



Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación

▪ Sondeo sobre la influencia del entorno físico exterior de la escuela en el juego que realiza el alumnado de primaria en Errenteria

Trabajo fin de grado Amets Bengoetxea Erkizia
presentado por:

Titulación: Grado de maestro en educación infantil

Línea de investigación: Investigación Educativa

Directora: Blanca Arteaga Martínez

Errenteria
11 de Abril de 2012
Firmado por: Amets Bengoetxea

“El mundo no es, el mundo está siendo”

Paulo Freire

En este documento cuando se habla de “alumnos”, “profesores”, “padres”, etc. debe entenderse en sentido genérico como “alumnos y alumnas”, “profesores y profesoras”, “padres y madres”,... salvo en aquellos casos en los que por el contexto se deduzca una referencia exclusivamente al sexo masculino.

AGRADECIMIENTOS

Sabiendo de antemano que me voy a olvidar de personas a las que estoy tremendamente agradecido, voy a intentar que sean las mínimas.

Sin ánimo de entrar en tópicos, la primera mención es para mi directora de proyecto Blanca Arteaga. Mujer que ha trabajado en este proyecto bastante más de lo que al principio habría imaginado. Le tocó dirigir a una persona que poco o nada sabía de lo que era una investigación en el ámbito educativo y que gracias a mucho trabajo ha ayudado a comprender. Ha corregido minuciosamente este trabajo y me dado la posibilidad de mejorarlo, sin ella, no podría estar escribiendo estas líneas.

Otra persona que me ha ayudado a entender este proceso ha sido Maialen Garmendia. Licenciada en Ciencias Ambientales, investigadora en AZTI-Teknalia mucho me ha ayudado en dar una forma científica a mis palabras y a entender los procedimientos de investigación que he tenido que seguir. No tengo palabras para expresar la gratitud por el apoyo recibido estas últimas semanas. Gratitud, no sólo por la ayuda en el trabajo, si no por tener el privilegio de haberte conocido y considerarte mi amiga.

No puedo olvidarme de Jerai Azkarate, Idurre Armendariz y Nerea Goikoetxea. Compañeras y amigas con las cuales he compartido mis últimos 4 años de estudio tanto en la Universidad del País Vasco en clase de magisterio de primaria como en el grado de infantil en la universidad a distancia. Penas, agobios y angustias que gracias a vosotras he podido superar.

Por último a mis padres. Aita, ama, gracias a la educación que me habéis ofrecido, a los valores y ejemplos de humildad, trabajo y constancia, pero siempre con alegría he podido realizar mi camino y ahí sigo.

Eskerrik asko denori, gracias a todos

ÍNDICE

Índice.....	4
Resumen.....	5
Introducción.....	6
Objetivos.....	8
Marco Teórico.....	9
El juego.....	9
El juego en la escuela.....	11
Marco legislativo del juego en la escuela.....	13
El patio un lugar de juego.....	15
Juego y pensamiento creativo.....	20
El proceso creativo.....	23
Desarrollo y juego.....	24
Desarrollo motriz.....	24
Desarrollo afectivo.....	25
Desarrollo social.....	26
Desarrollo cognitivo.....	26
Etapas de desarrollo cognitivo y juego.....	27
Marco Metodológico.....	30
Muestra.....	30
El instrumento.....	30
Resultados.....	31
Discusión de los resultados.....	35
Conclusiones.....	38
Prospectiva.....	41
Bibliografía.....	42
Referencias bibliográficas.....	42
Otras fuentes consultadas.....	45
Anexo 1: El instrumento.....	46

RESUMEN

La influencia del entorno en el niño ha sido investigada por diferentes psicólogos, pedagogos y profesionales de la educación. Sin embargo, en este trabajo vamos a conocer la opinión del profesorado sobre el entorno físico o el patio que rodea a la escuela.

