto con su compañera ~~el~~ **Escarabajo** no paran de reírse al hacer como si fueran las princesas de Frozen.

~~El~~ **Ola** hoy está un poco triste. Por ello en lugar de participar en juegos colectivos, como hace normalmente, juega de forma individual. Para crear la situación de juego utiliza tierra y se siente cómodo al sentarse junto a un gran arbusto.

~~Princesa~~ ^{Moniguita} está muy enfadado porque ~~Zadie~~ ^{Montaña} no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos en el juego, que otro día juega él con ellos. ~~Princesa~~ ^{Moniguita} no lo entiende y acude a la guía para contárselo, ella le dice que tiene que respetar la decisión de Zadie, que no podemos obligar a nadie a que juegue con nosotros.

5. Social

21/05/24

- 5.1 Dar/dejar
- 5.2 Triada (2 niños + 1 objeto)
- 5.3 Defender propiedades
- 5.4 Coger objetos de otros
- 5.5 Resolver conflictos
- 5.6 Vínculo comunicativo positivo
- 6.7 Interactuar con el adulto
- 5.8 Roles en el juego (líder, pacificador, observador, entusiasta)

~~Calima~~ ^{Calima} y ~~Gravizo~~ ^{Gravizo} se han enfadado. ~~Gravizo~~ ^{Gravizo} tiene un palo que utiliza como espada. ~~Calima~~ ^{Calima} le ha pedido que se lo deje pero Julia ha dicho que no.

~~Olá Roca~~ ^{Olá Roca}, ~~And~~ ^{And} y ~~Princesa~~ ^{Moniguita} juegan con una piedra muy grande del jardín. ~~And~~ ^{And} ha dicho varias veces que son un grupo investigadores y que su misión es llevar la roca hasta la otra punta del jardín. Los tres colaboran entre sí para conseguirlo.

~~Viento~~ ^{Viento} está disgustado, todavía tiene mucho apego a su madre y llora porque la echa de menos. Gabriela se acerca donde él, le pregunta por qué llora y aunque él no la contesta ella le da un abrazo.

~~Maria~~ ^{Escarabajo} ha reunido a ~~And~~ ^{Eclipse} y ~~Princesa~~ ^{Aire} para jugar con a princesas en un castillo. Saltan, dan giros y bailan como si estuvieran en un baile. ~~Princesa~~ ^{Escarabajo} que actúa como líder, les indica que princesa es cada una y cuando empiezan el baile.

~~Arriosa~~ ^{Noriposa} salta desde un tronco partido una vez tras otra.

~~Arriosa~~ ^{Pluma} juega con ~~Arriosa~~ ^{Tornado} con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son cubiertos. De repente a ~~Arriosa~~ ^{Tornado} se le rompe su palo y quita a Victor el suyo. ~~Arriosa~~ ^{Pluma} se enfada y dice que se lo de. ~~Arriosa~~ ^{Tornado} se lo devuelve y le pide perdón.

1. Motricidad

22/05/24

- 1.1 Desplazamientos variados
- 1.2 coordinación manos
- 1.3 coordinación cuerpo
- 1.4 Lanzar y recibir objetos
- 1.5 saltar con flexión de rodillas
- 1.6 Realizar giros sobre el eje vertical

~~Calima~~ ^{Calima} va corriendo de un lado a otro. ~~Alto~~ ^{Roca}
le sigue pero al ser bastante ~~en~~ dos años
más pequeño tiene menos desarrollada su
motricidad. le intenta seguir pero al saltar una
raza se tropieza y se cae de morros.

~~Agua~~ ^{Agua} y ~~hacer~~ ^{Aire} juegan a saltar desde las
escaleras del barco hacia delante van probando
distintos tipos de saltos (pata coja, saltando pies
juntos)

~~hacer~~ ^{Viento} hace un agujero en la tierra utilizando
sus manos. Relawa a las guías para mostrarles
lo profundo

~~Calima~~ ^{Calima} coge un trozo de rama de palmera y
la lanza como si fuera un avión.

lea escala por el tobogán del barco se va
resbalando pero lo intenta una y otra vez hasta
conseguirlo.

~~hacer~~ ^{Revolver} y ^{Montaña}
~~hacer~~ cogen una roca y hacen rodar
por el suelo arrojándola.

~~hacer~~ ^{Air} esta triste pq quiere estar con su
mamá, para tranquilizarse abraza a un árbol

~~hacer~~ ^{Tornado} se pone unas manos en el ~~el~~ los
simulando que ves a través de unos
ojos
prismáticos.

~~Calima~~ ^{Calima} utiliza la hoja de la palmera
primero como cuchara transportando una
piedra, después como escoba para borrar
el suelo.

2. Exploración

23/05/24

- 2.1 Exploración y experimentación causalidad
- 2.2 Coger objetos con una finalidad
- 2.3 Hacer algo una y otra vez
- 2.4 Organización compleja actividad
- 2.5 Preguntar
- 2.6 Construir un objeto.

Nieve
~~Exploración~~ coge diferentes hojas del suelo. Las compra y las agrupa dependiendo de sus características (color, grandes, pequeñas...)

Remolino
~~Exploración~~ come frecuentemente ~~las~~ hojas de los arbustos. La guía le recuerda que esas hojas no están limpias, que si quiere comerlas debe ir al bazo a limpiarlas. Para ella es una forma distinta de experimentar.

Ola
~~Exploración~~ le pregunta a **Roca** que por qué está todo el suelo ~~lleno de~~ ~~hojas~~ hiebro.
~~Exploración~~ **Roca** le dice que es por que por la mañana pronto ha llorado.

Viento
~~Exploración~~ está conociendo todavía el entorno. Por ello se limita a permanecer todos los días en el jardín de la izquierda, cerca de las guías, lo que le transmite seguridad al estar con nuevos compañeros y en un espacio nuevo para él.

Calima y **Manguita**
~~Exploración~~ cogen palos para frotarlos haciendo presión contra el suelo y girándolos para conseguir hacer un agujero todo lo profundo que puedan.

Aire y **Agua**
~~Exploración~~ y ~~Exploración~~

ANEXO IX. ENLACES A LOS VÍDEOS RESUMEN SEMANALES

- Vídeo de la Comunidad Infantil (Proyecto piloto):

<https://youtu.be/w2dp5DQGdMk>

- Vídeo de observación de la Casa de Niños (22 - 26 abril): <https://youtu.be/uYpztbEh-x4>

- Vídeo observación de la Casa de Niños (29 abril - 3 mayo):

<https://youtu.be/g6jmo3qlq7M>

- Vídeo observación de la Casa de Niños (6 - 10 mayo):

<https://youtu.be/4Pe2gqey-iY>

- Vídeo observación de la Casa de Niños (13 - 17 mayo): <https://youtu.be/7xXhYTjvJMc>

ANEXO X. JARDÍN DE LA CASA DE NIÑOS

Porche

Imagen general



Acceso del porche al jardín 1 y 2



Tablas de madera de construcción



Jardín 2

Imagen general



Mesa de piedra



Barco de madera



Tipi



Árboles, plantas y suelo



Jardín 1

Imagen general 1



Imagen general 2



Casita de madera



Tabla de equilibrio



Fortaleza de madera



Cocina de madera



Rocódromo



Suelo, árboles y plantas (Jardín 1)



ANEXO XI. REGISTROS DE VALORACIÓN SEMANALES

Registro de información primera semana

PREGUNTAS		1	2	3	4	OBSERVACIONES
	Frecuencia				X	Todos los niños se mueven por el espacio de un lado a otro tanto corriendo como andando. Además, la existencia de varios árboles en el jardín hace que muchos de los niños traten de trepar por ellos. También disponen de un pequeño rocódromo, pero no todos los niños lo utilizan.
1. ¿Se realizan desplazamientos variados? (1)	Participación				X	
	Frecuencia				X	A diferencia de Comunidad Infantil en Casa de Niños no disponen de juguetes, sino que únicamente cuentan con elementos naturales y unas tablas de madera. Esto promueve que los niños estén continuamente experimentando con piedras, palos, tierras, hojas y animales (hormigas, palomas...). Además, los niños se formulan preguntas a cerca del por qué de algunos fenómenos, como por ejemplo la caída de hojas de las palmeras.
2. ¿Se explora y experimenta con los objetos? (2)	Participación				X	
3. ¿Se juega de forma simbólica? (3)	Frecuencia				X	Al no disponer de juguetes todos los elementos naturales se convierten en objetos de juego. He visto como un palo se ha convertido en una barita mágica o en una espada laser, la tierra ha pasado a ser elementos de cocina como por ejemplo gofio y ellos mismos se convierten en

	Participación			X	personajes o objetos que se involucran dentro del juego, simulando que son ambulancias, princesas, maestros o coches de carreras entre muchas otras cosas.
4. ¿Se juega en pequeños grupos? (3)	Frecuencia			X	Normalmente todos los juegos se realizan en grupos de entre 3 a 5 niños. Cuando salen se juntan por vínculos de afinidad, los cuales no dependen de la edad, sino de la relación que establecen entre sí.
	Participación			X	
5. ¿Se juega de forma individual? (3)	Frecuencia		X		Son pocos los niños que juegan de forma individual, normalmente todo se desarrolla de forma colectiva. No obstante, aquellos que sí que lo hacen lo desarrollan con más frecuencia que el resto.
	Participación	X			
6. ¿Disfrutan en una situación de juego libre? (4)	Frecuencia			X	El momento de jardín es un completo tiempo de disfrute para ellos. Cuando están trabajando dentro del ambiente están deseando que llegue la hora de salir. En él pueden correr, saltar, trepar y jugar a imaginar ser lo que ellos quieran, por ello les genera sensaciones muy placenteras. Además, como no se utilizan elementos estructurados, los cuales a veces crean desigualdades (fútbol, por ejemplo) todos participan en igualdad de condiciones, siendo más atípico la exclusión por ser más o menos apto para el juego.
	Participación			X	
7. ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma? (5)	Frecuencia		X		Aunque es cierto que la metodología Montessori promueve mucho la resolución autónoma de conflictos, nos encontramos en edades (3-6) en las que aún dependen en gran medida de la guía. Por ello, por lo

	Participación		X		general siempre que hay un conflicto se acude a esta para solucionarlo. Sin embargo, es aquí donde se incentiva la resolución autónoma, pues las guías siempre antes piden a ambas partes que lo hablen y traten de llegar a una solución conjunta, en caso no de poder hacerlo ya es ella la que trata de regular el conflicto.
8. ¿Aprovechan el espacio natural para el juego libre? (6)	Frecuencia			X	Nada más empiezan a jugar el espacio natural se convierte en un integrante más del juego. Lo utilizan de forma simbólica en sus situaciones de juego, para correr y liberar energía, para trepar.... Es protagonista en cada una de las situaciones.
	Participación			X	
9. ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego simbólico? (6)	Frecuencia			X	Sí, además al sólo disponer de los recursos naturales y de unas tablas de madera, siempre son estos los protagonistas de cada juego simbólico. Cada grupo de niños lo utiliza de una forma propia y compleja, por lo que un mismo elemento natural puede ser desempeñado para diversas funciones.
	Participación			X	

Registro de información segunda semana

PREGUNTAS		1	2	3	4	OBSERVACIONES
1. ¿Se realizan desplazamientos variados? (1)	Frecuencia				X	Los niños se mueven constantemente de un lugar a otro utilizando diversos desplazamientos: trepar, correr, caminar, saltar. Además, hay niños que han pasado recientemente de la Comunidad Infantil a la Casa de niños y es en ellos donde más se nota la influencia del entorno natural en su sentido de la seguridad y confianza a la hora de moverse por el espacio. Al principio siempre se mantenían al lado de las guías, progresivamente comenzaron a caminar y a relacionarse por el espacio y en apenas una semana ya trepaban por el espacio. De esta forma, al cambiar de ciclo, el cambio no es tan brusco pues en la Comunidad Infantil ya han aprendido a relacionarse con el espacio natural y cuando llegan a la Casa de Niños es dicho medio con el que comienzan a interactuar, en muchos casos, antes que con los propios niños, pues le transmite seguridad y libertad.
	Participación				X	
2. ¿Se explora y experimenta con los objetos? (2)	Frecuencia				X	Como no disponen de materiales estructurados, la experimentación que hacen con los elementos naturales es constante. A lo largo de esta semana he visto como una misma piedra es utilizada para deslizarla por la tierra, para golpearla contra una roca, para guardarla y utilizarla de forma simbólica como si fuera una pelota, etc. Al igual ocurre con los palos, los cogen los doblan, los rompen los hacen más pequeños, viendo así qué pasa en

	Participación			X	función de si hacen un movimiento u otro.
3. ¿Se juega de forma simbólica? (3)	Frecuencia			X	El juego simbólico es el protagonista en todos los momentos de jardín. Ya sea de forma individual o colectiva, los niños juegan a que son pirata, cocineros, princesas, ninjas, etc. Todo ello utilizando materiales naturales, pues de lo único que disponen.
	Participación			X	
4. ¿Se juega en pequeños grupos? (3)	Frecuencia			X	A lo largo de esta semana, la mayoría de las formaciones de juego ha sido en pequeños grupos formados por el grado de afinidad que mantienen los niños entre sí. De hecho, a veces son selectos con quien dejan o no entrar al juego. El hecho de ser pequeños grupos facilita las situaciones de juego pues es más difícil la aparición de conflictos si a la hora de tomar una decisión únicamente son 3 o 4 niños.
	Participación			X	
5. ¿Se juega de forma individual? (3)	Frecuencia		X		Como en todo grupo hay niños más introvertidos que disfrutan del juego en solitario. Imaginan situaciones con los elementos naturales y experimentan con ellos. Algunos de estos niños se han incorporado más tarde a la Casa de niños, y es por ello por lo que se deduce que prefieren más el juego individual, pues aún no se sienten en la confianza y seguridad de interactuar tanto con el resto de los niños como para formar parte de un juego organizado.
	Participación		X		

6. ¿Disfrutan en una situación de juego libre? (4)	Frecuencia			X	Todos los niños disfrutan del juego libre, pues se sienten en la libertad de decidir con quién y cómo jugar. Además, el hecho de que sea en un espacio natural abierto incrementa dicha sensación de libertad. De hecho, cuando termina la jornada escolar muchos niños piden a sus familias quedarse en el jardín del centro para continuar jugando de forma libre con sus compañeros.
	Participación			X	
7. ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma? (5)	Frecuencia		X		A lo largo de esa semana he tenido la oportunidad de observar varios conflictos. Cuando un niño se disgusta o se enfada antes de hablarlo con aquel con el que ha tenido la confrontación acude primero a la guía. Este hecho demuestra que los niños no tienen tanta autonomía en la resolución de conflictos. No obstante, la guía aunque acuda el niño a donde ella, siempre inicia el diálogo preguntándolo si lo ha hablado con la otra persona y tratando de hacer que el niño llegue a resolver el conflicto elaborando sus propias estrategias.
	Participación		X		
8. ¿Aprovechan el espacio natural para el juego libre? (6)	Frecuencia			X	El espacio natural es uno de los protagonistas dentro del juego, pues en función de la parte en la que se encuentran desarrollan una situación simbólica u otra. Por ejemplo, hay una roca grande, normalmente los niños la utilizan para subirse y hacer como que están en un alto barco gritando, "arr piratas, icen las velas". O por ejemplo si están donde los árboles simulan que son monos que van trepando por ellos.
	Participación			X	

9. ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego simbólico? (6)	Frecuencia				X	Los recursos naturales son los elementos que utilizan para desarrollar el juego simbólico. Entre ellos, los más utilizados son la tierra, los palos, las piedras, grandes y pequeñas y los árboles.
---	------------	--	--	--	---	---

Registro de información tercera semana

PREGUNTAS		0 %	25 %	50 %	75 %	100 %	OBSERVACIONES
	1. ¿Se realizan desplazamientos variados? (1)	Frecuencia					
Participación			X				
2. ¿Se explora y experimenta con los objetos? (2)	Frecuencia					X	<p>Continuamente cogen objetos y experimentan con ellos. Además, se trata de un entorno cambiante por lo que muchos de los días encuentran un nuevo objeto con el que experimentar. Si llueve es la tierra húmeda lo que capta su atención, cuando hace viento por la noche muchas de las hojas de las palmetas aparecen en el suelo rotas y ahora que estamos en primavera la mayoría de los arbustos están repletos de flores. Sin embargo, estas últimas no las pueden coger puesto que una de las premisas para poder jugar en el</p>
	Participación					X	

							medio natural es respetarlo, algo en lo que inciden constantemente las guías. Es por ello, que algunos niños se dedican a observarlas.
3. ¿Se juega de forma simbólica? (3)	Frecuencia					X	El juego simbólico es el protagonista a lo largo de todo el momento de jardín. Los niños en el transcurso de una hora son técnicos de ambulancia, magos, piratas, familias creadas por ellos, etc. Además, todos estos juegos simbólicos suelen presentar una organización compleja ya que normalmente implica la participación de al menos tres niños y muchas veces cada uno tiene su propio rol dentro del juego.
	Participación					X	
4. ¿Se juega en pequeños grupos? (3)	Frecuencia					X	La formación en pequeños grupos es la que predomina en el momento de juego al aire libre. Los niños diseñan complejas actividades en las que cada participante tiene un rol determinado. Estos grupos suelen ser parecidos todos los días y se basan en los vínculos de amistad que los niños establecen entre sí.
	Participación					X	
5. ¿Se juega de forma individual? (3)	Frecuencia				X		Aunque la mayoría de los niños juegan en pequeños grupos hay algunos que juegan de forma individual. Éstos suelen ser aquellos que se acaban de incorporarse a la etapa de Casa de Niños y que por lo tanto no se sienten con la misma seguridad en el espacio que el resto.
	Participación		X				

							Por otro lado, hay también alguno niño que juega de forma individual porque prefiere la tranquilidad y es más introvertido. En otros casos, hay niños que juegan de forma individual porque están tristes por algún suceso acontecido a lo largo de la mañana.
6. ¿Disfrutan en una situación de juego libre? (4)	Frecuencia					X	El disfrute del juego libre en el medio natural es elevado. Todos los niños están deseando que llegue este momento para juntarse con sus amigos e ideas increíbles historias simbólicas, correr, saltar, etc.
	Participación					X	
7. ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma? (5)	Frecuencia		X				La resolución de conflictos es uno de los aspectos que más se trabajan dentro del grupo observado. Aunque mantienen relaciones positivas entre sí, a veces discuten por aspectos de convivencia y antes de hablarlo entre ellos, acuden directamente a la guía. Es por ello, que ella interviene primero diciendo que lo hablen para ya luego si es necesario valorar si ha de intervenir.
	Participación		X				
8. ¿Aprovechan el espacio natural para el juego libre? (6)	Frecuencia					X	El espacio natural es un protagonista a lo largo de todas las semanas en el desarrollo del juego libre. Además, como es cambiante (debido a factores meteorológicos y biológicos de las plantas y animales) el mismo espacio es utilizado dependiendo del día de diferente forma.
	Participación					X	

9. ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego simbólico? (6)	Frecuencia					X	Los recursos naturales constituyen todos los días los instrumentos que representan los distintos objetos de cada juego simbólico, es por ello que un palo puede ser en un mismo momento de jardín una caña de pescar y una varita mágica.
	Participación					X	

Registro de información cuarta semana

PREGUNTAS		0 %	25 %	50 %	75 %	100 %	OBSERVACIONES
1. ¿Se realizan desplazamientos variados? (1)	Frecuencia					X	A lo largo de todas las jornadas de juego en el jardín, los desplazamientos son muy variados. Nada más salir, todos los niños comienzan a correr (cada uno acorde a sus capacidades) para liberar esa energía que en cierto modo han retenido durante el tiempo de trabajo. Después, cada niño va variando el desplazamiento en función de la situación de juego en la que participa, si es un coche de policía corre a toda velocidad, si son leones gatean o simplemente tratan de superarse a sí mismos trepando por los árboles.
	Participación					X	
2. ¿Se explora y experimenta con los objetos? (2)	Frecuencia					X	En un entorno cambiante como lo es el natural, la experimentación es continua. Aquellos más pequeños acaban de conocer este entorno por lo que la experimentación se centra en investigar los elementos que hay en él (cómo son los palos, tierras y piedras, los arbustos y árboles que hay, etc.). Aquellos más mayores se cuestionan acerca de la presencia de animales como arañas, hormigas, mariquitas o lagartos, o acerca de nuevos elementos en las plantas como es la sabia, etc.
	Participación			X			

3. ¿Se juega de forma simbólica? (3)	Frecuencia					X	El juego simbólico constituye el principal protagonista a lo largo de todas las semanas. Tras haber observado ya durante tres semanas puedo decir que en todos los momentos de jardín todos los niños participan al menos una vez en una situación de juego simbólico. Entre ellas, las que aparecen con mayor regularidad son las relativas a la cocina, las familias, los bomberos, policías, piratas y las princesas.
	Participación					X	
4. ¿Se juega en pequeños grupos? (3)	Frecuencia					X	Esta semana las formaciones de juego más comunes son las de dos. Aquellas organizaciones lúdicas en las que participan más de tres personas normalmente están formadas por alumnado de entorno a 5 años, pues disponen de más habilidades sociales para organizar las distintas características del juego.
	Participación				X		
5. ¿Se juega de forma individual? (3)	Frecuencia		X				El juego individual se da con muy poca regularidad. Es cierto que la semana pasada debido a la llegada de alumnos de Comunidad Infantil, los cuales no conocían a los compañeros, podíamos ver más situaciones de juego individual. Sin embargo, a lo largo de esta semana hemos visto el establecimiento de vínculos con este alumnado que le ha permitido ser participe de
	Participación		X				

						situaciones de juego colectivo por parejas.
6. ¿Disfrutan en una situación de juego libre? (4)	Frecuencia				X	Tanto esta semana como las anteriores el disfrute del alumnado en el medio natural dentro de una situación de juego libre es elevado. Se sienten autónomos y libres al no tener unas pautas o directrices de juego. Además, el juego simbólico les permite jugar cada día a una cosa totalmente distinta pues lo único que necesitan es imaginación para crear la situación de juego y aprovechar tanto el espacio como los elementos naturales presentes en él para el simbolismo.
	Participación				X	
7. ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma? (5)	Frecuencia			X		Este aspecto es en el que más trabajan las guías. Ellas están en el jardín como observadoras y su objetivo es tener que intervenir en el juego lo menos posible. Por ello, buscan que los conflictos que surgen sean resueltos normalmente por ellos. Esta semana este hecho se ha manifestado sobre todo en los conflictos surgidos entre el alumnado de 5 años, quienes han prescindido de la guía sabiendo que su respuesta sería que tratasen de resolverlo entre ellos. La forma en la que los resuelven es normalmente diciendo primero lo que no les ha gustado y pedir perdón a la persona ofendida. Cuando son cuestiones de compartir
	Participación		X			

							objetos es más difícil que lo resuelvan por sí mismos, pues ambos quieren jugar con ello y es difícil que lleguen a un acuerdo.
8. ¿Aprovechan el espacio natural para el juego libre? (6)	Frecuencia					X	En todas las situaciones de juego simbólico el espacio natural es aprovechado como un elemento más dentro del juego (arbustos como guaridas o todo el terreno como una carretera por donde circula un coche de policía). No obstante, la participación no es total puesto que aquellos niños que han llegado ahora a Casa de Niños se están iniciando en las situaciones de juego, no presentando tal dominio del espacio como para incluirlo dentro del juego.
	Participación				X		
9. ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego simbólico? (6)	Frecuencia					X	Al igual que explico en el anterior ítem, los elementos naturales son uno de los protagonistas dentro de la mayoría de las situaciones de juego. Aquellos niños que no los utilizan es por que no dominan tanto el espacio y sus elementos.
	Participación				X		

Registro de información quinta semana

PREGUNTAS		0	25	50	75	100	OBSERVACIONES
		%	%	%	%	%	
1. ¿Se realizan desplazamientos variados? (1)	Frecuencia					X	Continuamente en cada situación de juego tienen lugar distintos tipos de desplazamientos. Además, aquellos niños más pequeños con menos habilidades motrices se han mostrado esta semana más distendidos a la hora de realizar diversos desplazamientos tales como correr de un lado a otro o dar pequeños saltos.
	Participación					X	
2. ¿Se explora y experimenta con los objetos? (2)	Frecuencia					X	Los niños experimentan de forma constante con los objetos del entorno. Además, aquellos que no se sentían tan seguros en el entorno por su reciente incorporación a esta etapa, cada vez se sienten más cómodos, incrementado así su interacción con el entorno y por ende la experimentación que establecen en/con él.
	Participación				X		
3. ¿Se juega de forma simbólica? (3)	Frecuencia					X	El juego simbólico tiene lugar a lo largo de toda la hora de jardín diaria. Además, cada vez son más los niños que participan en dichas situaciones lúcidas. Esta semana hemos podido ver cómo tanto pequeños como mayores han organizado sus propias situaciones simbólicas más o menos complejas en función de la edad.
	Participación					X	

4. ¿Se juega en pequeños grupos? (3)	Frecuencia					X	Las organizaciones de 2-3 personas han sido las más comunes a lo largo de la semana. Aquellos más mayores establecen algunas de 4 incluso 5 personas, pero es cierto que en estos casos es más frecuente la aparición de conflictos por la confrontación de ideas. Los más pequeños se están iniciando en el juego por parejas de forma que progresivamente van extendiendo también sus vínculos con otros niños.
	Participación				X		
5. ¿Se juega de forma individual? (3)	Frecuencia		X				Como ocurre en el resto de las semanas, el juego individual no se desarrolla frecuentemente. Aquellos que optan por él, son el alumnado de menor edad, algunos niños que prefieren desconectar del resto y participan de forma intermitente en juegos colectivos y aquellos que han tenido un mal día y prefieren no socializar con el resto.
	Participación		X				
6. ¿Disfrutan en una situación de juego libre? (4)	Frecuencia					X	El grado de disfrute es elevado. Para la mayoría del alumnado es el momento de la jornada escolar que más entusiasmo les genera. De hecho, están deseando que llegue el momento de jardín para disfrutar de él.
	Participación					X	
7. ¿Resuelven los conflictos de forma autónoma? (5)	Frecuencia			X			Aunque resolver los conflictos por sí mismos constituye el aspecto que más les cuesta, progresivamente con el transcurso de las semanas se observa una mayor
	Participación		X				

							autonomía del alumnado a la hora de llegar a un acuerdo cuando hay ideas confrontadas. Además, cuando hay un conflicto y uno de los está dolido, se muestran muy empáticos, teniendo muy poco reparo en pedir perdón y dar un abrazo si así pueden hacer sentir mejor al compañero que han "herido".
8. ¿Aprovechan el espacio natural para el juego libre? (6)	Frecuencia					X	El aprovechamiento del espacio natural en las situaciones de juego es total. De hecho, a lo largo de la semana me he sorprendido, porque muchos tienen tan dominado el espacio que incluso lo utilizan con un simbolismo que yo nunca hubiera imaginado. De esta forma, conocer más el espacio les permite idear numerosas formas de utilizar de forma creativa un mismo espacio, formas que sólo la mirada del niño imagina.
	Participación				X		
9. ¿Utilizan recursos naturales dentro del juego simbólico? (6)	Frecuencia					X	Los recursos naturales conforman cada una de las situaciones de juego (objetos de cocina, comida, espadas, varitas mágicas...). Es maravilloso porque un palo puede ser lo que el niño quiera. Sin embargo, si le diéramos una espada, por ejemplo, sería una espada sí, pero ya no podría ser una barita mágica, una caña de pescar, etc. Aunque los niños no lo afirman conscientemente, desde la mirada del observador, que no solo observa, sino que
	Participación					X	

							escucha, se puede apreciar lo felices que se sienten en un espacio con unos elementos que les permite diseñar cualquier tipo de situación de juego.
--	--	--	--	--	--	--	---

ANEXO XII. ENTREVISTAS

Entrevista a la directora de un centro educativo Montessori.

*Para transcribir la entrevista utilizaremos la letra *E* para referirse a la entrevistadora y la letra *D* para nombrar a la directora del centro.

E: ¡Hola hola! Pues aquí estamos con...

D: Dácil, soy la directora de un centro educativo Montessori.

E: A continuación, vamos a hacer una entrevista sobre la interacción del niño en un contexto de juego libre dentro de un entorno natural. La primera pregunta es ¿Qué papel tiene el medio natural en la metodología Montessori?

D: Bueno pues... Es un papel muy importante porque a pesar de que hay materiales específicos para estimular a los niños a nivel sensorial, María Montessori le dio mucha importancia a la interacción en el medio natural porque es un lugar donde la respuesta sensitiva se da espontáneamente. Además, ella también le dio mucha importancia no sólo a la estimulación sensorial sino también a la estimulación espiritual que da el observar las hojas de un árbol moviéndose por el viento, los insectos, una mariposa volando, etc.

E: Interesante. Y... ¿Qué papel tiene el juego libre en la metodología Montessori?

D: En la metodología Montessori, una vez que nosotros nos formamos, nos hablan mucho del trabajo en el aula y poco del juego libre, se contempla, pero no está teorizado porque al final como los niños se pueden mover dentro del aula libremente por el espacio ya todo este ámbito de libertad está cubierto. Entonces, no es como en otros centros que hace falta ese juego libre para compensar toda la parte restrictiva que ya han tenido en el aula. Dicha libertad se da por hecho, es algo que forma parte del día a día, ellos pueden entrar y salir del aula siempre que quieran y evidentemente hay un momento de recreo llamado jardín para que salgan a correr y jugar. Se trata de una importancia lógica, no para compensar una deficiencia de libertad.

E: Genial, es cierto que dicha libertad no sólo se encuentra en el jardín sino que tiene lugar en todos los contextos incluyendo dentro del aula. Por otro lado, ¿Qué beneficios en el desarrollo del niño crees que tiene disponer de una hora diaria de juego libre en el medio natural? Como sucede en este centro en el jardín de la Casa de Niños.

D: Es esencial a todos los niveles, ellos necesitan experimentar para que su cerebro se desarrolle, necesitan moverse sobre todo, moverse a nivel grueso: subir y bajar

escalones, trepar por árboles, esquivar piedras... A nivel fino también: coger piedras pequeñas, observar una hormiga, etc. Luego también todo el juego simbólico que se produce ahí y que no te aportan otros tipos de patios como por ejemplo el deporte, que está guay, es otro tipo de estimulación, pero en el juego libre surgen un montón de experiencias sociales: empiezan a hacer tribus, a crear casas, elaborar insectarios. Nosotros por ejemplo en el cole les quitamos los balones porque nos dimos cuenta de que estaban empezando a no imaginar, estaban haciendo sólo deporte. Y en el momento en que quitamos los balones empezaron a surgir nuevos juegos que les daba el espacio y que hacen que su cerebro funcione de otra manera.

E: Es súper interesante porque es tal cual dices, el juego libre crea situaciones lúdicas utilizando la creatividad que difícilmente se producen en otro contexto. Vale, y... Cuándo estáis en el jardín desde la posición de guía ¿En qué situaciones intervenís?

D: Lo ideal es siempre ser observadores, incluso cuando hay un conflicto debemos esperar un poquito para ver si ellos tienen tiempo de por sí mismos resolverlo. Lo ideal es eso, es verdad que hay veces que uno gracias a la observación puede detectar a lo mejor que hay un niño que no está integrado en el grupo o que a lo mejor hay un grupo de niños que siempre tienden al conflicto. Entonces, en ese caso hay una herramienta súper buena que no es Montessori que se llama Patios Dinámicos y es como proponer juegos dirigidos para enseñarles a jugar solos. Tú intervienes, propones algo y poco a poco vas desapareciendo para que ellos puedan gestionar y aprendan a usar normas, que hay juegos en los que tienen que cumplir unas reglas y que deben acordarlas previamente. Entonces les das como esas herramientas para que ellos luego puedan jugar y sobre todo creados para integrar también a aquellos niños que a veces son marginados en el juego libre.

E: Perfecto. Por último, ¿Consideráis seguro dicho entorno natural para el alumnado?

D: Sí, siempre hay que cumplir con ciertos parámetros de seguridad, vale, eso se hace diseñando el ambiente previamente para que así la guía no tenga que estar diciendo: “esto no lo cojas” o “aquí no subas”. Eso se hace con un arquitecto y se diseñan las barreras que hay que poner... o a lo mejor tú te pones en el punto donde has detectado que puede haber algún peligro o lo cubres para que se puedan mover tanto con libertad como con seguridad.

E: Y para terminar, una duda que me ha surgido a lo largo de la entrevista. En dicha interacción que tiene el niño con el medio natural ¿Cómo invita la guía a respetar dicho medio natural?

D: Bueno...eso al final es... cuando tú a ellos les das responsabilidades, ellos al final en la mañana han aprendido a cuidar de las plantas a cuidar del ambiente a mantenerlo limpio, entonces ya salen un poquito con ese chip. Al final a través de la repetición de las normas y la vivenciación han aprendido a respetarlo. También a través de los modelos, nosotras como guías tenemos que ser las primeras en respetarlo.

E: Entiendo, pues... ¡Muchas gracias! Ha sido un placer.

D: ¡Igualmente!

Entrevista a una guía de la Casa de Niños

*Para transcribir la entrevista utilizaremos la letra *E* para referirse a la entrevistadora y la letra *GN* para nombrar a la guía de la Casa de Niños del centro Montessori.

E: ¡Hola hola!, soy Adriana Pérez y ahora vamos a tener una entrevista con...

GN: Ylenia, una guía de la Casa de Niños, de 3 a 6 años, de un centro Montessori

E: Vale Ylenia, ¿Qué papel crees que tiene el medio natural en la metodología Montessori?

GN: Vale, yo creo que el medio natural es un factor casi primordial en el método. Sí que es verdad que como método no se refleja de manera concreta, pues puedes llevar una metodología Montessori en un entorno que no sea natural, pero en este caso considero que es muy enriquecedor tener un medio natural a nuestro alcance para poder descubrirlo, través de él aprender, interiorizar conceptos, etc.

E: Perfecto. En cuanto al juego, ¿Qué papel tiene el juego libre en la metodología Montessori?

GN: EL juego libre es fundamental tanto para sus relaciones sociales como para su creatividad, imaginación.... La frase de que necesitan aburrirse para pensar qué poder hacer se refleja a la perfección. Nosotras en algunos momentos puntuales hacemos alguna actividad dirigida en el jardín, pero en general ellos actúan libremente en el jardín. Hay varios sitios que sí que hemos

creado nosotros, como puede ser el barco o la casita, pero luego tienen tierra, palos, piedras, árboles, ramas y hojas para hacer todo lo que les pueda surgir. Creo que tú lo has podido ver.

E: Sí, de hecho utilizando todos esos elementos crean unas situaciones de juego que son increíbles.

GN: Total, de hecho aunque nosotras intentemos crear esos juegos no podríamos ni llegaríamos a tal imaginación porque no tenemos su mirada. Ellos saben más que nosotros de eso.

E: Totalmente. Entonces, ¿Qué beneficios en el desarrollo del niño crees que tiene disponer de dicha hora de juego libre diaria en el medio natural?

GN: Realmente respirar aire puro, eso principalmente, luego estar en contacto con todo lo que le rodea porque fuera de aquí quizás no tienen ese momento de tocar tierra, llenarse las uñas de tierra... Entonces aquí pueden explotarlo al máximo. Al final es salud. Y luego lo que hablamos, fomentar la creatividad, estar en contacto con lo que les rodea, la importancia del medio natural, aprender a cuidarlo, respetar las flores...

E: Claro, también constituye una oportunidad de experimentar ¿no? Porque al final una noche llueve y de repente al día siguiente observan y prueban esos charcos y tierra mojada que quedan, experimentando así nuevas sensaciones.

Bueno y vosotras como guías ¿En qué situaciones intervenís en estos momentos de jardín?

GN: Intervenimos cuando un conflicto no son capaces de resolverlo ellos solos o cuando hay un daño físico inminente. Es decir, si vemos que alguien le va a hacer daño a otra persona intervenimos y paramos o si hemos visto que ellos han intentado solucionar el conflicto pero no pueden ya vienen a donde tú a pedirte ayuda “Porque no se quien me ha hecho tal...” entonces acudimos para intentar hablarlo. Esos son los momentos en los que intervenimos. También por ejemplo si están trepando en una zona peligrosa intervenimos. Todo lo que tiene que ver con la seguridad física.

E: Perfecto, entonces ¿Consideráis seguro dicho entorno natural para el niño?

GN: Sí, en general es seguro. Sí que es cierto que a veces pasan cosas, a veces se caen ramas y tal pero bueno cuando pasa no ocurre nada, intentamos abordarlo desde una perspectiva que aporte seguridad al niño. También hay caídas y se hacen heridas, pero al final las heridas son experiencias

E: Claro, constituyen un aprendizaje más. Pues... ¡Muchas gracias Ylenia!

GN: ¡A ti! Ha sido un placer.

Entrevista a una guía de la Comunidad Infantil.

*Para transcribir la entrevista utilizaré la letra *E* para referirse a la entrevistadora y la letra *GC* para nombrar a la guía de la Comunidad Infantil del centro.

E: ¡Hola hola! Estamos aquí haciendo una entrevista con...

GC: Odali, la coordinadora de la Comunidad Infantil de los niños de 0 a 3 años un centro Montessori.

E: Genial, para empezar, ¿Qué papel tiene el medio natural dentro de la metodología Montessori en esta etapa?

GC: Mira una de las cosas más importantes que tiene Montessori es la metodología al aire libre porque ahí vemos muchos aspectos en los niños pequeños. Además, le damos la oportunidad de que conozcan la naturaleza, de que tenemos que respetarla, de que tenemos que trabajar bien con ella. Le vamos metiendo unos pequeños conceptos en cuanto a su edad, en este caso unos 18 meses. Es un poco que exploren su entorno y entender lo que es la naturaleza y el medio libre.

E: Perfecto, muy interesante. En cuanto al juego ¿Qué papel tiene el juego libre en la metodología Montessori en esta etapa? Porque aquí en la Comunidad Infantil tenéis al menos una hora y media diaria de juego libre en el medio natural. Entonces, dicho juego libre ¿cómo se afronta en esta etapa?

GC: Mira el juego libre lo que nos da es un montón de información para conocer el nivel social de los niños. Al final no dejar de ser una etapa en la que ellos todavía no hablan mucho pero sí vemos como intentan interactuar y jugar entre ellos y a partir de ahí sacar mucha información para que a la hora de trabajar con ellos saber por dónde nos podemos guiar. Entonces, dejarlos libres, dejarlos independientes y encima en un medio natural donde se pueden encontrar en cualquier lado les va a permitir a ellos ser más independientes y a nosotras conocerlos más y mejor.

E: Muy interesante, luego en relación al desarrollo del niño ¿Qué beneficios crees que tiene tener casi hora y media diaria de juego libre en el medio natural?

GC: Es un poquito lo que estaba diciendo, al final a nivel social ellos empiezan como muy independientes porque aún son muy chiquititos pero al dejarlos ahí en un espacio preparado para ellos, un espacio natural, empiezan a actuar y a conocer otros conocimientos: que son capaces de subir rampas, que pueden subirse a los árboles, que pueden experimentar con otro tipo de material que no es el típico de casa y los juguetes tradicionales, sino la tierra, el agua, las plantas. Todo eso les va haciendo a nivel sensorial pues unos conocimientos y unas características que les permite desarrollar el nivel sensorial, el nivel de aprendizaje de vocabulario porque le vamos metiendo como un poquito de todo.

E: La verdad que es una pasada ver como los niños van ganando confianza poco a poco en el espacio y van estableciendo relaciones sociales con sus iguales. Y además, claro, utilizan la tierra como juego simbólico como por ejemplo si fuese comida y claro la creatividad se trabaja mucho en ese sentido.

GC: Sí, eso se trabaja muchísimos. Además es que es en esos momentos donde empiezas a ver esa diferencia en primero el juego independiente él solo y ya luego con pasamos con la socialización y los juegos unidos donde “somos ahora una familia, vosotros sois los padres y estamos haciendo comida...”

E: Genial, y tú cuando estás en el jardín con ellos ¿Cuándo intervienes? ¿En qué situaciones?

GC: Normalmente, nosotras intervenimos en los casos en los que ya ves que el niño necesita esa ayuda. Porque siempre lo que intentamos hacer es que ellos intervengan ante un conflicto, ante un juguete que quieran, ante un juego al que quieran jugar, que ellos digan por sí solos “no me gusta” “no quiero hacer esto” o “esto lo tengo yo” que es un trabajo que se hace diario en clase, pero intervenimos en ese caso en el que al fin y al cabo son niños muy pequeños y muchas veces lo primero que les sale es un empujón. Ahí en ese momento intervenimos y explicamos la situación, habla con tu compañero, mira lo que le estás haciendo, mira cómo se siente. De esta forma, empiezan a sentir esos sentimientos entre ellos, vale, si no conseguimos nosotros que entiendan eso a veces pedimos ayuda a los más grandes de 3 años para que ellos interactúen con el niño para que así ellos mismos intenten ayudarse sin el adulto, para que sean un poco más independientes.

E: Perfecto, osea que os mantenéis como observadoras a no ser que realmente sea necesaria la intervención para gestionar un conflicto que va a más o la seguridad del propio niño.

GC: Correcto, sí. Al final la metodología Montessori lo que necesita es que el adulto le guíe pero no le haga. Entonces nosotros siempre le hemos guiado, le vamos dando pautas, pero como al final no dejan de ser pequeñitos y necesitan un poco más pues ahí actuamos, en el resto ellos solos.