El patio es un lugar en la escuela que poca atención se pone a la hora de planificarlo y nutrirlo de elementos. Es el lugar donde mayoritariamente el alumnado juega libremente y los profesores, observando estos juegos pueden obtener información adicional acerca de sus alumnos. Es un lugar donde a través de sus juegos pueden crear y poner en práctica conocimientos y habilidades que van obteniendo según se van desarrollando.

Es un espacio donde se desarrollan libremente y pueden ser creativos a la hora de realizar sus juegos. Siendo el juego tan importante como lo es en esta etapa, este trabajo que se centra en el grado de personalidad creadora que manifiesta el alumnado de las escuelas de un mismo municipio. Conoceremos las diferencias de este respecto entre los alumnos de centros cuyo patio es también diferente.

INTRODUCCIÓN

El entorno físico en que los niños crecen, juegan y se relacionan tiene una gran importancia en su desarrollo personal (Freinet, 1979). Los niños que crecen “en el medio rural desarrollan más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo, mientras que los que lo hacen en un medio urbano tienen un mayor acercamiento a aspectos culturales y tecnológicos” (Martínez, 2008). Siguiendo con la opinión de Martínez (2008), cada medio aporta una serie de características y aptitudes a las personas que viven en ese medio; por consiguiente, los niños que se relacionan tanto en medios urbanos como entornos naturales presentan mejores aptitudes y un desarrollo más integral. Esto es de vital importancia en todas las etapas educativas, pero vamos a centrarnos sobre todo en niños de edad comprendida entre 6-12 años donde los niños empiezan a razonar y pensar objetivamente y a tener una percepción más real de lo que les rodea.

El País Vasco, es un territorio bastante poblado e industrial. Concentra un gran volumen de industrias y es una de las regiones más ricas de Europa (supera la media Europea del PIB en un 137,2%, EUSTAT¹). Además, es un territorio con una alta densidad de población (301,99 hab/km² de media, aunque en todas las ciudades y pueblos más grandes la densidad es superior a 1000 hab/km², EUSTAT). Pero además de ser un territorio muy poblado e industrializado, es un territorio de gran riqueza natural. Su localización (situado en el sureste del Golfo de Bizkaia) le otorga un clima templado y húmedo que favorece el crecimiento y desarrollo de los recursos naturales.

Sin embargo, la mayoría de los colegios de educación infantil se encuentran, enclavados en grandes núcleos urbanos. De forma que los niños en el día a día solo se relacionan e interactúan en un entorno completamente urbano. Esta es la situación más común, hoy en día, en la mayoría de ciudades y pueblos grandes del País Vasco. No obstante, hay algunos colegios que se sitúan a las afueras de estos núcleos urbanos y que están rodeados y situados en un entorno más natural.

¹ Datos estadísticos del Gobierno Vasco: www.eustat.es/

Errenteria, por ejemplo, es en un municipio cercano a 40.000 habitantes y posee una actividad industrial importante (EUSTAT), pero también espacios naturales protegidos. Parte de su zona rural o mejor dicho semi-rural está enclavado en el “Parque Natural de Aiako Harria” donde está la única formación granítica de la comunidad autónoma y se encuentran cuevas de la época del Paleolítico superior (24.000 años). Es por tanto un municipio con actividad urbana y gran riqueza histórica y natural. En Errenteria hay varios Centros educativos en diferentes partes del municipio. Hay dos centros de primaria, en el núcleo urbano, rodeado de casas, carreteras, y con buenas vías comunicativas en cuanto a transporte. Hay otros dos al borde de los límites. Estos dos, tienen parte de sus alrededores rodeados por casas y espacio abierto, patios amplios y algunos elementos naturales. Por último hay otro centro más alejado, a 3 kilómetros del centro, rodeado de más espacios abiertos y menor accesibilidad, pero de una riqueza natural superior. En resumen, hay diferentes centros con entornos diferentes y donde cada escuela tiene unos patios con diferentes elementos físicos para facilitar la búsqueda de experiencias por parte del alumnado.