E: Para terminar, esta hora y media de juego libre tiene lugar en un espacio natural, el jardín. ¿Consideras este espacio seguro para los niños?

GC: Sí, todo el ambiente Montessori, una de las premisas que tiene es preparar un ambiente seguro preparado para ellos, en el aula por ejemplo está todo a su altura, son mesas pequeñas..y en el caso del jardín lo mismo. El ambiente tiene que estar preparado porque es la primera condición para que la guía no tenga que intervenir constantemente. Entonces una vez que tu ya tienes el ambiente preparado para ellos, ellos ya pueden disfrutar de todo libremente

E. Claro, tener esa libertad de poder jugar como quieran porque al fin y al cabo se encuentran en un espacio seguro.

GC. Exacto, esa libertad y esa no necesidad de nosotras tener que estar todo el día “No, por ahí no te subas” “No, por ahí te vas a hacer daño” para que así puedan explorar con tranquilidad.

E. Total. Pues muchas gracias Odali, ha sido un placer.

GC. ¡A ti! Encantada de ayudarte.

ANEXO XIII. DOCUMENTO CON LA INFORMACIÓN CATEGORIZADA

1. MOTRICIDAD

1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)

Los niños corren libremente por el espacio.
Trepan por la valla del banco de madera.
Otro grupo de niños juega al “pilla pilla” a lo largo de los dos jardines.
Trepa por los árboles y los muros del jardín.
Además, por sus gestos podemos ver cómo se propone a sí mismo desafíos físicos que intenta superar, como saltar de una piedra al muro o ir por la rampa de equilibrio sin caerse de ella.
Remolino juega a equilibrarse por las gordas ramas de los árboles.
Agua juega sola a cantar canciones mientras corre por el espacio.
Un grupo de 5 niños, entre ellos Remolino, se desplaza corriendo en fila de un lado a otro.
Tornado lleva subido en la espalda a Roca.
Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja.
Roca, que es mas pequeño, adapta el movimiento haciéndolo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas barandillas.
Mariquita y otros compañeros corren por el espacio.
Mientras Mariquita corre va esquivando las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.
Tornado hace equilibrio al caminar por el borde de un pequeño muro del jardín.
Remolino trepa por la infraestructura del tipi.
Remolino trepa por todos los árboles del jardín.
Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, “¡Al ataque!”
Al tiempo se desplazan corriendo de una punta a otra del jardín, aire huyendo y Agua persiguiéndole.
Roca y Ola juegan al “pilla – pilla” con otros niños un año mayores. El hecho de tener que correr de un lado a otro hace que salten y corran por cualquiera de los lugares con tal de no ser pillados.
Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.

Remolino se desliza por el suelo simulando que es una serpiente.
Eclipse se acerca a ella y rueda por el suelo diciendo que ella es un escarabajo.
Granizo escala por la infraestructura para intentar subir a la fortaleza.
Agua viene corriendo y se esconde debajo de la mesa.
Mariquita corre por el espacio de lado a lado sin parar.
Calima va corriendo de un lado a otro. Roca le sigue, pero al ser dos años más pequeño tiene menos desarrollada su motricidad y le cuesta más.
Mariquita escala por el tobogán del barco, aunque se va resbalando. Lo intenta una y otra vez hasta conseguirlo.
Pluma hoy está muy contento por lo que no para de correr de un lado a otro riéndose sin parar.

1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina)

Mariquita y Escarabajo suben a la fortaleza a través de unas escaleras, fortaleciendo así su coordinación gruesa y fina, pues a medida que suben se van agarrando a las vallas de los lados.
Escarabajo agrupa la tierra en un montón en el suelo simulando que es una tarta. En este proceso realiza movimientos manuales tales como agarrar, soltar, agrupar o amontonar.
Un grupo de niños, entre ellos Mariquita, cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo. Lo golpean contra el suelo y lo mueven en movimientos circulares para hacer fricción contra el suelo. Al no poder hacer el agujero con el palo grande, proceden a intentarlo con un palo pequeño y con sus propias manos. Cuando han terminado, Mariquita ha cogido el palo grande y lo ha golpeado contra el suelo para partirlo.
Los niños disponen de maderas largas de construcción que se encajan entre sí, suponiendo un reto a nivel de coordinación fina y coordinación óculo manual.
6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola.
Realizan movimientos con las manos como agarrar, remover, tirar o amontonar tierra, piedras y palos que les permite trabajar su coordinación fina.
Eclipse y Escarabajo cogen varias piedras y las mueven por la tierra, las lanzan o las golpean.
Roca coge un palo y comienza a experimentar con él, moviéndolo, retorciéndolo y doblándolo.

Eclipse juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.
Ola trata de mover una piedra haciéndola rodar. Como pesa mucho, se tumba en el suelo y la empuja con las dos manos.
Tornado coge un tronco gigante
Mariposa hace montones de tierra sobre el suelo.
Agua y Aire cogen piedras y hojas pequeñas y las rompen para mezclar y experimentar cómo quedan si lo mezclan todo.
Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida.
Viento hace un agujero en la tierra utilizando sus manos.
Remolino y Montaña cogen una roca y la hacen rodar por el suelo empujándola.

1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa)

Mariposa se sube al barco de madera.
Mariquita y Escarabajo suben a la fortaleza a través de unas escaleras, fortaleciendo así su coordinación gruesa y fina, pues a medida que suben se van agarrando a las vallas de los lados.

1.4. Lanzar y recibir objetos

Calima coge un trozo de rama de palmera y la lanza como si fuera un avión.
Roca juega a coger tierra y lanzarla desde el barco, unas veces fuerte y otras lo deja caer para comprobar qué pasa si tira toda la tierra de golpe o si en cambio la va soltando lentamente.

1.5. Saltar con flexión de rodillas

Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja.
Una vez que se aburre de sólo saltar a la pata coja, decide intentarlo saltando desde un banco
Roca, que es más pequeño, adapta el movimiento haciéndolo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas barandillas.
Calima salta al tiempo que da vueltas sobre sí mismo.
Aire salta desde los troncos hasta las escaleras del barco y aterriza con las piernas

separadas.
Remolino baja todas las escaleras del barco dando pequeños saltos.
Montaña salta desde un tronco cortado hasta el suelo.
Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.
Nieve salta todas las rocas del espacio simulando que son cocodrilos y con sólo rozarles ya le comen.
Escarabajo ha reunido a Eclipse y a Aire para jugar a princesas en un castillo. Saltan, dan giros y bailan como si estuvieran en un baile real.
Mariposa salta desde un tronco partido una vez tras otra.
Le intenta seguir, pero al saltar una raíz se tropieza y se cae de morros.

1.6. Realizar giros sobre el eje vertical

Calima salta al tiempo que da vueltas sobre sí mismo.
Mariposa salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire.
Escarabajo ha reunido a Eclipse y a Aire para jugar a princesas en un castillo. Saltan, dan giros y bailan como si estuvieran en un baile real.

2. EXPLORACIÓN

2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad

Se cae una hoja de las palmeras situadas en el jardín. Al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de por qué ha sucedido tal hecho manifestando: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”.
Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Lo comprueba y se da cuenta de que pesa bastante, expresándolo mediante gestos faciales. Se la pasa a sus compañeros para que también puedan comprobarlo.
Ola se encuentra una tela de araña entre las maderas de la rampa de equilibrio. Se lo cuenta a sus compañeros y la observa de cerca para ver cómo es y si está cerca la araña que la ha creado. Tras observarla durante un rato detenidamente afirma “No hay animales ni arañas porque se han escondido, lo que no se mueve de ahí es su tela de araña”.
Nieve empieza a experimentar con trozos de hojas de palmeras. Tras un rato observándolas se da cuenta que partiéndolas por la mitad, la hoja se divide en dos partes similares entre sí.
Mariposa y dos niños más experimentan para ver qué pasa si ponen bloques de madera

sobre las escaleras de la clase.
Un grupo de niños entre los que se encuentra Aire imitan a Mariposa y colocan de forma parecida las tablas sobre la escalera. Sin embargo, este grupo decide mover la parte de la madera que está en el suelo hasta un punto en el que se apoye tanto en el suelo como en una pared (para que así al moverse la tabla no se desplace hacia delante y haya un tope).
Otro grupo entre los que se encuentra Tornado experimenta a tirar distintos elementos desde lo alto de la infraestructura del barco. Prueban a tirar hojas, palos y piedras para ver qué pasa.
Al estar lloviendo casi todos los niños se metieron debajo de la casita. Al poco tiempo, uno de los niños se da cuenta de que ha parado y salen corriendo a jugar.
Roca coge un palo y comienza a experimentar con él, moviéndolo, retorciéndolo y doblándolo.
Ola trata de mover una piedra haciéndola rodar. Como pesa mucho, se tumba en el suelo y la empuja con las dos manos.
Aire y Agua cogen piedras de distintas formas, colores y tamaños, las golpean contra una roca más grande para ver así qué cambia al golpear una roca u otra.
Roca juega a coger tierra y lanzarla desde el barco, unas veces fuerte y otras lo deja caer comprobar qué pasa si tira toda la tierra de golpe o si en cambio la va soltando lentamente.
La mayoría de los niños, entre ellos Ola se ponen la capucha y continúan jugando. Además, al jugar Ola se resbala en la rampa de equilibrio.
Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol. Le pregunta qué cree que es y Nieve dice que no sabe. Al momento, ola dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno.
Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra. Luego, se va a dar un paseo, regresa a ese mismo sitio y trata de encontrarla.
Agua y Aire cogen piedras y hojas pequeñas y las rompen para mezclar y experimentar cómo quedan si lo mezclan todo.
Mariposa y Mariquita han recolectado piedras. Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra. Como no son regulares, al poner tres piedras se derrumban todas. No obstante, lo sigue intentando una y otra vez.
Remolino y Montaña cogen una roca y la hacen rodar por el suelo empujándola para ver qué pasa.
Remolino come frecuentemente hojas de los arbustos. La guía le recuerda que esas hojas no están limpias, que si quiere comérselas debe ir al baño a limpiarlas. Para ella es una forma distinta de experimentar.

Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero lo más profundo posible.

2.2. Coger objetos con una finalidad

Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Se la pasa a sus compañeros para que también puedan comprobarlo.
Agua empieza a oler una hoja. Seguidamente se dirige a Roca y se la da para que también la huella.
Dibujan un circuito en la tierra y empiezan a echar una carrera sujetando cada uno un pequeño palo como si fuera un coche.
Aire y Agua cogen piedras de distintas formas, colores y tamaños, las golpean contra una roca más grande para ver así qué cambia al golpear una roca u otra.
Roca juega a coger tierra y dejarla caer por un muro.
Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno.
Granizo dice a Eclipse que ha encontrado una pluma pero que no sabe si es de una paloma o de un pájaro. La cogen y al ver que es muy pequeña Eclipse dice que es de un pajarito.
Nieve coge diferentes hojas del suelo. Las compara y las agrupa dependiendo de sus características (color, grandes, pequeñas...).
Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero lo más profundo posible.

2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez

Al tratar de deslizarse para bajar por ellas se dan cuenta de que, al subirse, dichas maderas no aguantan tanto peso, moviéndose hasta caerse las maderas al suelo. No obstante, siguen intentándolo de otras formas.
Prueban a tirar hojas, palos y piedras para ver qué pasa.
Eclipse juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.
Roca juega a coger tierra y dejarla caer por un muro. Lo intenta repetidas veces.
Mariposa salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire. Las primeras veces no lo consigue, pero tras repetirlo muchas veces lo consigue.
Mariposa y Mariquita han recolectado piedras. Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra. Como no son regulares, al poner tres piedras se derrumban todas. No obstante, se dan cuenta y lo siguen intentando una y otra vez de diversas formas.
Mariquita escala por el tobogán del barco, aunque se va resbalando. Lo intenta una y otra vez hasta conseguirlo.

2.4. Organización compleja de la actividad

Al ver entre todos que pesa bastante deciden entre todos transportarla haciéndola rodar en lugar de cogiéndola.

Cuando Aire lo ve se le ocurre la idea de hacer como que ese polvo blanco es gofio. Como el resto de los niños observan a Aire, ya que muchas veces desempeñan el rol de líder, les gusta la idea de hacer como si fuera gofio y se unen a ellas, comenzando a golpear todos a la vez las piedras contra la roca. Comienzan a hablar de que van a preparar también platos de cocina.

Ola dice a otros niños “voy a ir a la gasolinera de trenes, ¿quién quiere que le ponga gasolina?”. Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.

2.5. Preguntar acerca de un objeto

Al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de por qué ha sucedido tal hecho manifestando: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”. A continuación, le pregunta a Mariposa “¿Tú por qué crees que se ha caído?”

Un grupo de niños encuentra una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda. Cuando llega la guía pregunta ¿Qué creéis que podemos hacer? un niño dice que deberíamos dejarla tranquila, otro que podemos cogerla y soltarla fuera del colegio.

Roca ve pasar una mariposa naranja. Se acerca a Mariposa y le pregunta por qué es de ese color. Este le dice que no lo sabe.

Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol. Le pregunta qué cree que es y Nieve dice que no sabe. Al momento, ola dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno.

Granizo dice a Eclipse que ha encontrado una pluma pero que no sabe si es de una paloma o de un pájaro. La cogen y al ver que es muy pequeña Eclipse dice que es de un pajarito.

Ola le pregunta a Roca que por qué está todo el suelo húmedo. Roca le contesta que es porque por la mañana pronto ha llovido.

2.6. Construir un objeto

Mariposa y dos niños más experimentan para ver qué pasa si ponen bloques de madera sobre las escaleras de la clase. Una vez colocadas intentan subirse y deslizarse por las tablas (parecen un tobogán puesto que están apoyadas en las escaleras y el suelo, habiendo así diferencia de altura entre los dos puntos de apoyo).

Un grupo de niños entre los que se encuentra Aire imita a Mariposa y el resto y colocan de forma parecida las tablas sobre la escalera. Sin embargo, este grupo decide mover la parte de

la madera que está en el suelo hasta un punto en el que se apoye tanto en el suelo como en una pared (para que así al moverse la tabla no se desplace hacia delante y haya un tope).
Mariposa y Mariquita han recolectado piedras. Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra. Como no son regulares, al poner tres piedras se derrumban todas. No obstante, se dan cuenta y lo siguen intentando una y otra vez de diversas formas.
Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero lo más profundo posible.

3. JUEGO SIMBÓLICO

3.1. Uso canónico del objeto

Primero los hace todos pequeños, luego todos grandes y finalmente los va ordenando por tamaños, situando a la izquierda el más pequeño y a la derecha el más grande.
--

3.2. Uso simbólico del objeto

Para decorar la tarta utilizan hojas pequeñas, piedras y palitos.
A continuación, deciden que es mejor idea hacer uno mucho más grande entre todos para convertirlo en un volcán y destruirlo después juntos.
Otro grupo de niñas utilizan el espacio existente entre un árbol y un arbusto como cárcel de un juego de “pilla - pilla” inventado por ellos.
Otro grupo de niñas se esconde tras los árboles y arbustos simulando un escondite secreto.
Ola utiliza las hojas picudas de un arbusto como pincel (simbólico) para pintar un coche.
Tornado coge una hoja de palmera y se la pone en la cara como si fuese un escudo para protegerse.
Se esconden dentro del tipi como si fuera una guarida.
Granizo coge tierra del suelo como si fuera gofio.
Remolino se ha acercado a mí a darme gofio (tierra en realidad). Aire una niña que se encontraba cerca en ese momento, ha dicho que también quería un poco.
Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica.
Eclipse juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.
Cuando Aire lo ve se le ocurre la idea de hacer como que ese polvo blanco es gofio.

Calima coge un palo y lo utiliza como si fuera una varita mágica. Otro niño le imita y coge un palo junto a él.
Objetos como arbustos, a los cuales los denominan guaridas mágicas.
Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a llevar a nuestra guarida” y se van a un arbusto.
Ambos se dirigen allí y empiezan a hablar sobre qué harán con el palo: “puede ser un tótem”.
Nieve salta todas las rocas del espacio simulando que son cocodrilos y con solo rozarles ya le comen.
Para ello, cogen un trozo del tronco de palmera que está en el suelo y lo utilizan como si fuesen móviles y hablan con ellos.
Granizo tiene un palo que utiliza como espada.
Calima coge un trozo de rama de palmera y la lanza como si fuera un avión.
Calima utiliza la hoja de la palmera primero como una cuchara transportando una piedra pequeña, después como escoba para barrer el suelo.

3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje

En ella juegan a ser cocineros preparando comida para el resto de compañeros. Para ello gritan ¡A comer chicos, ya está lista la comida
Eclipse juega con Montaña a que es una maga que lanza hechizos. Lo simula con los brazos y utiliza palabras como pócima, magia o hechizo.
Roca, Ola y Tornado juegan a que están en una ambulancia y les llaman por teléfono para comunicarles que hay una emergencia, para ello hacen el sonido “Ring Ring” y simulan el gesto de hablar por teléfono... Cuando “llega” dicha emergencia se van corriendo de un lugar a otro para atenderla.
Un grupo de 4 niños, entre ellos Mariposa, juega a coger hojas del suelo y hacer que se las comen (simulandolo). Dicen frases como: " ¡Qué rica esta comida! o ¡Delicioso!"
Roca y Tornado siguen jugando a que son una ambulancia. En concreto simulan que les llaman para pedirles ayuda porque alguien se ha puesto “malito” y al momento salen corriendo para ir a socorrer la emergencia.
Mariposa y Mariquita juegan a que son superhéroes y están luchando. No llegan a tocarse hacen los movimientos simulando la pelea, puesto que están jugando. Dicen frases como “Te derrotaré” o “Ya eres mío”.
2 niños, uno de ellos Ola, juegan a peleas de Kárate sin llegar a tocarse.
Dibujan un circuito en la tierra y empiezan a echar una carrera sujetando cada uno un

pequeño palo como si fuera un coche.
Aire juega con otra niña a que es su mamá, entonces la cuida y le dice “no te duermas eh, no te duermas”.
Montaña y otros niños están jugando a que Montaña es maestra y el resto sus alumnos
Cuatro niños entre ellos Mariposa juegan a que tienen un restaurante. Mariposa es un comensal que pide tortillas, donuts, etc.
Remolino se ha acercado a mí a darme gofio (tierra en realidad). Aire una niña que se encontraba cerca en ese momento, ha dicho que también quería un poco.
Por ello, los otros dos deciden que para no dejarle solo en la casita pueden jugar debajo de ella a hacer una tarta.
Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, “¡Al ataque!”.
Comienzan a hablar de que van a preparar también platos de cocina.
Escarabajo, Eclipse, Mariquita y otros niños juegan a que son una familia.
Aire persigue a Agua gritando “te atraparé”.
Ola dice a otros niños “voy a ir a la gasolinera de trenes, ¿quién quiere que le ponga gasolina?”
Remolino se desliza por el suelo simulando que es una serpiente. Eclipse se acerca a ella y rueda por el suelo diciendo que ella es un escarabajo.
De repente salen de la mesa y empiezan a gruñir como si fueran leones.
Ola se resbala en la rampa de equilibrio, diciendo al momento incluir tal hecho dentro de su juego simbólico, pues dice “cuidado esto está muy resbaladizo, fijo que los malos lo han puesto como trampa”.
Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida.
Nieve y Ola se suben a la fortaleza simulando que es la oficina de bomberos. Simulan que coge una manguera y hacen el sonido de CHHH.
Mariquita y Mariposa juegan con otros niños a que son una familia.
Cogen un palo y dicen ¡Vamos a hacernos un tatuaje! Deslizan el palo por su piel, dibujando una flor y otra una nube.
Dice “¡estoy haciendo el menú de hoy! La tarta tiene queso de cabra y también una bola de helado azul y otra roja.
Al tiempo grita ¡Tenemos una emergencia! ¡Ha habido un robo! Simulando que es un coche de policía.

Roca ha dicho varias veces que son un grupo de investigadores y que su misión es llevar la

roca hasta la otra punta del jardín.

Escarabajo ha reunido a Eclipse y a Aire para jugar a princesas en un castillo.

Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten.

Tornado se pone las manos en los ojos simulando que veía a través de unos prismáticos.

3.4. Juegos colectivos

Otro grupo de 6 niños juega al “pilla pilla” a lo largo de los dos jardines.

Un grupo de niños, entre ellos Mariquita, cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo.

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande.

En uno de los jardines tiene una infraestructura de madera que simula una cocina, en ella juegan a ser cocineros preparando comida para el resto de los compañeros.

Dos niñas entre ellas Montaña dibujan en el suelo con una tiza un castro y comienzan a jugar en él.

Eclipse pide a Escarabajo que si le hace cosquillitas. Escarabajo dice que no quiere y Eclipse dice “Bueno entonces vámonos a jugar juntas” y las dos se ponen a correr de un lado a otro.

Eclipse juega con Montaña a que es una maga que lanza hechizos.

Roca, Ola y Tornado juegan a que están en una ambulancia y les llaman por teléfono para comunicarles que hay una emergencia.

Un grupo de 7 niños, entre ellos Niebla y Escarabajo, se esconden dentro del tipi como si fuera una guarida.

Un grupo de 4 niños, entre ellos Mariposa, juega a coger hojas del suelo y hacer que se las comen (simulándolo). Dicen frases como " ¡Qué rica esta comida! o ¡Delicioso!”.

Mariposa y Mariquita juegan a que son superhéroes y están luchando.

Mariquita le enseña a una niña a atarse los cordones.

Un grupo de 5 niños, entre ellos Remolino, se desplaza corriendo en fila de un lado a otro.

4 niños entre ellos Eclipse, juegan a que son princesas (Cenicienta, Rapunzel...). Qué princesa es cada una lo decide Eclipse, que actúa como líder del juego.

Calima juega con otro niño en el suelo.
Aire juega con otra niña a que es su mamá, entonces la cuida y le dice “no te duermas eh, no te duermas”.

Montaña y otros niños están jugando a que Montaña es maestra y el resto sus alumnos
Nieve está jugando a “Ninja” junto con otros niños.
Tornado lleva subido en la espalda a Roca.
Mariquita y otros compañeros corren por el espacio.
Otro grupo entre los que se encuentra Tornado experimenta a tirar distintos elementos desde lo alto de la infraestructura del barco.
Un grupo de niños entre los que se encuentra Aire imita a Mariposa y el resto y colocan de forma parecida las tablas sobre la escalera.
Mariposa y dos niños más experimentan para ver qué pasa si ponen bloques de madera sobre las escaleras de la clase.
Remolino está diciendo continuamente a Nieve ideas de juegos.
Un grupo de tres niños juegan juntos.
Cuatro niños juegan juntos, entre ellos Remolino, quien trata de hacer partícipe también en el juego a Eclipse
Pluma está muy contento y aunque prefiere el juego individual, hoy busca jugar colectivamente, probablemente a causa de su entusiasmo.
Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero lo más profundo posible.
Remolino y Montaña cogen una roca y la hacen rodar por el suelo empujándola para ver qué pasa.
Agua y Aire juegan a saltar desde las escaleras del barco hacia delante, van probando distintos tipos de saltos (pata coja, saltando pies juntos...)
Calima va corriendo de un lado a otro. Roca le sigue, pero al ser dos años más pequeño tiene menos desarrollada su motricidad.
Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras.
Escarabajo ha reunido a Eclipse y a Aire para jugar a princesas en un castillo. Saltan, dan giros y bailan como si estuvieran en un baile.
Ola, Roca y Mariquita juega con una piedra muy grande del jardín.
Eclipse canta y baila sin parar junto con su compañera Escarabajo.

Escarabajo y Eclipse están escondidos bajo un arbusto.
Nieve y Ola se suben a la fortaleza simulando que es la oficina de bomberos. Simulan que coge una manguera y hacen el sonido de CHHH.

Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida.
Aire y Roca están jugando juntos con la tierra.
Agua viene corriendo y se esconde debajo de la mesa, el resto de las niñas la imitan y se sitúan junto a ella. De repente salen de la mesa y empiezan a gruñir como si fueran leones
Ola dice a otros niños “voy a ir a la gasolinera de trenes, ¿quién quiere que le ponga gasolina?”. Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.
Roca y Ola juegan al “pilla – pilla” con otros niños un año mayor.
Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a llevar a nuestra guarida” y se dirige a un agujero situado entre dos arbustos.
Ambos juegan a que son magos.
Escarabajo, Eclipse, Mariquita y otros niños juegan a que son una familia.
Aire persigue a Agua gritando “te atraparé”. Al tiempo se desplazan corriendo de una punta.
Aire y Agua cogen piedras de distintas formas, colores y tamaños.
Eclipse y Escarabajo cogen varias piedras y las mueven por la tierra, las lanzan, las golpean...
Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, “¡Al ataque!”. El resto de niños le siguen.

3.5. Juegos individuales

Agua juega sola a cantar canciones mientras corre por el espacio.
Mariposa juega de forma individual a experimentar con los distintos elementos que se encuentra (palos, piedras...).
Agua juega sola a cantar canciones mientras corre por el espacio.

Viento es un niño de Comunidad Infantil que se acaba de incorporar a Casa de Niños. Como aún no conoce a muchos compañeros juega frecuentemente sólo. En este momento de juego libre ganan aún más importancia los elementos naturales pues se divierte simplemente observándolos o jugando con ellos.
Agua se queda muy triste y se va a jugar sola.
Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra. Luego, se va a dar un paseo, regresa a ese mismo sitio y trata de encontrarla

Ola hoy está un poco triste. Por ello, en lugar de participar en juego colectivos, como hace normalmente, juega de forma individual.
Pluma hoy está muy contento por lo que no para de correr de un lado a otro riéndose sin parar. Además, no siempre juega con otros niños, sino que normalmente prefiere el juego individual.

4. EMOCIONAL Y ESTADO DE ÁNIMO

4.1. Tranquilo

Aire está triste porque quiere estar con su mamá. Para tranquilizarse abraza a un árbol.
Viento está conociendo todavía el entorno. Por ello, se limita a permanecer todos los días en el jardín de la izquierda, cerca de las guías, lo que le transmite seguridad al estar con nuevos compañeros y en un espacio no conocido.
Ola hoy está un poco triste. Por ello, en lugar de participar en juego colectivos, como hace normalmente, juega de forma individual. Para crear la situación de juego, utiliza tierra y se siente cómodo al sentarse junto a un gran arbusto.
Mariposa se relaja mucho cuando sale y juega con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras
Al momento me acerco para ver si está bien y como se disgusta mucho empezamos a respirar siguiendo la siguiente dinámica que le tranquiliza mucho: intentamos respirar como si oliésemos una flor y sacamos el aire como si soplásemos una vela.
Su forma de tranquilizarse es refugiarse entre los arbustos.
Ola, un niño muy tranquilo que en el resto de la jornada demanda constantemente cariño a las maestras, el espacio natural y abierto hace que se desinhiba y anime al resto de los niños a dar giros y hacer saltos.
Las características del espacio influyen de forma específica en la energía de los niños, se sienten, libres, seguros y felices.

Los niños se ponen tristes normalmente por el mismo motivo, se han hecho daño jugando ya sea cayéndose o dándose con algún elemento del jardín. Cuando les pasa se disgustan mucho y acuden directamente a las guías para contárselo. Éstas les dan amor y tratan de tranquilizarlos. Una vez han hablado ya con las guías normalmente se vuelven a incorporar al juego y vuelven a estar tranquilos y contentos.
Mariposa saca casi 3 años a Ola. Esta diferencia de edad hace que Mariposa sienta un sentimiento de responsabilidad hacia él, dándole tranquilidad, amor y protección.
Mariposa juega de forma individual a experimentar con los distintos elementos que se encuentra (palos, piedras...) este juego le da tranquilidad.
Nieve está jugando solo a esconderse por los árboles, se muestra tranquilo y contento dentro de este juego individual.

Agua se muestra tranquila. Ve una hoja y empieza a olerla. Seguidamente se dirige a Roca y se la da para que también la huella.

4.2. Inquieto

Roca, Ola y Tornado juegan a que están en una ambulancia y les llaman por teléfono para comunicarles que hay una emergencia, para ello hacen el sonido “Ring Ring” y simulan el gesto de hablar por teléfono... Cuando “llega” dicha emergencia se van corriendo de un lugar a otro para atenderla.
Agua juega sola a cantar canciones mientras corre por el espacio, se muestra muy inquieta, por lo que no para de correr mientras canta.
Los niños se sienten libres y contentos en el espacio. A lo largo de toda la hora no paran de correr y saltar de un lado a otro.
Mariquita y otros compañeros corren por el espacio. Mientras Mariquita corre va esquivando las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.
Un grupo de niños encuentra una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda.
A Eclipse la atosigan tantos niños a su alrededor, para manifestarlo dice frecuentemente “no”.
Aire pregunta a Roca que si sabe si está llorando, mostrando preocupación por lo ocurrido. Roca le contesta que no sabe y continúan jugando.
Roca, un niño muy intranquilo, aprovecha los ratos de jardín para correr de un lado a otro sin parar.

4.3. Sonriente

Además, por sus gestos podemos ver cómo se propone a sí mismo desafíos físicos que intenta superar, como saltar de una piedra al muro o ir por la rampa de equilibrio sin caerse de ella.
Los niños disponen de maderas largas de construcción que se encajan entre sí, suponiendo un reto a nivel de coordinación fina y coordinación óculo manual. Disfrutan mucho con ellas.
Dos niñas entre ellas Montaña dibujan en el suelo con una tiza un castro y comienzan a jugar en él, parece que disfrutan mucho porque no paran de reírse.
Aire accede y a los diez minutos está de nuevo jugando por el espacio muy contenta.
Nieve está jugando solo a esconderse por los árboles, se muestra tranquilo y contento dentro de este juego individual.
De repente el primero se para y todos se chocan entre sí, lo que les hace mucha gracia.

Los niños se sienten libres y contentos en el espacio. A lo largo de toda la hora no paran de correr y saltar de un lado a otro.
Todos los niños están muy sorprendidos y emocionados tratando de buscar en el jardín todas las pistas.
Cuando les pasa se disgustan mucho y acuden directamente a las guías para contárselo. Éstas les dan amor y tratan de tranquilizarlos. Una vez han hablado ya con las guías normalmente se vuelven a incorporar al juego y vuelven a estar tranquilos y contentos.
De esta forma este grupo sí que consigue deslizarse por las tablas y bajar sin que éstas se muevan y se caigan de la escalera, lo que les sorprende y pone muy contentos.
Como el resto de los niños observan a Aire, ya que muchas veces desempeñan el rol de líder, les gusta la idea de hacer como si fuera gofio y se unen a ellas, comenzando a golpear todos a la vez las piedras contra la roca. Comienzan a hablar muy entusiasmados de que van a preparar también platos de cocina.
Las características del espacio influyen de forma específica en la energía de los niños, se sienten, libres, seguros y felices, hace que sus ganas de desplazarse y moverse se incrementen.
Ola, un niño muy tranquilo que en el resto de la jornada demanda constantemente cariño a las maestras, el espacio natural y abierto hace que se desinhiba y anime al resto de los niños a dar giros y hacer saltos.
Igual ocurre con Pluma, a quien le gusta mucho correr de un lugar a otro haciendo gracias a quien ve para que se rían junto a él.

Viento es un niño de Comunidad Infantil que se acaba de incorporar a Casa de Niños. Como aún no conoce a muchos compañeros juega frecuentemente sólo. En este momento de juego libre ganan aún más importancia los elementos naturales pues se divierte simplemente observándolos o jugando con ellos.

Mariposa salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire. Las primeras veces no lo consigue, pero tras repetirlo muchas veces lo consigue. Cuando es capaz de hacerlo llama a un compañero para que mire cómo lo hace.

Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra. Luego, se va a dar un paseo, regresa a ese mismo sitio y trata de encontrarla. Finalmente la encuentra y muestra sorpresa y satisfacción.

Ve que Roca está haciendo una tarta y le copia. Intenta hacer una juntando tierra y va donde las guías diciéndolas “¿Queréis probar un poco de mi tarta?” Demandando así su atención. Las guías para no romper el juego simbólico se acercan y hace como que la prueba diciendo ¡Deliciosa! Lo que le pone muy contento.

Eclipse canta y baila sin parar junto con su compañera Escarabajo. No paran de reírse al hacer como si fueran las princesas de Frozen.

4.4. Sorprendido

<p>Se cae una hoja de las palmeras situadas en el jardín. Al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de por qué ha sucedido tal hecho manifestando: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”. A continuación, le pregunta a Mariposa “¿Tú por qué crees que se ha caído?”</p>
<p>Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Lo comprueba y se da cuenta de que pesa bastante, expresándolo mediante gestos faciales.</p>
<p>Ola se encuentra una tela de araña entre las maderas de la rampa de equilibrio. Se lo cuenta a sus compañeros y la observa de cerca para ver cómo es y si está cerca la araña que la ha creado. Tras observarla durante un rato detenidamente afirma “No hay animales ni arañas porque se han escondido, lo que no se mueve de ahí es su tela de araña”.</p>
<p>Hoy una de las maestras en prácticas ha preparado para su clase un gymkana en el jardín. Como no ha quitado las pistas, se las han encontrado todas las clases al salir al momento de jardín. Todos los niños están muy sorprendidos y emocionados tratando de buscar en el jardín todas las pistas.</p>
<p>Vemos cómo cuando cambia algo en el espacio, aunque sea insignificante, en seguida lo notan y capta su total atención.</p>
<p>Al tratar de deslizarse para bajar por ellas se sorprenden al ver que al subirse, dichas maderas no aguantan tanto peso, moviéndose hasta caerse las maderas al suelo.</p>
<p>De esta forma este grupo sí que consigue deslizarse por las tablas y bajar sin que éstas se muevan y se caigan de la escalera, lo que les sorprende y pone muy contentos.</p>
<p>Al estar lloviendo casi todos los niños se metieron debajo de la casita. Al poco tiempo, uno de los niños se sorprende al darse cuenta de que ha parado y salen corriendo a jugar.</p>
<p>Un grupo de niños se encuentran una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda.</p>
<p>Hasta entonces nunca había ocurrido, pero hoy han puesto música en el rato de jardín. Al ser algo novedoso y excepcional ha captado la atención de todos los niños.</p>
<p>Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol. Le pregunta qué cree que es y Nieve dice que no sabe. Al momento, ola dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno. Ola queda sorprendido.</p>
<p>Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra. Luego, se va a dar un paseo, regresa a ese mismo sitio y trata de encontrarla. Finalmente la encuentra y muestra sorpresa y satisfacción.</p>

4.5. Enfadado

Escarabajo se ha enfadado mucho cuando Ola le ha quitado unas tablas para recogerlas. Se ha disgustado y ha comenzado a gritar “Que las quería recoger yo”. Ola no le ha hecho caso y ha seguido recogiendo otras tablas.

Nieve está jugando a “Ninja” junto con otros niños. En una de las rondas le han dado en la mano y ante la frustración de perder se ha puesto a llorar diciendo que le habían dado muy fuerte. El niño que le ha dado le ha pedido perdón gritándolo desde la zona de juego, sin muchas ganas. Como Nieve ha seguido llorando se ha acercado una guía y al preguntarle qué le pasaba este le ha explicado la situación. La guía le ha dicho que su compañero ya le había pedido perdón, Nieve ha contestado “Si, pero se pueden utilizar más palabras para pedir perdón, como por ejemplo ¿qué tal estás? ¿Te puede ayudar en algo? Yo no he sentido que me haya pedido perdón sintiéndolo de verdad.

Cuatro niños juegan juntos, entre ellos Remolino, quien trata de hacer participe también en el juego a Eclipse. Granizo no quiere dejarla jugar porque dice que es muy pequeña para correr. Remolino sale en su defensa diciendo que si no la enseñan a jugar nunca iba a aprender. Así finalmente Granizo accede.

Aire le quita a Agua el palo que estaba utilizando. Agua se enfada mucho y grita. Aire le dice que no grite y se lo devuelve. Como agua sigue enfadada Aire le pide perdón.

Mariquita habla a Aire pero esta no le hace ni caso. Mariquita empieza a gritarle para así captar su atención. Al momento, Aire le dice que no le gusta que le griten y Mariquita le contesta “Perdón por gritarte, pero es que no me estás haciendo ni caso”. Aire responde “ya te dije que no me gusta” y Mariquita responde “pero ya te he pedido perdón”.

Pluma discute con Agua porque le está intentando quitar un gorro que lleva puesto. Él grita que no le gusta y se pone a llorar. Su forma de tranquilizarse es refugiarse entre los arbustos.

Roca coge una piedra. Ola se acerca a él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega. Ola se enfada y dice que hay que compartir, pero Roca responde diciendo que es suyo y que respete su decisión. Ola no responde y se va a jugar con otros niños.

Mariquita está muy enfadado porque Montaña no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos y que otro día juega él.

Calima y Granizo se han enfadado. Granizo tiene un palo que utiliza como espada. Calima le ha pedido que se lo deje, pero Granizo ha dicho que no.

Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten. De repente a Tornado se le rompe su palo y quita a Pluma el suyo. Éste se enfada y dice que se lo de. Tornado se lo devuelve y le pide perdón.

4.6. Triste

Aire a veces echa mucho de menos a su madre.

Los niños se ponen tristes normalmente por el mismo motivo, se han hecho daño jugando ya sea cayéndose o dándose con algún elemento del jardín.

Nieve ha contestado “Si, pero se pueden utilizar más palabras para pedir perdón, como por ejemplo ¿qué tal estás? ¿Te puede ayudar en algo? Yo no he sentido que me haya pedido perdón sintiéndolo de verdad.

Pluma discute con Agua porque le está intentando quitar un gorro que lleva puesto. Él grita que no le gusta y se pone a llorar. Su forma de tranquilizarse es refugiarse entre los arbustos

Agua la persigue pidiéndola por favor que juegue con ella, pero Aire no la escucha y sigue corriendo. Finalmente se para y le dice que no quiere jugar con ella y que respete su decisión. Agua se queda muy triste y se va a jugar sola.

Al momento me acerco para ver si está bien y como se disgusta mucho empezamos a respirar siguiendo la siguiente dinámica que le tranquiliza mucho: intentamos respirar como si oliésemos una flor y sacamos el aire como si soplásemos una vela.

Ola hoy está un poco triste. Por ello, en lugar de participar en juego colectivos, como hace normalmente,

Viento está disgustado, todavía tiene mucho apego a su madre y llora porque la echa de menos.

Aire está triste porque quiere estar con su mamá. Para tranquilizarse abraza a un árbol. No es la primera vez que lo hace. Según las maestras es una forma de canalizar sus emociones.

1. SOCIAL

1.1. Dar/dejar

Cuando han terminado, Mariquita ha cogido el palo grande y lo ha golpeado contra el suelo para partirlo y darle la mitad a un compañero.

Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica, cuando Escarabajo se ha acercado para preguntarle que, si se lo presta, Nieve se ha negado.

Roca coge una piedra. Ola se acerca donde él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega

Calima y Granizo se han enfadado. Granizo tiene un palo que utiliza como espada. Calima le ha pedido que se lo deje, pero Granizo ha dicho que no.

1.2. Tríada (2 niños + 1 objeto)

Un grupo de niños, entre ellos Mariquita, cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo

1.3. Defender las propiedades

Granizo coge tierra del suelo como si fuera gofio. Cuando se lo da a Eclipse ésta lo tira al suelo tratando de hacer una gracia que desde luego no gusta a Granizo, quien se enfada mucho con ella, pues no entiende por qué si Eclipse quiere jugar con ella, cuando le da el “gofio” se lo tira al suelo.

Ola le ha quitado unas tablas de madera para recogerlas. Se ha disgustado y ha comenzado a gritar “Que las quería coger yo”. Ola no le ha hecho caso y ha seguido recogiendo otras tablas.

Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica, cuando Escarabajo se ha acercado para preguntarle que, si se lo presta, Nieve se ha negado.

Granizo no quiere dejarla jugar porque dice que es muy pequeña para correr

Roca coge una piedra. Ola se acerca donde él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega

1.4. Coger objetos de otros niños

Escarabajo se ha enfadado mucho cuando Ola le ha quitado unas tablas de madera para recogerlas.

Aire le quita a Agua el palo que estaba utilizando. Agua se enfada mucho y grita. Aire le dice que no grite y se lo devuelve.

Pluma discute con Agua porque le está intentando quitar un gorro que lleva puesto.

Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten. De repente a Tornado se le rompe su palo y quita a Pluma el suyo.

1.5. Resolver conflictos

Cuando han terminado, Mariquita ha cogido el palo grande y lo ha golpeado contra el suelo para partirlo y darle la mitad a un compañero.

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola. A continuación, deciden que es mejor idea hacer uno mucho más grande entre todos para convertirlo en un volcán y destruirlo después juntos.

Eclipse pide a Escarabajo que si le hace cosquillitas. Escarabajo dice que no quiere y Eclipse dice “Bueno entonces vámonos a jugar juntas” y la dos se ponen a correr de un lado a otro.

Nieve está jugando a “Ninja” junto con otros niños. En una de las rondas le han dado en la mano y ante la frustración de perder se ha puesto a llorar diciendo que le habían dado muy fuerte. El niño que le ha dado le ha pedido perdón gritándolo desde la zona de juego, sin muchas ganas.

La guía le ha dicho que su compañero ya le había pedido perdón, Nieve ha contestado “Si, pero se pueden utilizar más palabras para pedir perdón, como por ejemplo ¿qué tal estás? ¿Te puede ayudar en algo? Yo no he sentido que me haya pedido perdón sintiéndolo de verdad.