Aunque en el País Vasco hay gran cantidad de centros que se sitúan en grandes núcleos urbanos que no disponen de la posibilidad de que los niños interactúen y se relacionen en un entorno natural; hasta el momento, en este territorio, no se ha estudiado la importancia que tiene el entorno en el que crecen e interactúan los niños con los juegos que realizan y su influencia en su desarrollo personal. Especialmente en niños de edad comprendida entre 6-12 años, cuando empiezan a razonar y pensar objetivamente y tiene una percepción más real de lo que les rodea. Con este objetivo, se ha desarrollado este trabajo, utilizando los diferentes centros del municipio de Errenteria como área de estudio.

Vamos a comparar las opiniones del profesorado de los 4 de los 5 centros de Errenteria. Mediante una encuesta intentaremos saber su opinión sobre el patio, los juegos que se realizan en él y el grado de pensamiento creativo que tienen el alumnado de cada centro.

OBJETIVOS

El objetivo general para este trabajo es:

- Conocer la opinión del profesorado sobre la importancia del entorno físico exterior sobre los tipos de juego que practica el alumnado de primaria en los centros escolares de Errenteria.

Para ello, vamos a definir algunos objetivos específicos:

- Describir los elementos de los que está compuesto el entorno físico de los diferentes centros de educación primaria de Errenteria.
- Conocer la opinión de los profesores acerca de los tipos de juego que realizan sus alumnos.
- Conocer la opinión del profesorado acerca de la importancia que pueda tener los juegos que realizan su alumnado.
- Averiguar la opinión del profesorado sobre si el entorno físico exterior de la escuela influye en los juegos del alumnado.
- Conocer la opinión del profesorado sobre la influencia del entorno en los juegos que realiza y si estos juegos influyen en el desarrollo del pensamiento creativo.
- Conocer el grado de creatividad que tiene el alumnado de cada Centro de Errenteria según la opinión del profesorado.

MARCO TEÓRICO

EL JUEGO

Para contextualizar este apartado, vamos a comenzar por el propio concepto “juego” como inicio del trabajo que veremos a posteriori.

Comenzamos con la procedencia de la palabra “juego”:

Del latín jocus=gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, son más objeto que encontrar entretenimiento y solaz. (Rodríguez y Ketchum, 1995, p.9).

Para seguir la aproximación al concepto de juego vamos a partir de la definición que propone la Real Academia Española² que lo define como “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Pero los juegos que se realizan en la infancia poco tienen que ver con ganar y perder. Podríamos así, entrar en la clasificación dada por García y otros (1995), donde los juegos se clasifican de acuerdo a la existencia o no de ganadores y perdedores en: cooperativos y competitivos.

Diferentes autores como Piaget citado por Ortega (1991) aportan diciendo que el juego es una actividad que se hace en la búsqueda de placer, pero que busca la asimilación de lo real al yo. Para Jiménez (2006) la primera característica del juego es que es libre, el alumnado tiene libertad para realizarlo, no está sujeta a motivaciones externas. Entonces, el juego será una actividad libre cuyo objetivo es la obtención de placer por parte del participante en el juego. “En todas las edades se acomete el juego por puro placer y disfrute y engendra una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje” (Moyles, 1989, p.21).

Palacios citado por Abraldes y Argudo (2008) añade que en el juego el objetivo prioritario es el de la obtención del placer y que es una actividad que ayuda a comunicar, socializar y expresar bajo unas reglas comunes. Entonces es una actividad

² Recuperado febrero 1, 2012 de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego

que mediante la obtención del placer ayuda al desarrollo personal. Es así para Garaigordobil (1995, p.91) que lo define como “esa actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño”. En esta línea, se manifiestan también Piers y Landau (citado en Moyles, 1990, p.21), cuando dicen que el juego “desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y... sentimientos de júbilo y placer: el hábito de estar a gusto”.

Mediante el juego “se desarrolla el ámbito psicomotor, cognitivo y afectivo dentro de un ámbito social” (Romero y Gómez, 2004, p.25) a lo que añade Vidal (2003) que “el juego enseña a comprender el mundo, ayuda a entender la funcionalidad de lo que nos rodea, las relaciones con los otros y nuestro comportamiento” (Vidal, 2003, p.21)

Para Jiménez (2006) el juego no está condicionado por refuerzos externos, es totalmente voluntario y permite más margen de error que otras actividades.