Cuatro niños juegan juntos, entre ellos Remolino, quien trata de hacer participe también en el juego a Eclipse. Granizo no quiere dejarla jugar porque dice que es muy pequeña para correr. Remolino sale en su defensa diciendo que si no la enseñan a jugar nunca iba a aprender. Así finalmente Granizo accede.

A Eclipse la atosigan tantos niños a su alrededor, para manifestarlo dice frecuentemente “no”.

Aire le quita a Agua el palo que estaba utilizando. Agua se enfada mucho y grita. Aire le dice que no grite y se lo devuelve. Como agua sigue enfadada Aire le pide perdón.

Mariquita habla a Aire pero esta no le hace ni caso. Mariquita empieza a gritarle para así captar su atención. Al momento, Aire le dice que no le gusta que le griten y Mariquita le contesta “Perdón por gritarte, pero es que no me estás haciendo ni caso”. Aire responde “ya te dije que no me gusta” y Mariquita responde “pero ya te he pedido perdón”.

Roca coge una piedra. Ola se acerca donde él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega. Ola se enfada y dice que hay que compartir, pero Roca responde diciendo que es suyo y que respete su decisión. Ola no responde y se va a jugar con otros niños.

Agua y Aire son muy amigas. Agua siempre quiere jugar con Aire, pero esta última a veces no quiere jugar con Agua. Agua la persigue pidiéndola por favor que juegue con ella, pero Aire no la escucha y sigue corriendo. Finalmente se para y le dice que no quiere jugar con ella y que respete su decisión. Agua se queda muy triste y se va a jugar sola.

Mariquita está muy enfadado porque Montaña no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos y que otro día juega él. Mariquita no lo entiende y acude a la guía para contárselo, ella le dice que tiene que respetar la decisión de Montaña, que no podemos obligar a nadie a que juegue con nosotros. Mariquita no dice nada y se va a jugar con otro grupo de niños.

Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten. De repente a Tornado se le rompe su palo y quita a Pluma el suyo. Éste se enfada y dice que se lo de. Tornado se lo devuelve y le pide perdón.

1.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola. A continuación, deciden que es mejor idea hacer uno mucho más grande entre todos para convertirlo en un volcán y destruirlo después juntos.

Mariquita imita a Montaña y coge una gorra al igual que ella. Cuando se la pone la busca por el jardín para enseñarla que él también tiene una y así impresionarla.

Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Lo comprueba y se da cuenta de que pesa bastante, expresándolo mediante gestos faciales. Se la pasa a sus compañeros para que también puedan comprobarlo. Al ver entre todos que pesa bastante deciden entre todos transportarla haciéndola rodar en lugar de cogiéndola.

Aire a veces echa mucho de menos a su madre. Hoy ha tenido un mal día pues se ha caído varias veces en el rato de jardín. Cuando se cae se pone muy triste y demanda todo el rato volver a estar con su madre. En este momento Granizo se da cuenta de que Aire está muy triste, al verla se acerca y le pregunta que le pasa. Aire contesta que quiere estar con su mamá a lo que Granizo responde invitándola a jugar con ella. Aire accede y a los diez minutos está de nuevo jugando por el espacio muy contenta.

Eclipse pide a Escarabajo que si le hace cosquillitas. Escarabajo dice que no quiere y Eclipse dice “Bueno entonces vámonos a jugar juntas” y la dos se ponen a correr de un lado a otro.

Mariquita le enseña a una niña a atarse los cordones.

Un grupo de 5 niños, entre ellos Remolino, se desplaza corriendo en fila de un lado a otro. De repente el primero se para y todos se chocan entre sí, lo que les hace mucha gracia.

Mariposa saca casi 3 años a Ola. Esta diferencia de edad hace que Mariposa sienta un sentimiento de responsabilidad hacia él, dándole tranquilidad, amor y protección.

Remolino está diciendo continuamente a Nieve ideas de juegos, promoviendo así desde un rol de líder jugar a lo que en realidad a ella le apetece.
Un grupo de tres niños juegan juntos. Como uno de ellos no puede mojarse tiene que quedarse debajo de la casita. Por ello, los otros dos deciden que para no dejarle solo en la casita pueden jugar debajo de ella a hacer una tarta.
Montaña tiene mucho frío y se lo dice a Remolino. La reacción de Remolino es darle un abrazo para así transmitirle calor.
Como Eclipse tiene dificultades con el idioma el resto de los niños la cuidan y tratan de jugar con ella.
Cuatro niños juegan juntos, entre ellos Remolino, quien trata de hacer partícipe también en el juego a Eclipse. Granizo no quiere dejarla jugar porque dice que es muy pequeña para correr.
Remolino trepa por un árbol. Otra niña se va a subir con ella y Remolino le recuerda que solo se puede estar uno por el árbol.
Mariposa le dice a Remolino que no se puede subir a la valla porque se mueve y se va a romper.
Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a

llevar a nuestra guarida” y se dirige a un agujero situado entre dos arbustos. Ambos se dirigen allí y empiezan a hablar sobre qué harán con él: “puede ser un tótem” pues recientemente han visto en clase las tribus y sus tradiciones trabajando conceptos como el tótem.
Roca coge una piedra. Ola se acerca a él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega. Ola se enfada y dice que hay que compartir, pero Roca responde diciendo que es suyo y que respete su decisión. Ola no responde y se va a jugar con otros niños.
. Por ello, un niño se acerca a donde él para preguntarle si quiere jugar con él a los piratas, pero Viento al ser un poco tímido y encontrarse en un espacio diferente y con gente que no conoce, directamente no responde.
Mariposa salta intentando dar una vuelta sobre sí mismo en el aire. Las primeras veces no lo consigue, pero tras repetirlo muchas veces lo consigue. Cuando es capaz de hacerlo llama a un compañero para que mire cómo lo hace.
Aire y Roca están jugando juntos con la tierra. Al fondo de repente se escucha a un niño llorando. Aire pregunta a Roca que si sabe si está llorando, mostrando preocupación por lo ocurrido. Roca le contesta que no sabe y continúan jugando.

Mariquita está muy enfadado porque Montaña no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos y que otro día juega él. Mariquita no lo entiende y acude a la guía para contárselo, ella le dice que tiene que respetar la decisión de Montaña, que no podemos obligar a nadie a que juegue con nosotros. Mariquita no dice nada y se va a jugar.

Viento está disgustado, todavía tiene mucho apego a su madre y llora porque la echa de menos. Agua se acerca a donde él, le pregunta por qué llora y aunque él no la contesta, ella le da un abrazo.

Ola le pregunta a Roca que por qué está todo el suelo húmedo. Roca le contesta que es porque por la mañana pronto ha llovido.

1.7. Interactuar con el adulto

Como símbolo de afecto, Aire se ha acercado a mí y me ha regalado una hoja de un árbol que le gustaba.

Los niños se ponen tristes normalmente por el mismo motivo, se han hecho daño jugando ya sea cayéndose o dándose con algún elemento del jardín. Cuando les pasa se disgustan mucho y acuden directamente a las guías para contárselo. Éstas les dan amor y tratan de tranquilizarlos. Una vez han hablado ya con las guías normalmente se vuelven a incorporar al juego y vuelven a estar tranquilos y contentos.

La guía observa que un grupo de niños, entre ellos Tornado, están molestando a unas palomas. Enseguida reacciona diciendo “señores de Timanfaya (nombre de la clase), dejen de molestar a las palomas, no las molestamos, ellas están libres y felices”.

Como Nieve ha seguido llorando se ha acercado una guía y al preguntarle qué le pasaba este le ha explicado la situación. La guía le ha dicho que su compañero ya le había pedido perdón, Nieve ha contestado “Si, pero se pueden utilizar más palabras para pedir perdón, como por ejemplo ¿qué tal estás? ¿Te puede ayudar en algo? Yo no he sentido que me haya pedido perdón sintiéndolo de verdad.

Un grupo de niños encuentra una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda. Cuando llega la guía pregunta ¿Qué creéis que podemos hacer? un niño dice que deberíamos dejarla tranquila, otro que podemos cogerla y soltarla fuera del colegio.

Remolino trepa por la infraestructura del tipi. Cuando la guía lo ve le recuerda que para trepar están los árboles no el tipi que se puede llegar a romper. Calima y Granizo se persiguen entre sí corriendo por el espacio.

Roca, que es el más pequeño no les sigue el ritmo y acaba cayendo al suelo al tropezarse con una rama de un árbol. Al momento me acerco para ver si está bien y como se disgusta mucho empezamos a respirar siguiendo la siguiente dinámica que le tranquiliza mucho: intentamos respirar como si oliésemos una flor y sacamos el aire como si soplásemos una vela.

Granizo escala por la infraestructura para intentar subir a la fortaleza. La guía le recuerda que para ello están los árboles, que si trepamos por el resto de los materiales se pueden romper

Viento, que acaba de incorporarse a Casa de Niños, juega imitando a sus compañeros. Ve que Roca está haciendo una tarta y le copia. Intenta hacer una juntando tierra y va donde las guías diciéndolas “¿Queréis probar un poco de mi tarta?” Demandando así su atención. Las guías para no romper el juego simbólico se acercan y hace como que la prueba diciendo ¡Deliciosa! Lo que le pone muy contento.

Mariquita está muy enfadado porque Montaña no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos y que otro día juega él. Mariquita no lo entiende y acude a la guía para contárselo, ella le dice que tiene que respetar la decisión de Montaña, que no podemos obligar a nadie a que juegue con nosotros. Mariquita no dice nada y se va a jugar.

Viento hace un agujero en la tierra utilizando sus manos. Reclama la atención de las guías para mostrarles lo profundo que es.

Remolino come frecuentemente hojas de los arbustos. La guía le recuerda que esas hojas no están limpias, que si quiere comérselas debe ir al baño a limpiarlas. Para ella es una forma distinta de experimentar.

Viento está conociendo todavía el entorno. Por ello, se limita a permanecer todos los días en el jardín de la izquierda, cerca de las guías, lo que le transmite seguridad al estar con nuevos compañeros y en un espacio no conocido.

Aire y Agua han visto una mariposa posada en una hoja. La observan diciendo ¡Qué bonita es! Seguidamente acuden donde la guía para enseñársela. Ésta les dice que deben dejarla tranquila, que esa hoja es su hogar.

1.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)

Un grupo de 7 niños, entre ellos Niebla y Escarabajo, se esconden dentro del tipi como si fuera una guarida. Salen todos de ella cuando Escarabajo, que actúa como líder, lo manda.

2 niños, uno de ellos Ola, juegan a peleas de Karate sin llegar a tocarse, el resto (3 niños más o menos) observan y animan a los combatientes.

4 niños entre ellos Eclipse, juegan a que son princesas (Cenicienta, Rapunzel...). Qué princesa es cada una lo decide Eclipse, que actúa como líder del juego.

Montaña y otros niños están jugando a que Montaña es maestra y el resto sus alumnos. Se observa cómo Montaña es quien dirige el juego, actuando como líder al ser ella quien dirige el juego.

Tornado lleva subido en la espalda a Roca. Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja. El resto de los niños le siguen.

Cuando se aburre anima a sus compañeros a intentarlo con la otra pierna (actuando como entusiasta).

Remolino está diciendo continuamente a Nieve ideas de juegos, promoviendo así desde un rol de líder jugar a lo que en realidad a ella le apetece.

Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, “¡Al ataque!”. El resto de niños le siguen.

Cuando Aire lo ve se le ocurre la idea de hacer como que ese polvo blanco es gofio. Como el resto de niños observan a Aire, ya que muchas veces desempeñan el rol de líder, les gusta la idea de hacer como si fuera gofio y se unen a ellas, comenzando a golpear todos a la vez las piedras contra la roca.

Viento, que acaba de incorporarse a Casa de Niños, juega imitando a sus compañeros. Ve que Roca está haciendo una tarta y le copia

Escarabajo, que actúa como líder, les indica qué princesa es cada una y cuándo empieza el baile.

Calima va corriendo de un lado a otro. Roca le sigue, pero al ser dos años más pequeño tiene menos desarrollada su motricidad.

2. INTERACCIÓN CON EL ENTORNO NATURAL

2.1. Aprovechamiento de los espacios para el juego

Otro grupo de 6 niños juega al “pilla - pilla” a lo largo de los dos jardines.
A Mariposa le gusta mucho los retos físicos. Trepa por los árboles y los muros del jardín.

Otro grupo de niñas utilizan el espacio existente entre un árbol y un arbusto como cárcel de un juego de “pilla – pilla” inventado por ellos.
Otro grupo de niñas se esconde tras los árboles y arbustos simulando un escondite secreto.
Roca, Ola y Tornado juegan a que están en una ambulancia y les llaman por teléfono para comunicarles que hay una emergencia, para ello hacen el sonido “Ring Ring” y simulan el gesto de hablar por teléfono... Cuando “llega” dicha emergencia se van corriendo de un lugar.
Por lo que no para de correr mientras canta.
Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja.
Roca, que es más pequeño, adapta el movimiento haciéndolo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas barandillas.
Mientras Mariquita corre va esquivando las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.
Como uno de ellos no puede mojarse tiene que quedarse debajo de la casita.
Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, “¡Al ataque!”. El resto de niños le siguen.
Montaña salta desde un tronco cortado hasta el suelo.
Aire persigue a Agua gritando “te atraparé”. Al tiempo se desplazan corriendo de una punta a otra del jardín, aire huyendo y Agua persiguiéndole.
Las características del espacio influyen de forma específica en la energía de los niños, se sienten, libres, seguros y felices.
Ola, un niño muy tranquilo que en el resto de la jornada demanda constantemente cariño a las maestras, el espacio natural y abierto hace que se desinhiba y anime al resto de los niños a dar giros y hacer saltos.
Igual ocurre con Pluma, a quien le gusta mucho correr de un lugar a otro haciendo gracias a quien ve para que se rían junto a él.

Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.
Nieve salta todas las rocas del espacio simulando que son cocodrilos y con solo rozarles ya le comen.
Remolino se desliza por el suelo simulando que es una serpiente. Eclipse se acerca a ella y rueda por el suelo diciendo que ella es un escarabajo.
A la mitad del momento de jardín comienza a llover. Los niños siguen jugando pues solamente está chispeando. Ellos mismos deciden si cubrirse bajo el porche y caseta o permanecer bajo la lluvia.

Además, al jugar Ola se resbala en la rampa de equilibrio, diciendo al momento incluir tal hecho dentro de su juego simbólico, pues dice “cuidado esto está muy resbaladizo, fijo que los malos lo han puesto como trampa”.
Mariquita corre por el espacio de lado a lado sin parar. Al tiempo grita ¡Tenemos una emergencia! ¡Ha habido un robo! Simulando que es un coche de policía.
Mariposa se relaja mucho cuando sale y juega con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras.
Roca, un niño muy intranquilo, aprovecha los ratos de jardín para correr de un lado a otro sin parar. Libera así toda su energía.
Para crear la situación de juego, utiliza tierra y se siente cómodo al sentarse junto a un gran arbusto.
Roca ha dicho varias veces que son un grupo de investigadores y que su misión es llevar la roca hasta la otra punta del jardín. Los tres colaboran entre sí para conseguirlo.
Mariposa salta desde un tronco partido una vez tras otra.
Calima va corriendo de un lado a otro. Roca le sigue, pero al ser dos años más pequeño tiene menos desarrollada su motricidad. Le intenta seguir, pero al saltar una raíz se tropieza y se cae de morros.
Por ello, se limita a permanecer todos los días en el jardín de la izquierda, cerca de las guías, lo que le transmite seguridad al estar con nuevos compañeros y en un espacio no conocido.
Pluma hoy está muy contento por lo que no para de correr de un lado a otro riéndose sin parar.
Enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a llevar a nuestra guarida” y se dirige a un agujero situado entre dos arbustos

2.2. Uso de objetos no estructurados naturales vivos

Agua se muestra tranquila. Ve una hoja y empieza a olerla.
Se lo cuenta a sus compañeros y la observa de cerca para ver cómo es y si está cerca la araña que la ha creado. Tras observarla durante un rato detenidamente afirma “No hay animales ni arañas porque se han escondido, lo que no se mueve de ahí es su tela de araña”.
Nieve está jugando solo a esconderse por los árboles, se muestra tranquilo y contento dentro de este juego individual.
Enseguida reacciona diciendo “señores de Timanfaya (nombre de la clase), dejen de molestar a las palomas, no las molestamos, ellas están libres y felices.
Un grupo de niños encuentra una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda. Cuando llega la guía pregunta ¿Qué creéis que podemos hacer? un

niño dice que deberíamos dejarla tranquila, otro que podemos cogerla y soltarla fuera del colegio.
Remolino trepa por la infraestructura del tipi. Cuando la guía lo ve le recuerda que para trepar están los árboles no el tipi que se puede llegar a romper.
Remolino trepa por un árbol. Otra niña se va a subir con ella y Remolino le recuerda que solo se puede estar uno por el árbol.
Roca ve pasar una mariposa naranja. Se acerca a Mariposa y le pregunta por qué es de ese color. Este le dice que no lo sabe.
Incorporan otros objetos como arbustos, a los cuales los denominan guaridas mágicas.
Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a llevar a nuestra guarida” y se dirige a un agujero situado entre dos arbustos.
En este momento de juego libre ganan aún más importancia los elementos naturales pues se divierte simplemente observándolos o jugando con ellos.
Roca, que es el más pequeño, no les sigue el ritmo y acaba cayendo al suelo al tropezar con una rama de un árbol.
La guía. Le recuerda que para ello están los árboles, que si trepamos por el resto de los materiales se pueden romper.
Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol. Le pregunta qué cree que es y Nieve dice que no sabe. Al momento, ola dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno. Ola queda sorprendido
Para tranquilizarse abraza a un árbol.

Remolino come frecuentemente hojas de los arbustos. La guía le recuerda que esas hojas no están limpias, que si quiere comérselas debe ir al baño a limpiarlas.

Aire y Agua han visto una mariquita posada en una hoja. La observan diciendo ¡Qué bonita es! Seguidamente acuden donde la guía para enseñársela. Ésta les dice que deben dejarla tranquila, que esa hoja es su hogar.

2.3. Uso de objetos no estructurado naturales inertes

Escarabajo agrupa la tierra en un montón en el suelo simulando que es una tarta.

Para decorar la tarta utilizan hojas pequeñas, piedras y palitos. También recolectan piedra y las juntan.

Un grupo de niños, entre ellos Mariquita, cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo. Lo golpean contra el suelo y lo mueven en movimiento circulares para hacer fricción contra el suelo.

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola.

Además, realizan movimientos con las manos como agarrar, remover, tirar o amontonar tierra, piedras y palos que les permite trabajar su coordinación fina.

Ola utiliza las hojas picudas de un arbusto como pincel (simbólico) para pintar un coche imaginario que comparte (de forma imaginaria) con su compañero Roca.

Al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de por qué ha sucedido tal hecho manifestando: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”. A continuación, le pregunta a Mariposa “¿Tú por qué crees que se ha caído?”

Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Lo comprueba y se da cuenta de que pesa bastante, expresándolo mediante gestos faciales. Se la pasa a sus compañeros para que también puedan comprobarlo. Al ver entre todos que pesa bastante deciden entre todos transportarla haciéndola rodar en lugar de cogiéndola.

Nieve empieza a experimentar con trozos de hojas de palmeras

Tornado coge una hoja de palmera y se la pone en la cara como si fuese un escudo para protegerse.

Un grupo de 4 niños, entre ellos Mariposa, juega a coger hojas del suelo y hacer que se las comen (simulándolo). Dicen frases como " ¡Qué rica esta comida! o ¡Delicioso!".

Mariposa juega de forma individual a experimentar con los distintos elementos que se encuentra (palos, piedras...) este juego le da tranquilidad.

Dibujan un circuito en la tierra y empiezan a echar una carrera sujetando cada uno un pequeño palo como si fuera un coche.
Granizo coge tierra del suelo como si fuera gofio.
Remolino se ha acercado a mí a darme gofio (tierra en realidad).
Otro grupo entre los que se encuentra Tornado experimenta a tirar distintos elementos desde lo alto de la infraestructura del barco. Prueban a tirar hojas, palos y piedras para ver qué pasa.
Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica.
Eclipse y Escarabajo cogen varias piedras y las mueven por la tierra, las lanzan o las golpean.
Aire le quita a Agua el palo que estaba utilizando.
Roca coge un palo y comienza a experimentar con él, moviendo, retorciéndolo y doblándolo.
Eclipse juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.
Ola trata de mover una piedra haciéndola rodar. Como pesa mucho, se tumba en el suelo y

la empuja con las dos manos.
Aire tras golpear muchas veces la piedra contra la roca se da cuenta de que, si da muy fuerte, la piedra se parte en cachitos más pequeños.
Cuando Aire lo ve se le ocurre la idea de hacer como que ese polvo blanco es gofio.
Comienzan a hablar muy entusiasmados de que van a preparar también platos de cocina.
Calima coge un palo y lo utiliza como si fuera una varita mágica.
Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa.
Roca juega a coger tierra y dejarla caer por un muro.
Mariposa hace montones de tierra sobre el suelo. Primero los hace todos pequeños, luego todos grandes y finalmente los va ordenando por tamaños, situando a la izquierda el más pequeño y a la derecha el más grande.
Granizo dice a Eclipse que ha encontrado una pluma pero que no sabe si es de una paloma o de un pájaro. La cogen y al ver que es muy pequeña Eclipse dice que es de un pajarito.
Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra.
Agua y Aire cogen piedras y hojas pequeñas y las rompen para mezclar y experimentar cómo quedan si lo mezclan todo.

Mariposa y Mariquita han recolectado piedras. Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra.
Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida.
Para ello, cogen un trozo del tronco de palmera que está en el suelo y lo utilizan como si fuesen móviles y hablan con ellos.
Cogen un palo y dicen ¡Vamos a hacernos un tatuaje! Deslizan el palo por su piel, dibujando una flor y otra una nube.
juega imitando a sus compañeros. Ve que Roca está haciendo una tarta y le copia. Intenta hacer una juntando tierra.
Mariposa se relaja mucho cuando sale y juega con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras. Las ordena en fila, las agrupa en montones o hace formas con ellas como espirales.
Para crear la situación de juego, utiliza tierra y se siente cómodo al sentarse junto a un gran arbusto.
Granizo tiene un palo que utiliza como espada.
Ola, Roca y Mariquita juega con una piedra muy grande de del jardín
Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten.

Viento hace un agujero en la tierra utilizando sus manos. Reclama la atención de las guías para mostrarles lo profundo que es.
Calima coge un trozo de rama de palmera y la lanza como si fuera un avión.
Remolino y Montaña cogen una roca y la hacen rodar por el suelo empujándola para ver qué pasa.
Calima utiliza la hoja de la palmera primero como una cuchara transportando una piedra pequeña, después como escoba para barrer el suelo.
Nieve coge diferentes hojas del suelo. Las compara y las agrupa dependiendo de sus características (color, grandes, pequeñas...).
Ola le pregunta a Roca que por qué está todo el suelo húmedo. Roca le contesta que es porque por la mañana pronto ha llovido.
Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero lo más profundo posible.

ANEXO XIV. DOCUMENTO CON LA INFORMACIÓN CODIFICADA

1. Motricidad
 - 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar)
 - 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina)
 - 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa)
 - 1.4. Lanzar y recibir objetos
 - 1.5. Saltar con flexión de rodillas
 - 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical
2. Exploración
 - 2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad
 - 2.2. Coger objetos con una finalidad
 - 2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez
 - 2.4. Organización compleja de la actividad
 - 2.5. Preguntar acerca de un objeto
 - 2.6. Construir un objeto
3. Juego simbólico
 - 3.1. Uso canónico del objeto
 - 3.2. Uso simbólico del objeto
 - 3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje
 - 3.4. Juegos colectivos
 - 3.5. Juegos individuales
4. Emocional y estado de ánimo
 - 4.1. Tranquilo
 - 4.2. Inquieto
 - 4.3. Sonriente
 - 4.4. Sorprendido
 - 4.5. Enfadado
 - 4.6. Triste
5. Social
 - 5.1. Dar/dejar
 - 5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto)
 - 5.3. Defender las propiedades
 - 5.4. Coger objetos de otros niños
 - 5.5. Resolver conflictos
 - 5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo
 - 5.7. Interactuar con el adulto
 - 5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)
6. Interacción con el entorno natural
 - 6.1. Aprovechamiento de los espacios para el juego
 - 6.2. Uso de objetos no estructurados naturales vivos
 - 6.3. Uso de objetos no estructurado naturales inertes

FECHA Y HORA	22/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motricidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar) 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina) 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa) 1.4. Lanzar y recibir objetos 1.5. Saltar con flexión de rodillas 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical
<p>Los niños corren libremente por el espacio. Mariposa se sube al barco de madera desde donde observa todo el espacio desde arriba.</p> <p>Trepan por la valla del banco de madera y se sientan sobre ella. Otro grupo de 6 niños juega al pilla pilla a lo largo de los dos jardines.</p> <p>Mariquita y Escarabajo suben a la fortaleza a través de unas escaleras, fortaleciendo así su coordinación gruesa y fina, pues a medida que suben se van agarrando a las vallas de los lados.</p> <p>A Mariposa le gusta mucho los retos físicos. Trepa por los árboles y los muros del jardín. Se nota que su coordinación gruesa está muy desarrollada. Además, por sus gestos podemos ver cómo se propone a sí mismo desafíos físicos que intenta superar, como saltar de una piedra al muro o ir por la rampa de equilibrio sin caerse de ella.</p> <p>Remolino juega a equilibrarse por las gordas raíces de los árboles, tratando de ir por ellas sin tener que apoyar los pies sobre la tierra.</p> <p>Escarabajo agrupa la tierra en un montón en el suelo simulando que es una tarta. En este proceso realiza movimientos manuales tales como agarrar, soltar, agrupar o amontonar. Para decorar la tarta utilizan hojas pequeñas, piedras y palitos. También recolectan piedra y las juntan.</p>	

Comentado [aPF1]: 1.1.

Comentado [aPF2]: 1.3.

Comentado [aPF3]: 1.1.

Comentado [aPF4]: 3.4.

Comentado [aPF5]: 1.1.

Comentado [aPF6]: 6.1.

Comentado [aPF7]: 1.3.

Comentado [aPF8]: 1.2.

Comentado [aPF9]: 1.1.

Comentado [aPF10]: 6.1.

Comentado [aPF11]: 6.2.

Comentado [aPF12]: 1.1.

Comentado [aPF13]: 4.3.

Comentado [aPF14]: 1.1.

Comentado [aPF15]: 6.2.

Comentado [aPF16]: 6.3.

Comentado [aPF17]: 1.2.

Comentado [aPF18]: 3.2.

Comentado [aPF19]: 6.3.

Un grupo de niños, entre ellos Mariquita, cogen un palo mediano y gordo para tratar de hacer un agujero en el suelo. Lo golpean contra el suelo y lo mueven en movimientos circulares para hacer fricción contra el suelo. Al no poder hacer el agujero con el palo grande, proceden a intentarlo con un palo pequeño y con sus propias manos. Cuando han terminado, Mariquita ha cogido el palo grande y lo ha golpeado contra el suelo para partirlo y darle la mitad a un compañero.

- Comentado [aPF20]: 3.4.
- Comentado [aPF21]: 5.2.
- Comentado [aPF22]: 1.2.
- Comentado [aPF23]: 6.3.
- Comentado [aPF24]: 1.2.
- Comentado [aPF25]: 5.1.
- Comentado [aPF26]: 5.5.

Los niños disponen de maderas largas de construcción que se encajan entre sí, suponiendo un reto a nivel de coordinación fina y coordinación óculo manual. Disfrutan mucho con ellas.

- Comentado [aPF27]: 1.2.
- Comentado [aPF28]: 4.3.

OTRAS OBSERVACIONES

6 niños juegan juntos a ver quién forma el montón de tierra más grande. Agrupan la tierra amontonándola. A continuación, deciden que es mejor idea hacer uno mucho más grande entre todos para convertirlo en un volcán y destrozarlo después juntos.

- Comentado [aPF29]: 3.4.
- Comentado [aPF30]: 1.2.
- Comentado [aPF31]: 6.3.
- Comentado [aPF32]: 5.6.
- Comentado [aPF33]: 3.2.
- Comentado [aPF34]: 5.5.
- Comentado [aPF35]: 3.2.
- Comentado [aPF36]: 6.1.

Otro grupo de niñas utilizan el espacio existente entre un árbol y un arbusto como cárcel de un juego de pilla pilla inventado por ellos.

En uno de los jardines tiene una infraestructura de madera que simula una cocina, en ella juegan a ser cocineros preparando comida para el resto de compañeros. Para ello gritan ¡A comer chicos, ya está lista la comida!. Además, realizan movimientos con las manos como agarrar, remover, tirar o amontonar tierra, piedras y palos que les permite trabajar su coordinación fina.

- Comentado [aPF37]: 3.4.
- Comentado [aPF38]: 3.3.

Otro grupo de niñas se esconde tras los árboles y arbustos simulando un escondite secreto.

- Comentado [aPF39]: 1.2.
- Comentado [aPF40]: 6.3.
- Comentado [aPF41]: 3.2.
- Comentado [aPF42]: 6.1.

Ola utiliza las hojas picudas de un arbusto como pincel (simbólico) para pintar un coche imaginario que comparte (de forma imaginaria) con su compañero Roca.

- Comentado [aPF43]: 3.2.
- Comentado [aPF44]: 5.8.
- Comentado [aPF45]: 6.3.

Mariquita imita a Montaña y coge una gorra al igual que ella. Cuando se la pone la busca por el jardín para enseñarla que él también tiene una y así impresionarla.

- Comentado [aPF46]: 5.6.

FECHA Y HORA	25/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 2. Exploración <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad 2.2. Coger objetos con una finalidad 2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez 2.4. Organización compleja de la actividad (implica +3 objetos) 2.5. Preguntar acerca de un objeto 2.6. Construir un objeto

Se cae una hoja de las palmeras situadas en el jardín. Al verlo, Calima empieza a hacer deducciones de por qué ha sucedido tal hecho manifestando: “Se ha caído la hoja de la palmera porque hace mucho viento”. A continuación, le pregunta a Mariposa “¿Tú por qué crees que se ha caído?”

Mariquita coge una roca para ver cuánto pesa. Lo comprueba y se da cuenta de que pesa bastante, expresándolo mediante gestos faciales. Se la pasa a sus compañeros para que también puedan comprobarlo. Al ver entre todos que pesa bastante deciden entre todos transportarla haciéndola rodar en lugar de cogiéndola.

Agua se muestra tranquila. Ve una hoja y empieza a olerla. Seguidamente se dirige a Roca y se la da para que también la huela.

Ola se encuentra una tela de araña entre las maderas de la rampa de equilibrio. Se lo cuenta a sus compañeros y la observa de cerca para ver cómo es y si está cerca la araña que la ha creado. Tras observarla durante un rato detenidamente afirma “No hay animales ni arañas porque se han escondido, lo que no se mueve de ahí es su tela de araña”.

Nieve empieza a experimentar con trozos de hojas de palmeras. Tras un rato observándolas se da cuenta que partiéndolas por la mitad la hoja se divide en dos partes similares entre sí.

- Comentado [aPF47]: 2.1.
- Comentado [aPF48]: 2.5.
- Comentado [aPF49]: 4.4.
- Comentado [aPF50]: 6.3.
- Comentado [aPF51]: 2.1.
- Comentado [aPF52]: 2.2.
- Comentado [aPF53]: 4.4.
- Comentado [aPF54]: 2.2.
- Comentado [aPF55]: 2.4.
- Comentado [aPF56]: 5.6.
- Comentado [aPF57]: 6.3.
- Comentado [aPF58]: 6.2.
- Comentado [aPF59]: 4.1.
- Comentado [aPF60]: 2.2.
- Comentado [aPF61]: 2.1.
- Comentado [aPF62]: 2.1.
- Comentado [aPF63]: 2.2.
- Comentado [aPF64]: 4.4.
- Comentado [aPF65]: 6.2.
- Comentado [aPF66]: 6.3.
- Comentado [aPF67]: 2.1.

OTRAS OBSERVACIONES

Dos niñas entre ellas Montaña dibujan en el suelo con una tiza un castro y comienzan a jugar en él, parece que disfrutan mucho porque no paran de reírse.

Comentado [aPF68]: 4.3.

Comentado [aPF69]: 3.4.

Tornado coge un ahoja de palmera y se la pone en la cara como si fuese un escudo para protegerse.

Comentado [aPF70]: 3.2.

Comentado [aPF71]: 6.3.

Comentado [aPF72]: 4.6.

Aire a veces echa mucho de menos a su madre. Hoy ha tenido un mal día pues se ha caído varias veces en el rato de jardín. Cuando se cae se pone muy triste y demanda todo el rato volver a estar con su madre. En este momento Granizo se da cuenta de que Aire está muy triste, al verla se acerca y le pregunta que le pasa. Aire contesta que quiere estar con su mamá a lo que Granizo responde invitándola a jugar con ella. Aire accede y a los diez minutos está de nuevo jugando por el espacio muy contenta.

Comentado [aPF73]: 5.6.

Comentado [aPF74]: 5.6.

Comentado [aPF75]: 4.3.

Eclipse pide a Escarabajo que si le hace cosquillitas. Escarabajo dice que no quiere y Eclipse dice "Bueno entonces vámonos a jugar juntas" y la dos se ponen a correr de un lado a otro.

Comentado [aPF76]: 5.5.

Comentado [aPF77]: 5.6.

Comentado [aPF78]: 3.4.

FECHA Y HORA	23/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>3. Juego simbólico</p> <p>3.1. Uso canónico del objeto</p> <p>3.2. Uso del objeto como sustituto del objeto funcional</p> <p>3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje</p> <p>3.4. Juegos colectivos</p> <p>3.5. Juegos individuales</p>
	<p>Eclipse juega con Montaña a que es una maga que lanza hechizos. Lo simula con los brazos y utiliza palabras como pócima, magia o hechizo.</p> <p>Roca, Ola y Tornado juegan a que están en una ambulancia y les llaman por teléfono para comunicarles que hay una emergencia, para ello hacen el sonido "Ring Ring" y simulan el gesto de hablar por teléfono.. Cuando "llega" dicha emergencia se van corriendo de un lugar</p>

Comentado [aPF79]: 3.4.

Comentado [aPF80]: 3.3.

Comentado [aPF81]: 3.4.

a otro para atenderla. |

Un grupo de 7 niños, entre ellos Niebla y Escarabajo, se esconden dentro del tipi como si fuera una guarida. Salen todos de ella cuando Escarabajo, que actúa como líder, lo manda.

Nieve está jugando solo a esconderse por los árboles, se muestra tranquilo y contento dentro de este juego individual |

Un grupo de 4 niños, entre ellos Mariposa, juega a coger hojas del suelo y hacer que se las comen (simulándolo). Dicen frases como " ¡Qué rica esta comida! o ¡Delicioso!".

Agua juega sola a cantar canciones mientras corre por el espacio, se muestra muy inquieta, por lo que no para de correr mientras canta. |

Mariposa y Mariquita juegan a que son superhéroes y están luchando. No llegan a tocarse hacen los movimientos simulando la pelea, puesto que están jugando. Dicen frases como "Te derrotaré" o "Ya eres mío". |

Roca y Tornado siguen jugando a que son una ambulancia. En concreto simulan que les llaman para pedirles ayuda porque alguien se ha puesto "malito" y al momento salen corriendo para ir a socorrer la emergencia. |

Mariquita le enseña a una niña a atarse los cordones. Para ellos este tipo de actividades también forman parte del juego, pues sienten que se superan a sí mismos. Al momento se plantean un nuevo reto, conseguir atarse los cordones más rápido.

Un grupo de 5 niños, entre ellos Remolino, se desplaza corriendo en fila de un lado a otro. De repente el primero se para y todos se chocan entre sí, lo que les hace mucha gracia. |

Mariposa juega de forma individual a experimentar con los distintos elementos que se encuentra (palos, piedras...) este juego le da tranquilidad. |

2 niños, uno de ellos Ola, juegan a peleas de Kárate sin llegar a tocarse, el resto (3 niños más o menos) observan y animan a los combatientes. |

4 niños entre ellos Eclipse, juegan a que son princesas (Cenicienta, Rapunzel...). Qué princesa es cada una lo decide Eclipse, que actúa como líder del juego. |

Calima juega con otro niño en el suelo. Dibujan un circuito en la tierra y empiezan a echar

Comentado [aPF82]: 3.3.

Comentado [aPF83]: 4.2.

Comentado [aPF84]: 6.1.

Comentado [aPF85]: 3.4.

Comentado [aPF86]: 3.2.

Comentado [aPF87]: 5.8.

Comentado [aPF88]: 3.5.

Comentado [aPF89]: 4.3.

Comentado [aPF90]: 4.1.

Comentado [aPF91]: 6.2.

Comentado [aPF92]: 3.4.

Comentado [aPF93]: 3.3.

Comentado [aPF94]: 6.3.

Comentado [aPF95]: 3.5.

Comentado [aPF96]: 1.1.

Comentado [aPF97]: 4.2.

Comentado [aPF98]: 6.1.

Comentado [aPF99]: 3.4.

Comentado [aPF100]: 3.3.

Comentado [aPF101]: 3.3.

Comentado [aPF102]: 5.6.

Comentado [aPF103]: 3.4.

Comentado [aPF104]: 3.4.

Comentado [aPF105]: 1.1.

Comentado [aPF106]: 5.6.

Comentado [aPF107]: 4.3.

Comentado [aPF108]: 3.5.

Comentado [aPF109]: 2.1.

Comentado [aPF110]: 4.1.

Comentado [aPF111]: 6.3.

Comentado [aPF112]: 3.3.

Comentado [aPF113]: 5.8. (líder)

Comentado [aPF114]: 3.4.

Comentado [aPF115]: 5.8.

Comentado [aPF116]: 3.4.

una carrera sujetando cada uno un pequeño palo como si fuera un coche.
Aire juega con otra niña a que es su mamá, entonces la cuida y la dice “no te duermas eh, no te duermas?”.
OTRAS OBSERVACIONES

- Comentado [aPF117]: 3.3.
- Comentado [aPF118]: 2.2.
- Comentado [aPF119]: 6.3.
- Comentado [aPF120]: 3.3.
- Comentado [aPF121]: 3.4.

FECHA Y HORA	24/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>4. Emocional y estado de ánimo</p> <p>4.1. Tranquilo</p> <p>4.2. Inquieto</p> <p>4.3. Sonriente</p> <p>4.4. Sorprendido</p> <p>4.5. Disgustado</p> <p>4.6. Enfadado</p> <p>4.7. Triste</p>

Los niños se sienten libres y contentos en el espacio. A lo largo de toda la hora no paran de correr y saltar de un lado a otro |

Hoy una de las maestras en prácticas ha preparado para su clase un gymkana en el jardín. Como no ha quitado las pistas, se las han encontrado todas las clases al salir al momento de jardín. Todos los niños están muy sorprendidos y emocionados tratando de buscar en el jardín todas las pistas. Vemos cómo cuando cambia algo en el espacio, aunque sea insignificante, en seguida lo notan y capta su total atención. |

Como símbolo de afecto, Aire se ha acercado a mí y me ha regalado una hoja de un árbol que le gustaba. |

Mariposa saca casi 3 años a Ola. Esta diferencia de edad hace que Mariposa sienta un

- Comentado [aPF122]: 4.1.
- Comentado [aPF123]: 4.3.
- Comentado [aPF124]: 4.2.
- Comentado [aPF125]: 4.3.
- Comentado [aPF126]: 4.4.
- Comentado [aPF127]: 4.4.
- Comentado [aPF128]: 5.7.

sentimiento de responsabilidad hacia él, dándole tranquilidad, amor y protección.
Los niños se ponen triste normalmente por el mismo motivo, se han hecho daño jugando ya sea cayéndose o dándose con algún elemento del jardín. Cuando les pasa se disgustan mucho y acuden directamente a las guías para contárselo. Éstas les dan amor y tratan de tranquilizarlos. Una vez han hablado ya con las guías normalmente se vuelven a incorporar al juego y vuelven a estar tranquilos y contentos.
Granizo coge tierra del suelo como si fuera gofio. Cuando se lo da a Eclipse ésta lo tira al suelo tratando de hacer una gracia que desde luego no gusta a Granizo, quien se enfada mucho con ella, pues no entiende por qué si Eclipse quiere jugar con ella, cuando le da el “gofio” se lo tira al suelo.
OTRAS OBSERVACIONES
La guía observa que un grupo de niños, entre ellos Tornado están molestando a unas palomas. Enseguida reacciona diciendo “señores de Timanfaya (nombre de la clase), dejen de molestar a las palomas, no las molestamos, ellas están libres y felices.

Comentado [aPF129]: 4.1.

Comentado [aPF130]: 5.6.

Comentado [aPF131]: 4.6.

Comentado [aPF132]: 5.7.

Comentado [aPF133]: 4.1.

Comentado [aPF134]: 4.3.

Comentado [aPF135]: 6.3.

Comentado [aPF136]: 3.2.

Comentado [aPF137]: 4.5.

Comentado [aPF138]: 5.3.

Comentado [aPF139]: 5.7.

Comentado [aPF140]: 6.2.

FECHA Y HORA	26/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ul style="list-style-type: none"> 5. Social 5.1. Dar/dejar 5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto) 5.3. Defender las propiedades 5.4. Coger objetos de otros niños 5.5. Resolver conflictos 5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo 5.7. Interactuar con el adulto 5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)

Escarabajo se ha enfadado mucho cuando Ola le ha quitado unas tablas de madera para recogerlas. Se ha disgustado y ha comenzado a gritar “Que las quería recoger yo”. Ola no le ha hecho caso y ha seguido recogiendo otras tablas.