Moyles (1989, p.22) al hablar de la participación en el juego, habla de “la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque muy posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro de su propio entorno”.

Según García y Alarcón (2011), mediante el juego agudizan la atención, la memoria y el ingenio. Es una manera diferente de aprendizaje que les permite mostrar más interés y se involucran más en lo que están haciendo

Otras características del juego además de ser placentera y libre son (Romero y Gómez, 2004, p.9):

-El juego tiene un fin en sí mismo.

-El juego se realiza en una realidad ficticia.

-Los juegos tienen una limitación espacial y temporal.

-El juego implica actividad, si bien algunos juegos son motores, todos necesitan de actividad psíquica.

-El juego es algo innato.

-A través del juego el niño muestra su etapa evolutiva.

Además es una actividad que le gusta a todos. Lo constatan Abrales y Argudo (2008) en su trabajo sobre la utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria estudia las diferencias en las actividades que realizan el alumnado de edades diferentes. En una encuesta realizada a 556 estudiantes concluye que al 100% del alumnado le gusta jugar.

Al ser una actividad que les gusta a todos y que realizan en la escuela “es importante el estudio de los juegos para explicar el juego como actividad básica en el desarrollo integral del niño.” (Romero y Gómez, 2004, p.25).

Al estar nuestro trabajo relacionado con el grado de maestro, deberíamos hablar sobre la forma y/o los lugares dónde los niños juegan durante el periodo que están en la escuela.

EL JUEGO EN LA ESCUELA

Si bien hay diferencias en la edad y género a la hora de realizar los juegos o en cuanto a tipos de juego o a espacios del patio que ocupan; el estudio de Abrales y Argudo (2008) afirma que a más del 80% del alumnado juega porque les gusta jugar, mientras que los demás lo hacían por pasar el tiempo de recreo.

En su trabajo sobre el uso del recreo realizado en centros de Italia, Ritscher (2006, p.25), apunta que: “El deseo y la capacidad de jugar son filosóficamente irreprimibles, en cualquier situación los niños encuentra un momento para jugar”. Y señala algunos motivos por los que jugar en el patio puede ser educativo (Ritscher, 2006, p.22):

- Se juega fuera del control de los adultos y se aprende a organizarse.
- Se saca provecho de los materiales ocasionales (piedras, hierba, tierra,...)
- Se toma posesión del espacio y se conocía el terreno.
- Se aprende a medir las propias fuerzas y se afrontaban riesgos.

El juego es muy importante en el desarrollo del alumnado. Por ello, es una de las herramientas más importantes que tiene la escuela para su educación.

Aunque para la mayoría del profesorado el juego en el patio sea un momento de descarga de energía según comenta Sarlé (2008). El juego proporciona la oportunidad de aprender sin miedo al fracaso o a estar amenazados a cometer fallos. Para Moyles (1989) en un juego, la palabra mal no existe. Además, realizando juegos que se les permitan aprender por ensayo-error el alumnado afianza su autoestima y su confianza en si mismos.

Los tipos de juego observados por Sarlé (2008, p.133) son:

-Juegos motores de origen deportivo.

-Juegos tradicionales.

-Juegos con juguetes o aparatos.

-Juegos de roles.

Por consiguiente, el juego les motiva a explorar y a experimentar y les permite un aprendizaje distinto. Pero para estos juegos el contexto del aprendizaje escolar tiene que tener estos aspectos, según Moyles (1989, p.46):

-Participación activa para que pueda estimular todos los sentidos.

-Otorgar oportunidades y nuevas situaciones reestructurar los conocimientos y dar lugar a nuevos aprendizajes.

-Oportunidad para el descubrimiento y la creatividad personal.

-Interacción con otros niños.

-Participación en situaciones lúdicas significativas y constructivas.