Comentado [aPF141]: 4.5.

Comentado [aPF142]: 5.4.

Comentado [aPF143]: 5.3.

Nieve está jugando a “Ninja” junto con otros niños. En una de las rondas le han dado en la mano y ante la frustración de perder se ha puesto a llorar diciendo que le habían dado muy fuerte. El niño que le ha dado le ha pedido perdón gritándolo desde la zona de juego, sin muchas ganas. Como Nieve ha seguido llorando se ha acercado una guía y al preguntarle qué le pasaba este le ha explicado la situación. La guía le ha dicho que su compañero ya le había pedido perdón, Nieve ha contestado “Si, pero se pueden utilizar más palabras para pedir perdón, como por ejemplo ¿qué tal estás? ¿Te puede ayudar en algo? Yo no he sentido que me haya pedido perdón sintiéndolo de verdad.

Comentado [aPF144]: 3.4.

Comentado [aPF145]: 4.5.

Comentado [aPF146]: 5.5.

Comentado [aPF147]: 5.7.

Montaña y otros niños están jugando a que Montaña es maestra y el resto sus alumnos. Se observa cómo Montaña es quien dirige el juego, actuando como líder al ser ella quien dirige el juego. Cuando otro participante dice que quiere ocupar su rol, ésta o se niega o desvía la atención hacia otro tema.

Comentado [aPF148]: 4.6.

Comentado [aPF149]: 5.5.

Comentado [aPF150]: 3.3.

Comentado [aPF151]: 3.4.

Comentado [aPF152]: 5.8.

OTRAS OBSERVACIONES

FECHA Y HORA	29/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motricidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar) 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina) 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa) 1.4. Lanzar y recibir objetos 1.5. Saltar con flexión de rodillas 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical
<p>Tornado lleva subido en la espalda a Roca. Calima se desplaza de un lado a otro a la pata coja. El resto de los niños le siguen. Una vez que se aburre de solo saltar a la pata coja, decide intentarlo saltando desde un banco. Cuando se aburre anima a sus compañeros a intentarlo con la otra pierna (actuando como entusiasta).</p> <p>Roca, que es más pequeño, adapta el movimiento haciéndolo un poco más fácil pues va a la pata coja por un camino en el que puede apoyar las dos manos también en unas barandillas.</p> <p>Calima salta al tiempo que da vueltas sobre sí mismo.</p> <p>Mariquita y otros compañeros corren por el espacio. Mientras Mariquita corre va esquivando las raíces de los árboles, rocas, piedras y palos dando grandes saltos.</p> <p>Tornado hace equilibrio al caminar por el borde de un pequeño muro del jardín.</p> <p>Aire salta desde los troncos hasta las escaleras del barco y aterriza con las piernas separadas.</p> <p>Remolino baja todas las escaleras del barco dando pequeños saltos.</p>	
OTRAS OBSERVACIONES	
Cuatro niños entre ellos Mariposa juegan a que tienen un restaurante. Mariposa es un	

- Comentado [aPF153]: 1.1.
- Comentado [aPF154]: 3.4.
- Comentado [aPF155]: 1.1.
- Comentado [aPF156]: 1.5.
- Comentado [aPF157]: 6.1.
- Comentado [aPF158]: 5.8. (líder)
- Comentado [aPF159]: 2.1.
- Comentado [aPF160]: 5.8.
- Comentado [aPF161]: 5.8. (entusiasta)
- Comentado [aPF162]: 1.1.
- Comentado [aPF163]: 1.5.
- Comentado [aPF164]: 6.1.
- Comentado [aPF165]: 1.5.
- Comentado [aPF166]: 1.6.
- Comentado [aPF167]: 3.4.
- Comentado [aPF168]: 1.1.
- Comentado [aPF169]: 4.2.
- Comentado [aPF170]: 1.1.
- Comentado [aPF171]: 6.1.
- Comentado [aPF172]: 1.1.
- Comentado [aPF173]: 1.5.
- Comentado [aPF174]: 1.5.

comensal que pide tortillas, donuts, etc.

Remolino se ha acercado a mi a darme gofio (tierra en realidad). Aire una niña que se encontraba cerca en ese momento, ha dicho que también quería un poco

- Comentado [aPF175]: 3.3.
- Comentado [aPF176]: 6.3.
- Comentado [aPF177]: 3.3.
- Comentado [aPF178]: 3.2.

FECHA Y HORA	30/ 04/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 2. Exploración <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad 2.2. Coger objetos con una finalidad 2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez 2.4. Organización compleja de la actividad 2.5. Preguntar acerca de un objeto 2.6. Construir un objeto

Mariposa y dos niños más experimentan para ver qué pasa si ponen bloques de madera sobre las escaleras de la clase. Una vez colocadas intentan subirse y deslizarse por las tablas de madera (parecen un tobogán puesto que está apoyadas en las escaleras y el suelo, habiendo así diferencia de altura entre los dos puntos de apoyo). Al tratar de deslizarse para bajar por ellas se sorprenden al ver que al subirse, dichas maderas no aguantan tanto peso, moviéndose hasta caerse las maderas al suelo. No obstante siguen intentándolo de otras formas.

Un grupo de niños entre los que se encuentra Aire imita a Mariposa y el resto y colocan de forma parecida las tablas sobre la escalera. Sin embargo, este grupo decide mover la parte de la madera que esta en el suelo hasta un punto en el que se apoye tanto en el suelo como en una pared (para que así al moverse la tabla no se desplace hacia delante y haya un tope). De esta forma este grupo sí que consigue deslizarse por las tablas y bajar sin que éstas se muevan y se caigan de la escalera, lo que les sorprende y pone muy contentos.

Otro grupo entre los que se encuentra Tornado experimenta a tirar distintos elementos desde lo alto de la infraestructura del barco. Prueban a tirar hojas, palos y piedras para ver qué pasa. Más tarde se dan cuenta de que una piedra tarda menos en caer que una hoja.

- Comentado [aPF179]: 2.1.
- Comentado [aPF180]: 3.4.
- Comentado [aPF181]: 2.6.
- Comentado [aPF182]: 4.4.
- Comentado [aPF183]: 2.3.
- Comentado [aPF184]: 2.6.
- Comentado [aPF185]: 3.4.
- Comentado [aPF186]: 2.1.
- Comentado [aPF187]: 4.3.
- Comentado [aPF188]: 4.4.
- Comentado [aPF189]: 3.4.
- Comentado [aPF190]: 2.1.
- Comentado [aPF191]: 6.3.
- Comentado [aPF192]: 2.3.

OTRAS OBSERVACIONES

FECHA Y HORA	03/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	5. Social 5.1. Dar/dejar 5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto) 5.3. Defender las propiedades 5.4. Coger objetos de otros niños 5.5. Resolver conflictos 5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo 5.7. Interactuar con el adulto 5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)

Remolino está diciendo continuamente a Nieve ideas de juegos, promoviendo así desde un rol de líder jugar a lo que en realidad a ella le apetece.

Un grupo de tres niños juegan juntos. Como uno de ellos no puede mojarse tiene que quedarse debajo de la casita. Por ello, los otros dos deciden que para no dejarle solo en la casita pueden jugar debajo de ella a hacer una tarta.

Al estar lloviendo casi todos los niños se metieron debajo de la casita. Al poco tiempo, uno de los niños se sorprende al darse cuenta de que ha parado y salen corriendo a jugar.

Montaña tiene mucho frío y se lo dice a Remolino. La reacción de Remolino es darle un abrazo para así transmitirle calor.

Un grupo de niños se encuentran una cucaracha en la esquina de un muro. Comienzan a gritar para que la guía acuda. Cuando llega la guía pregunta ¿Qué creéis que podemos hacer?

- Comentado [aPF193]: 3.4.
- Comentado [aPF194]: 5.8. (líder)
- Comentado [aPF195]: 5.6.
- Comentado [aPF196]: 3.4.
- Comentado [aPF197]: 6.1.
- Comentado [aPF198]: 5.6.
- Comentado [aPF199]: 3.3.
- Comentado [aPF200]: 2.1.
- Comentado [aPF201]: 4.4.
- Comentado [aPF202]: 5.6.
- Comentado [aPF203]: 4.2.
- Comentado [aPF204]: 5.7.
- Comentado [aPF205]: 4.4.
- Comentado [aPF206]: 5.7.

un niño dice que deberíamos dejarla tranquila, otro que podemos cogerla y soltarla fuera del colegio.
Nieve ha conseguido un palo y lo utiliza como varita mágica, cuando Escarabajo se ha acercado para preguntarle que, si se lo presta, Nieve se ha negado.
Como Eclipse tiene dificultades con el idioma el resto de los niños la cuidan y tratan de jugar con ella.
Cuatro niños juegan juntos, entre ellos Remolino, quien trata de hacer participe también en el juego a Eclipse. Granizo no quiere dejarla jugar porque dice que es muy pequeña para correr. Remolino sale en su defensa diciendo que si no la enseñan a jugar nunca iba a aprender. Así finalmente Granizo accede.
A Eclipse la atosigan tantos niños a su alrededor, para manifestarlo dice recurrentemente “no”.
OTRAS OBSERVACIONES

- Comentado [aPF207]: 2.5.
- Comentado [aPF208]: 6.2.
- Comentado [aPF209]: 3.2.
- Comentado [aPF210]: 6.3.
- Comentado [aPF211]: 5.3.
- Comentado [aPF212]: 5.1.
- Comentado [aPF213]: 5.6.
- Comentado [aPF214]: 3.4.
- Comentado [aPF215]: 5.6.
- Comentado [aPF216]: 5.3.
- Comentado [aPF217]: 5.5.
- Comentado [aPF218]: 4.5.
- Comentado [aPF219]: 5.5.
- Comentado [aPF220]: 5.5.
- Comentado [aPF221]: 4.2.

FECHA Y HORA	06/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motricidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar) 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina) 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa) 1.4. Lanzar y recibir objetos 1.5. Saltar con flexión de rodillas 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical

Remolino trepa por la infraestructura del tipi. Cuando la guía lo ve le recuerda que para trepar están los árboles no el tipi que se puede llegar a romper. Calima y Granizo se persiguen entre sí corriendo por el espacio.

Comentado [aPF222]: 1.1.

Comentado [aPF223]: 5.7.

Comentado [aPF224]: 6.2.

Remolino trepa por un árbol. Otra niña se va a subir con ella y Remolino le recuerda que solo se puede estar uno por el árbol.

Comentado [aPF225]: 1.1.

Comentado [aPF226]: 6.2.

Comentado [aPF227]: 5.6.

Roca corre de una punta del jardín hasta el barco gritando, "¡Al ataque!". El resto de niños le siguen.

Comentado [aPF228]: 1.1.

Comentado [aPF229]: 3.3.

Comentado [aPF230]: 6.1.

Eclipse y Escarabajo cogen varias piedras y las mueven por la tierra, las lanzan, las golpean...

Comentado [aPF231]: 5.8. (líder)

Comentado [aPF232]: 3.4.

Comentado [aPF233]: 1.2.

Aire le quita a Agua el palo que estaba utilizando. Agua se enfada mucho y grita. Aire le dice que no grite y se lo devuelve. Como agua sigue enfadada Aire le pide perdón.

Comentado [aPF234]: 3.4.

Comentado [aPF235]: 6.3.

Comentado [aPF236]: 5.4.

Montaña salta desde un tronco cortado hasta el suelo.

Comentado [aPF237]: 6.3.

Comentado [aPF238]: 4.5.

Roca coge un palo y comienza a experimentar con él, moviendo, retorciéndolo y doblándolo.

Comentado [aPF239]: 5.5.

Comentado [aPF240]: 1.5.

Eclipse juega a hacer gofio triturando tierra con una piedra.

Comentado [aPF241]: 6.1.

Comentado [aPF242]: 1.2.

Comentado [aPF243]: 2.1.

OTRAS OBSERVACIONES

Comentado [aPF244]: 6.3.

Comentado [aPF245]: 2.3.

Comentado [aPF246]: 3.2.

Comentado [aPF247]: 1.2.

Comentado [aPF248]: 6.3.

FECHA Y HORA	07/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>2. Exploración</p> <p>2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad</p> <p>2.2. Coger objetos con una finalidad</p> <p>2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez</p> <p>2.4. Organización compleja de la actividad</p> <p>2.5. Preguntar acerca de un objeto</p>

	2.6. Construir un objeto
<p>Roca ve pasar una mariposa naranja. Se acerca a Mariposa y le pregunta por qué es de ese color. Éste le dice que no lo sabe.</p> <p>Mariposa le dice a Remolino que no se puede subir a la valla porque se mueve y se va a romper.</p> <p>Ola trata de mover una piedra haciéndola rodar. Como pesa mucho, se tumba en el suelo y la empuja con las dos manos.</p> <p>Aire y Agua cogen piedras de distintas formas, colores y tamaños, las golpean contra una roca más grande para ver así qué cambia al golpear una roca u otra. Aire tras golpear muchas veces la piedra contra la roca se da cuenta de que si da muy fuerte, la piedra se parte en cachitos más pequeños. Sobre la roca se quedan restos de la piedra, se asemejan a un polvo blanco. Cuando Aire lo ve se le ocurre la idea de hacer como que ese polvo blanco es gofio. Como el resto de niños observan a Aire, ya que muchas veces desempeñan el rol de líder, les gusta la idea de hacer como si fuera gofio y se unen a ellas, comenzando a golpear todos a la vez las piedras contra la roca. Comienzan a hablar muy entusiasmados de que van a preparar también platos de cocina.</p>	
OTRAS OBSERVACIONES	
<p>Mariquita habla a Aire pero esta no le hace ni caso. Mariquita empieza a gritarle para así captar su atención. Al momento, Aire le dice que no le gusta que le griten y Mariquita le contesta “Perdón por gritarte, pero es que no me estás haciendo ni caso”. Aire responde “ya te dije que no me gusta” y Mariquita responde “pero ya te he pedido perdón”.</p>	

Comentado [aPF249]: 2.5.

Comentado [aPF250]: 6.2.

Comentado [aPF251]: 5.6.

Comentado [aPF252]: 1.2.

Comentado [aPF253]: 1.2.

Comentado [aPF254]: 2.1.

Comentado [aPF255]: 6.3.

Comentado [aPF256]: 3.4.

Comentado [aPF257]: 2.2.

Comentado [aPF258]: 6.3.

Comentado [aPF259]: 2.1.

Comentado [aPF260]: 2.5.

Comentado [aPF261]: 6.3.

Comentado [aPF262]: 3.2.

Comentado [aPF263]: 6.3.

Comentado [aPF264]: 5.8.

Comentado [aPF265]: 2.4.

Comentado [aPF266]: 3.3.

Comentado [aPF267]: 4.3.

Comentado [aPF268]: 6.3.

Comentado [aPF269]: 4.5.

Comentado [aPF270]: 4.5.

Comentado [aPF271]: 5.5.

FECHA Y HORA	08/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y	3. Juego simbólico 3.1. Uso canónico del objeto

CRITERIOS	<p>3.2. Uso simbólico del objeto</p> <p>3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje</p> <p>3.4. Juegos colectivos</p> <p>3.5. Juegos individuales</p>
-----------	--

Calima coge un palo y lo utiliza como si fuera una varita mágica. Otro niño le imita y coge un palo junto a él. Ambos juegan a que son magos y se lanzan hechizos entre sí. Incorporan otros objetos como arbustos, a los cuales los denominan guaridas mágicas.

Escarabajo, Eclipse, Mariquita y otros niños juegan a que son una familia. Eclipse es el bebé por lo que hace como que llora. Escarabajo representa a la mamá y se acerca a donde Eclipse para darle caricias como si tratase de tranquilizar al bebé.

Aire persigue a Agua gritando “te atraparé”. Al tiempo se desplazan corriendo de una punta. A otra del jardín, aire huyendo y Agua persiguiéndole.

Tornado coge un tronco gigante y se lo enseña a Mariposa, seguidamente dice “lo voy a llevar a nuestra guarida” y se dirige a un agujero situado entre dos arbustos. Ambos se dirigen allí y empiezan a hablar sobre qué harán con él: “puede ser un tótem” pues recientemente han visto en clase las tribus y sus tradiciones trabajando conceptos como el tótem.

OTRAS OBSERVACIONES

Roca juega a coger tierra y dejarla lanzarla por el barco. Lo intenta repetidas veces para comprobar qué pasa si tira toda la tierra de golpe o si en cambio la va soltando lentamente.

- Comentado [aPF272]: 6.3.
- Comentado [aPF273]: 3.2.
- Comentado [aPF274]: 3.4.
- Comentado [aPF275]: 3.2.
- Comentado [aPF276]: 6.2.
- Comentado [aPF277]: 3.4.
- Comentado [aPF278]: 3.3.
- Comentado [aPF279]: 3.4.
- Comentado [aPF280]: 3.3.
- Comentado [aPF281]: 1.1.
- Comentado [aPF282]: 3.4.
- Comentado [aPF283]: 6.1.
- Comentado [aPF284]: 1.2.
- Comentado [aPF285]: 6.3.
- Comentado [aPF286]: 3.2.
- Comentado [aPF287]: 3.4.
- Comentado [aPF288]: 6.2.
- Comentado [aPF289]: 6.1.
- Comentado [aPF290]: 5.6.
- Comentado [aPF291]: 3.2.
- Comentado [aPF292]: 6.3.
- Comentado [aPF293]: 2.3.

FECHA Y HORA	09/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
--------------	-------------------------------

CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>4. Emocional y estado de ánimo</p> <p>4.1. Tranquilo</p> <p>4.2. Inquieto</p> <p>4.3. Sonriente</p> <p>4.4. Sorprendido</p>
---------------------	--

	<p>4.5. Disgustado</p> <p>4.6. Enfadado</p> <p>4.7. Triste</p>
<p>Las características del espacio influyen de forma específica en la energía de los niños, se sienten, libres, seguros y felices, hace que sus ganas de desplazarse y moverse se incrementen.</p> <p>Ola, un niño muy tranquilo que en el resto de la jornada demanda constantemente cariño a las maestras, el espacio natural y abierto hace que se desinhiba y anime al resto de los niños a dar giros y hacer saltos.</p> <p>Igual ocurre con Pluma, a quien le gusta mucho correr de un lugar a otro haciendo gracias a quien ve para que se rían junto a él.</p> <p>Pluma discute con Agua porque le está intentando quitar un gorro que lleva puesto. Él grita que no le gusta y se pone a llorar. Su forma de tranquilizarse es refugiarse entre los arbustos.</p>	
OTRAS OBSERVACIONES	

- Comentado [aPF294]: 4.3.
- Comentado [aPF295]: 4.1.
- Comentado [aPF296]: 6.1.
- Comentado [aPF297]: 4.1.
- Comentado [aPF298]: 4.3.
- Comentado [aPF299]: 6.1.
- Comentado [aPF300]: 4.3.
- Comentado [aPF301]: 6.1.
- Comentado [aPF302]: 5.4.
- Comentado [aPF303]: 4.5.
- Comentado [aPF304]: 4.6.
- Comentado [aPF305]: 4.1.

FECHA Y HORA	<p>10/ 05/ 2024</p> <p>12:00 - 13:00</p>
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>5. Social</p> <p>5.1. Dar/dejar</p> <p>5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto)</p> <p>5.3. Defender las propiedades</p> <p>5.4. Coger objetos de otros niños</p> <p>5.5. Resolver conflictos</p> <p>5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo</p> <p>5.7. Interactuar con el adulto</p>

5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)

Roca coge una piedra. Ola se acerca donde él para pedirle que se la deje, pero Roca se niega. Ola se enfada y dice que hay que compartir, pero Roca responde diciendo que es suyo y que respete su decisión. Ola no responde y se va a jugar con otros niños.

- Comentado [aPF306]: 5.3.
- Comentado [aPF307]: 5.1.
- Comentado [aPF308]: 4.5.
- Comentado [aPF309]: 5.6.
- Comentado [aPF310]: 5.5.

Viento es un niño de Comunidad Infantil que se acaba de incorporar a Casa de Niños. Como aún no conoce a muchos compañeros juega frecuentemente solo. En este momento de juego libre ganan aún más importancia los elementos naturales pues se divierte simplemente observándolos o jugando con ellos. Los niños se dan cuenta de que es más pequeño y de que está solo. Por ello, un niño se acerca a donde él para preguntarle que si quiere jugar con él a los piratas, pero Viento al ser un poco tímido y encontrarse en un espacio diferente y con gente que no conoce, directamente no responde.

- Comentado [aPF311]: 3.5.
- Comentado [aPF312]: 2.1.
- Comentado [aPF313]: 6.2.
- Comentado [aPF314]: 4.3.
- Comentado [aPF315]: 5.6.