-Oportunidades para practicar y repasar destrezas sin temor al fracaso.

De la importancia del juego en el ámbito educativo han hablado diversos autores.

El juego adquiere un valor educativo importantísimo por las posibilidades que ofrece: relación con el entorno, interacción con el grupo y otros compañeros/as, interacción con los objetos y con el medio, desarrollo afectivo, cognitivo, motor y emocional, mejora de la autonomía y autoconfianza, mejora de las posibilidades expresivas, lúdicas y de movimiento (Cobos, 2011).

Para Moyles (1989) el juego puede proporcionar una interacción significativa al que participa en él, servir para escapar del aburrimiento o simplemente para relajarse. Cada uno puede elegir el tipo de juego que quiere realizar.

Por otro lado, Incarbone (2003) incide en el papel del profesorado para recabar información de los juegos que realiza el alumnado en la escuela. Para él, siendo el patio un lugar de la escuela donde el alumnado juega y siendo el juego una actividad tan importante, el profesorado no lo contempla con la atención que debiera. “El profesorado no intenta averiguar a qué se juega y como se juega en el patio” (Incarbone, 2003, p.96). El profesorado no observa los juegos que se hacen en el patio y de los cuales se puede sacar mucha información acerca de la identidad y de los comportamientos de los jugadores.

Es tal la importancia que tiene el juego, tanto en el desarrollo como en el aprendizaje del alumnado en la escuela que diferentes legislaciones a nivel europeo y estatal lo contemplan y lo regulan.

Marco legislativo del juego en la escuela

Desde la Organización de Naciones Unidas (ONU) hasta el decreto curricular de la Comunidad Autónoma del País Vasco hacen mención del juego en el ámbito educativo.

En la declaración de los Derechos del Niño en la ONU (1959) ya se recoge que el niño tiene que desarrollarse en varios aspectos que aunque no menciona el juego son las habilidades que se ejercitan mediante esta actividad.

Principio 2: el niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensando todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad.

Y posteriormente, hace referencia tanto al juego como a la educación, especificando que el juego debe ser la finalidad de la educación.

Principio 7: El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientado a los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

En el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco, después de la modificación del 2010 sobre el decreto 175/2007 por el que se establece el curriculum de la Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco, cita la práctica del juego en todos los ciclos de primaria. Lo incluyen también las competencias básicas como la Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud.

La práctica de los juegos, los deportes y los ejercicios físicos, además de posibilitar el desarrollo anatómico, fisiológico y psicológico del ser humano, son un vehículo de socialización e integración dentro de la comunidad.(Nuevo decreto curricular de educación básica, 2010, p. 71)

También podemos encontrarlo en el bloque de contenidos sobre “Expresión, interpretación y creación musical educación artística”:

Práctica de técnicas básicas de movimiento, juegos motores acompañados de secuencias sonoras e interpretación de danzas sencillas (p.141).

En los objetivos de la educación física, en el apartado número 3, señala que: “Desarrollar las habilidades y capacidades físicas para que las destrezas motrices básicas se desarrollen de acuerdo con el proceso evolutivo de los niños/as, mediante juegos de acción”.(p.169)

Y lo especifica en su bloque de contenidos número 4 denominado como “Cultura motriz: Ocio y Educación para el tiempo libre” donde se nombra al juego como actividad en los puntos de este bloque.

-Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas de juego. Aceptación de distintos roles en el juego.

-Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego.

-Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.

-Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos.

-Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Recogido en los Decretos curriculares para la Educación Infantil, Básica y Bachiller en la Comunidad Autónoma del País Vasco (Nuevo decreto curricular de educación básica, 2010, p. 171)

Además del juego, la legislación regula algunas características de los patios de las escuelas. Indicando la importancia que el patio supone como medio para desarrollar un fin educativo.

Por ejemplo el Real Decreto 1004/1991 dispone algunas consideraciones sobre las el tamaño de los patios de las escuelas

“Artículo 9, apartado e: Especifica que para impartir el primer ciclo debe existir un patio de juegos por cada 9 unidades o fracción, de uso exclusivo del Centro, con una superficie que, en ningún caso, podrá ser inferior a 75 metros cuadrados.”

“Artículo 11, apartado b: Establece para los centros que impartan también el segundo ciclo, que el patio de juegos, será de uso exclusivo del Centro, con una superficie que, en ningún caso podrá ser inferior a 150 metros cuadrados. En el caso de que el centro cuente con un número de unidades superior a seis, la superficie del patio de juego se incrementa en 50 metros cuadrados por unidad.”

EL PATIO UN LUGAR DE JUEGO

Tal y como se ha visto, la legislación vigente contempla el entorno físico exterior o patio por ser el principal sitio donde el alumnado juega y realiza actividades al aire libre (Abralde y Argudo, 2008). Pero a veces, se suelen pasar por alto los espacios exteriores. El medio físico que rodea a la escuela, pero que al mismo tiempo es parte de la vida diaria, el patio. “Por el camino, la Pedagogía ha olvidado la consideración del entorno físico, su utilización y su aprendizaje, como artefacto cultural de primer orden” (Romañá, citado por García y Muñoz, 2004, p. 266). Además, según García y Muñoz (2004, p.260), “una correcta interpretación de los espacios exteriores en el ámbito educativo sería una garantía para resolver muchos de los desajustes que tiene la

educación hoy en día”. Otros autores (García y Muñoz, 2004; Ritscher, 2006) también han subrayado la importancia del patio en los juegos que realizan.

Ritscher (2006) comenta que el entorno, medio o espacio exterior de la escuela pueden dificultar o ayudar a crear relaciones humanas dándole significado a la existencia del que participa en ese medio o entorno y que interactúa con otros elementos o personas de ese entorno. Cambiando el entorno físico, los recursos y materiales que tiene la escuela en su alrededor podemos crear un sistema más abierto flexible y dinámico.

“Hay una similitud de forma entre la conducta y el entorno” (Schoggen, citado por Del Río y Álvarez, 1985, p. 10). Expresa una relación entre la conducta que tiene el alumnado y el entorno que lo rodea. Más tarde García y Muñoz (2004) expresaron esta relación como un binomio alumnado-entorno. Concretamente lo llamaron el binomio sujeto-espacio; y especificaban que la influencia iba en las dos direcciones. Tanto de las actividades que realiza el alumnado como es el juego en un entorno; como que dependiendo del entorno, se realizan diferentes juegos.

“El juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y que constituye un modo peculiar de relacionarse con el entorno.” (Romero y Gómez, 2006, p.9)

Desde una perspectiva ideal, la escuela debe ser acorde a la realidad y responder a las necesidades individuales y sociales que tenga el alumnado. Respecto al lugar en donde el alumnado realiza la mayor parte de sus juegos suele ser el patio.

Además de recalcar la importancia del patio o entorno físico exterior, algunos autores sugieren diferentes elementos de los que debe disponer el patio de la escuela para mediante los juegos y actividades que realizan en él tengan un desarrollo más integral.

Ritscher (2006) propone crear espacios con desniveles, arenales, caminos, pequeñas tapias, zonificar zonas para diferentes edades y proponer en uso de plantas ya sea como cercas o como elementos del patio. Árboles, arbustos, plantas aromáticas, prados, ... Aunque ella hable mayoritariamente de escuelas de jardín de infancia, el concepto de crear espacios que sean atractivos y estimulantes para el alumnado ayudará a crear un ambiente que posibilite el encuentro de personas y actividades. De esta manera se estimularán la curiosidad y las experiencias para así facilitar al alumnado su desarrollo personal y su inserción en la sociedad. De esta manera se

estimularán la curiosidad y las experiencias para así facilitar al alumnado su desarrollo personal y su inserción en la sociedad.