Agua y Aire son muy amigas. Agua siempre quiere jugar con Aire, pero esta última a veces no quiere jugar con Agua. Agua la persigue pidiéndola por favor que juegue con ella, pero Aire no la escucha y sigue corriendo. Finalmente se para y le dice que no quiere jugar con ella y que respete su decisión. Agua se queda muy triste y se va a jugar sola.

- Comentado [aPF316]: 4.5
- Comentado [aPF317]: 5.5.
- Comentado [aPF318]: 4.6.
- Comentado [aPF319]: 3.5.

OTRAS OBSERVACIONES

Hasta entonces nunca había ocurrido, pero hoy han puesto música en el rato de jardín. Al ser algo novedosos y excepcional ha captado la atención de todos los niños. Muchos de ellos se han puesto a bailar, otros la han escuchado durante unos minutos y han seguido con su propio juego.

- Comentado [aPF320]: 4.4.

FECHA Y HORA	13/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motricidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar) 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina) 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa) 1.4. Lanzar y recibir objetos 1.5. Saltar con flexión de rodillas 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical

Mariposa salta intentado dar una vuelta sobre sí mismo en el aire. Las primeras veces no lo consigue, pero tras repetirlo muchas veces lo consigue. Cuando es capaz de hacerlo llama a un compañero para que mire cómo lo hace.

Roca y Ola juegan al pilla – pilla con otros niños un año mayores. El hecho de tener que correr de un lado a otro hace que salten y corran por cualquiera de los lugares con tal de no ser pillados. Roca, que es el más pequeño no les sigue el ritmo y acaba cayendo al suelo al tropezarse con una rama de un árbol. Al momento me acerco para ver si está bien y como se disgusta mucho empezamos a respirar siguiendo la siguiente dinámica que le tranquiliza mucho: intentamos respirar como si oliésemos una flor y sacamos el aire como si soplásemos una vela.

Ola dice a otros niños “voy a ir a la gasolinera de trenes, ¿quién quiere que le ponga gasolina?”. Él y otros dos niños han organizado una actividad compleja donde saltan y corren por el espacio simulando que son trenes.

Nieve salta todas las rocas del espacio simulando que son cocodrilos y con solo rozarles ya le comen.

Mariposa hace montones de tierra sobre el suelo. Primero los hace todos pequeños, luego todos grandes y finalmente los va ordenando por tamaños, situando a la izquierda el más pequeño y a la derecha el más grande.

Remolino se desliza por el suelo simulando que es una serpiente. Eclipse se acerca a ella y

- Comentado [aPF321]: 1.6.
- Comentado [aPF322]: 2.3.
- Comentado [aPF323]: 5.6.
- Comentado [aPF324]: 4.3.
- Comentado [aPF325]: 3.4.
- Comentado [aPF326]: 1.1.
- Comentado [aPF327]: 6.2.
- Comentado [aPF328]: 4.6.
- Comentado [aPF329]: 4.1.
- Comentado [aPF330]: 5.7.
- Comentado [aPF331]: 3.3.
- Comentado [aPF332]: 2.4.
- Comentado [aPF333]: 1.5.
- Comentado [aPF334]: 1.1.
- Comentado [aPF335]: 3.4.
- Comentado [aPF336]: 6.1.
- Comentado [aPF337]: 1.5.
- Comentado [aPF338]: 3.2.
- Comentado [aPF339]: 6.1.
- Comentado [aPF340]: 1.2.
- Comentado [aPF341]: 3.1.
- Comentado [aPF342]: 6.3.
- Comentado [aPF343]: 1.1.
- Comentado [aPF344]: 3.3.

rueda por el suelo diciendo que ella es un escarabajo. Granizo escala por la infraestructura para intentar subir a la fortaleza. La guía. Le recuerda que para ello están los árboles, que si trepamos por el resto de materiales se pueden romper.

- Comentado [aPF345]: 1.1.
- Comentado [aPF346]: 3.3.
- Comentado [aPF347]: 6.1.
- Comentado [aPF348]: 1.1.
- Comentado [aPF349]: 6.2.
- Comentado [aPF350]: 5.7.

OTRAS OBSERVACIONES

Agua viene corriendo y se esconde debajo de la mesa, el resto de niñas la imitan y se sitúan junto a ella. De repente salen de la mesa y empiezan a gruñir como si fueran leones

- Comentado [aPF351]: 1.1.
- Comentado [aPF352]: 3.3.
- Comentado [aPF353]: 3.4.

A la mitad del momento de jardín comienza a llover. Los niños siguen jugando pues solamente está chispeando. Ellos mismos deciden si cubrirse bajo el porche y caseta o permanecer bajo la lluvia. La mayoría de los niños, entre ellos Ola se ponen la capucha y continúan jugando. Además, al jugar Ola se resbala en la rampa de equilibrio, diciendo al momento incluir tal hecho dentro de su juego simbólico, pues dice “cuidado esto está muy resbaladizo, fijo que los malos lo han puesto como trampa”.

- Comentado [aPF354]: 6.1.
- Comentado [aPF355]: 2.1.
- Comentado [aPF356]: 3.3.
- Comentado [aPF357]: 6.1.

FECHA Y HORA	14/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
--------------	-------------------------------

CÓDIGOS Y CRITERIOS	2. Exploración
	2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad
	2.2. Coger objetos con una finalidad
	2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez
	2.4. Organización compleja de la actividad
	2.5. Preguntar acerca de un objeto
	2.6. Construir un objeto

Ola se acerca a donde Nieve y le enseña una cosa que hay en un árbol. Le pregunta que qué cree que es y Nieve dice que no sabe. Al momento, ola dice que cree que es veneno. Coge un poco de trozo de árbol y se lo enseña a Nieve diciendo sí mira es veneno. Ola queda sorprendido

- Comentado [aPF358]: 2.5.
- Comentado [aPF359]: 2.2.
- Comentado [aPF360]: 2.1.
- Comentado [aPF361]: 4.4.
- Comentado [aPF362]: 6.2.

Granizo dice a Eclipse que ha encontrado una pluma pero que no sabe si es de una paloma o de un pájaro. La cogen y al ver que es muy pequeña Eclipse dice que es de un pajarito.

Comentado [aPF363]: 2.5.

Mariposa prueba a ver qué pasa si esconde una piedra bajo la tierra. Luego, se va a dar un paseo, regresa a ese mismo sitio y trata de encontrarla. Finalmente la encuentra y muestra sorpresa y satisfacción.

Comentado [aPF364]: 2.2.

Comentado [aPF365]: 6.3.

Comentado [aPF366]: 2.1.

Comentado [aPF367]: 6.3.

Comentado [aPF368]: 3.5.

Agua y Aire cogen piedras y hojas pequeñas y las rompen para mezclar y experimentar cómo quedan si lo mezclan todo.

Comentado [aPF369]: 4.4.

Comentado [aPF370]: 4.3.

Comentado [aPF371]: 2.1.

Comentado [aPF372]: 1.2.

Mariposa y Mariquita han recolectado piedras. Seguidamente tratan de construir una torre apilando una sobre otra. Como no son regulares, al poner tres piedras se derrumban todas.

Comentado [aPF373]: 6.3.

Comentado [aPF374]: 6.3.

No obstante, se dan cuenta y lo siguen intentado una y otra vez de diversas formas.

Comentado [aPF375]: 2.6.

Comentado [aPF376]: 2.1.

Comentado [aPF377]: 2.3.

OTRAS OBSERVACIONES

Aire y Roca están jugando juntos con la tierra. Al fondo de repente se escucha a un niño llorando. Aire pregunta a Roca que si sabe si está llorando, mostrando preocupación por lo ocurrido. Roca le contesta que no sabe y continúan jugando.

Comentado [aPF378]: 3.4.

Comentado [aPF379]: 4.2.

Comentado [aPF380]: 5.6.

FECHA Y HORA	17/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
--------------	-------------------------------

CÓDIGOS Y CRITERIOS	3. Juego simbólico
	3.1. Uso canónico del objeto
	3.2. Uso simbólico del objeto
	3.3. Acciones simbólicas con el uso del lenguaje
	3.4. Juegos colectivos
	3.5. Juegos individuales

Roca, Aire y Agua cogen tierra y la amontonan al tiempo que dicen que tienen comida.

Comentado [aPF381]: 3.4.

Comentado [aPF382]: 1.2.

Nieve y Ola se suben a la fortaleza simulando que es la oficina de bomberos. Simulan que

Comentado [aPF383]: 3.3.

Comentado [aPF384]: 6.3.

Comentado [aPF385]: 3.4.

coge una manguera y hacen el sonido de *CHHH*.

Mariquita y Mariposa juegan con otros niños a que son una familia. Para ello, cogen un trozo del tronco de palmera y que está en el suelo y lo utilizan como si fuesen móviles y hablan con ellos.

Escarabajo y Eclipse están escondidos bajo un arbusto. Cogen un palo y dicen ¡Vamos a hacernos un tatuaje! Deslizan el palo por su piel, dibujando una flor y otra una nube.

Roca sigue jugando con la tierra. Dice “¡estoy haciendo el menú de hoy! La tarta tiene queso de cabra y también una bola de helado azul y otra roja.

Viento, que acaba de incorporarse a Casa de Niños juega imitando a sus compañeros. Ve que Roca está haciendo una tarta y le copia. Intenta hacer una juntando tierra y va donde las guías diciéndolas “¿Queréis probar un poco de mi tarta?” Demandando así su atención. Las guías para no romper el juego simbólico se acercan y hace como que la prueba diciendo ¡Deliciosa! Lo que le pone muy contento.

Mariquita corre por el espacio de lado a lado sin parar. Al tiempo grita ¡Tenemos una emergencia! ¡Ha habido un robo! Simulando que es un coche de policía.

- Comentado [aPF386]: 3.3.
- Comentado [aPF387]: 3.4.
- Comentado [aPF388]: 3.3.
- Comentado [aPF389]: 3.2.
- Comentado [aPF390]: 6.3.
- Comentado [aPF391]: 3.4.
- Comentado [aPF392]: 3.3.
- Comentado [aPF393]: 6.3.
- Comentado [aPF394]: 3.3.
- Comentado [aPF395]: 5.8.
- Comentado [aPF396]: 6.3.
- Comentado [aPF397]: 5.7.
- Comentado [aPF398]: 4.3.
- Comentado [aPF399]: 1.1.
- Comentado [aPF400]: 3.3.
- Comentado [aPF401]: 6.1.

OTRAS OBSERVACIONES

FECHA Y HORA	20/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>4. Emocional y estado de ánimo</p> <p>4.1. Tranquilo</p> <p>4.2. Inquieto</p> <p>4.3. Sonriente</p> <p>4.4. Sorprendido</p> <p>4.5. Disgustado</p> <p>4.6. Enfadado</p> <p>4.7. Triste</p>
<p>Mariposa se relaja mucho cuando sale y juega con las piedras pequeñas situadas debajo de las palmeras. Las ordena en fila, las agrupa en montones o hace formas con ellas como espirales.</p> <p>Roca, un niño muy intranquilo, aprovecha los ratos de jardín para correr de un lado a otro sin parar. Libera así toda su energía. La guía dice que le permite luego estar más calmado.</p> <p>Eclipse canta y baila sin parar junto con su compañera Escarabajo. No paran de reírse al hacer como si fueran las princesas de Frozen.</p> <p>Ola hoy está un poco triste. Por ello, en lugar de participar en juego colectivos, como hace normalmente, juega de forma individual. Para crear la situación de juego, utiliza tierra y se siente cómodo al sentarse junto a un gran arbusto.</p> <p>Mariquita está muy enfadado porque Montaña no le incluye en la situación de juego. Ella le dice que ya son muchos y que otro día juega él. Mariquita no lo entiende y acude a la guía para contárselo, ella le dice que tiene que respetar la decisión de Montaña, que no podemos obligar a nadie a que juegue con nosotros. Mariquita no dice nada y se va a jugar con otro grupo de niños.</p>	
OTRAS OBSERVACIONES	

Comentado [aPF402]: 4.1.

Comentado [aPF403]: 6.1.

Comentado [aPF404]: 6.3.

Comentado [aPF405]: 4.2.

Comentado [aPF406]: 6.1.

Comentado [aPF407]: 3.4.

Comentado [aPF408]: 4.3.

Comentado [aPF409]: 4.6.

Comentado [aPF410]: 3.5.

Comentado [aPF411]: 6.3.

Comentado [aPF412]: 4.1.

Comentado [aPF413]: 6.1.

Comentado [aPF414]: 4.5.

Comentado [aPF415]: 5.5.

Comentado [aPF416]: 5.6.

Comentado [aPF417]: 5.7.

--

FECHA Y HORA	21/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
--------------	-------------------------------

CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>5. Social</p> <p>5.1. Dar/dejar</p> <p>5.2. Tríada (2 niños + 1 objeto)</p> <p>5.3. Defender las propiedades</p> <p>5.4. Coger objetos de otros niños</p> <p>5.5. Resolver conflictos</p> <p>5.6. Establecer un vínculo comunicativo positivo</p> <p>5.7. Interactuar con el adulto</p> <p>5.8. Establecimiento de roles al organizar el juego dentro del grupo social (líder, pacificador, observador, entusiasta)</p>
---------------------	--

Calima y Granizo se han enfadado. Granizo tiene un palo que utiliza como espada. Calima le ha pedido que se lo deje pero Granizo ha dicho que no.

- Comentado [aPF418]: 4.5.
- Comentado [aPF419]: 3.2.
- Comentado [aPF420]: 6.3.
- Comentado [aPF421]: 5.1.
- Comentado [aPF422]: 6.3.

Ola, Roca y Mariquita juega con una piedra muy grande de del jardín. Roca ha dicho varias veces que son un grupo de investigadores y que su misión es llevar la roca hasta la otra punta del jardín. Los tres colaboran entre sí para conseguirlo.

- Comentado [aPF423]: 3.3.
- Comentado [aPF424]: 3.4.
- Comentado [aPF425]: 6.1.
- Comentado [aPF426]: 4.6.

Viento está disgustado, todavía tiene mucho apego a su madre y llora porque la echa de menos. Agua se acerca a donde él, le pregunta por qué llora y aunque él no la contesta, ella le da un abrazo.

- Comentado [aPF427]: 5.6.

Escarabajo ha reunido a Eclipse y a Aire para jugar a princesas en un castillo. Saltan, dan giros y bailan como si estuvieran en un baile. Escarabajo, que actúa como líder, las indica qué princesa es cada una y cuándo empieza el baile.

- Comentado [aPF428]: 3.3.
- Comentado [aPF429]: 1.5.
- Comentado [aPF430]: 1.6.
- Comentado [aPF431]: 3.4.
- Comentado [aPF432]: 5.8.

Pluma juega con Tornado con ayuda de palos y piedras. Simulan que es comida y que los palos son los cubiertos con los que la parten. De repente a Tornado se le rompe su palo y quita a Pluma el suyo. Éste se enfada y dice que se lo de. Tornado se lo devuelve y le pide

- Comentado [aPF433]: 3.4.
- Comentado [aPF434]: 3.3.
- Comentado [aPF435]: 6.3.
- Comentado [aPF436]: 5.4.
- Comentado [aPF437]: 4.5.

perdón.
OTRAS OBSERVACIONES
Mariposa salta desde un tronco partido una vez tras otra.

Comentado [aPF438]: 5.5.

Comentado [aPF439]: 1.5.

Comentado [aPF440]: 6.1.

FECHA Y HORA	22/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motricidad <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realizar desplazamientos variados (caminar, correr, trepar, deslizar) 1.2. Coordinación de las dos manos (coordinación fina) 1.3. Coordinación del cuerpo (coordinación gruesa) 1.4. Lanzar y recibir objetos 1.5. Saltar con flexión de rodillas 1.6. Realizar giros sobre el eje vertical

Calima va corriendo de un lado a otro. Roca le sigue, pero al ser dos años más pequeño tiene menos desarrollada su motricidad. Le intenta seguir, pero al saltar una raíz se tropieza y se cae de morros.
Agua y Aire juegan a saltar desde las escaleras del barco hacia delante, van probando distintos tipos de saltos (pata coja, saltando pies juntos...)
Viento hace un agujero en la tierra utilizando sus manos. Reclama la atención de las guías para mostrarles lo profundo que es.
Calima coge un trozo de rama de palmera y la lanza como si fuera un avión.
Mariquita escala por el tobogán del barco aunque se va resbalando. Lo intenta una y otra vez hasta conseguirlo.
Remolino y Montaña cogen una roca y hacen rodarla por el suelo empujándola para ver qué

Comentado [aPF441]: 1.1.

Comentado [aPF442]: 5.8.

Comentado [aPF443]: 3.4.

Comentado [aPF444]: 1.5.

Comentado [aPF445]: 6.1.

Comentado [aPF446]: 1.1.

Comentado [aPF447]: 3.4.

Comentado [aPF448]: 1.2.

Comentado [aPF449]: 5.7.

Comentado [aPF450]: 6.3.

Comentado [aPF451]: 3.2.

Comentado [aPF452]: 1.4.

Comentado [aPF453]: 6.3.

Comentado [aPF454]: 1.1.

Comentado [aPF455]: 2.3.

pasa.
Calima utiliza la hoja de la palmera primero como una cuchara transportando una piedra pequeña, después como escoba para barrer el suelo.
OTRAS OBSERVACIONES
Aire está triste porque quiere estar con su mamá. Para tranquilizarse abraza a un árbol. No es la primera vez que lo hace. Según las maestras es una forma de canalizar sus emociones.
Tornado se pone las manos en los ojos simulando que veía a través de unos prismáticos.

- Comentado [aPF456]: 1.2.
- Comentado [aPF457]: 2.1.
- Comentado [aPF458]: 3.4.
- Comentado [aPF459]: 6.3.
- Comentado [aPF460]: 3.2.
- Comentado [aPF461]: 6.3.

- Comentado [aPF462]: 4.6.
- Comentado [aPF463]: 4.1.
- Comentado [aPF464]: 6.2.
- Comentado [aPF465]: 3.3.

FECHA Y HORA	23/ 05/ 2024 12:00 - 13:00
CÓDIGOS Y CRITERIOS	<p>2. Exploración</p> <p>2.1. Exploración de los objetos y experimentación de la causalidad</p> <p>2.2. Coger objetos con una finalidad</p> <p>2.3. Tratar de realizar algo una y otra vez</p> <p>2.4. Organización compleja de la actividad</p> <p>2.5. Preguntar acerca de un objeto</p> <p>2.6. Construir un objeto</p>
Nieve coge diferentes hojas del suelo. Las compara y las agrupa dependiendo de sus características (color, grandes, pequeñas...).	
Remolino come frecuentemente hojas de los arbustos. La guía le recuerda que esas hojas no están limpias, que si quiere comérselas debe ir al baño a limpiarlas. Para ella es una forma distinta de experimentar.	
Ola le pregunta a Roca que por qué está todo el suelo húmedo. Roca le contesta que es porque por la mañana pronto ha llovido.	
Viento está conociendo todavía el entorno. Por ello, se limita a permanecer todos los días en	

- Comentado [aPF466]: 6.3.
- Comentado [aPF467]: 2.2.
- Comentado [aPF468]: 2.1.
- Comentado [aPF469]: 5.7.
- Comentado [aPF470]: 6.2.
- Comentado [aPF471]: 2.5.
- Comentado [aPF472]: 5.6.
- Comentado [aPF473]: 6.3.

el jardín de la izquierda, cerca de las guías, lo que le transmite seguridad al estar con nuevos compañeros y en un espacio no conocido.

Comentado [aPF474]: 5.7.

Calima y Mariquita cogen palos para frotarlos haciendo presión girándolos contra el suelo para conseguir hacer un agujero todo lo profundo posible.

Comentado [aPF475]: 4.1.

Comentado [aPF476]: 6.1.

Comentado [aPF477]: 2.2.

Comentado [aPF478]: 2.1.

Aire y Agua han visto una mariquita posada en una hoja. La observan diciendo ¡Qué bonita es! Seguidamente acuden donde la guía para enseñársela. Ésta les dice que deben dejarla tranquila, que esa hoja es su hogar.

Comentado [aPF479]: 2.6.

Comentado [aPF480]: 3.4.

Comentado [aPF481]: 6.3.

Comentado [aPF482]: 2.1.

Comentado [aPF483]: 5.7.

Comentado [aPF484]: 6.2.

OTRAS OBSERVACIONES

Pluma hoy está muy contento por lo que no para de correr de un lado a otro riéndose sin parar. Además, no siempre juega con otros niños, sino que normalmente prefiere el juego individual. Sin embargo, hoy busca jugar colectivamente, probablemente a causa de su entusiasmo.

Comentado [aPF485]: 4.3.

Comentado [aPF486]: 1.1.

Comentado [aPF487]: 6.1.

Comentado [aPF488]: 3.5.

Comentado [aPF489]: 3.4.