Según Ritscher (2006), mediante un entorno estimulante con diversos elementos, aprenden a que pueden incidir en su entorno y reciben el feedback en forma de reglas de la física. Apilan y apilan neumáticos hasta que la gravedad les demuestra que se pueden caer. Aprende a superar sus frustraciones. Pueden usar elementos de construcción y reconstrucción como cuando juegan con la arena. Pueden frustrarse cuando se les derrumba lo que están haciendo pero pueden volver a reconstruirlo. Aprenden a que objetos neutros se pueden impregnar de sentido y significado. Una piedra o una rama pueden ser el coche más veloz o el perfecto avión. Aprenden trabajar con todo el cuerpo amasando, agachándose, levantándose trepando y a colaborar con otros para la realización de los proyectos o juegos, hablando, discutiendo, peleándose y superando esas peleas (Ritscher, 2006).

“El deseo que tiene el alumnado por transformar, manipular, construir y reconstruir es irreprimible y tenemos que ayudarles ofreciéndoles materiales apropiados para que construyan sus proyectos” (Ritscher, 2006, p. 82). Tienen que tener objetos y materiales a su alcance. Un espacio donde poder explorar libremente y a aprender. Freinet (1979) comentaba que para prepararse para la vida, el medio ambiente donde se halla el alumnado tiene que ser propicio para que se den las experiencias por tanteo y que de estas experiencias se aprendía.

Romero y Gómez (2003, p.117) plantean que haya una zona de juegos de movimientos, una zona de juegos simbólicos zona de juegos de construcción, una zona donde haya elementos para realizar unos juegos cooperativos y una zona cubierta. Por otro lado el E.O.E.P. “Sector Azuaga” (s.f) propone que haya, zonas de estructuras fijas, zonas de juegos populares, zonas con elementos deportivos, zonas de arena y agua y zonas móviles.

La propuesta de Romero y Gómez (2006) de la distribución de las áreas para el patio en una escuela:

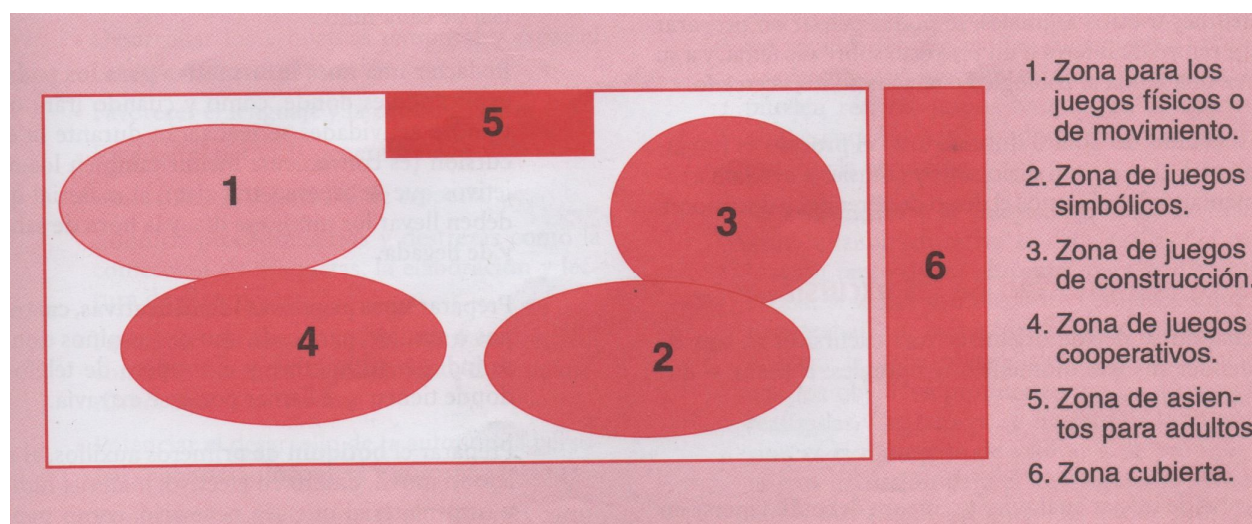


Ilustración 1: "Ejemplo de distribución del patio en varias zonas". Romero y Gómez (2006, p. 117)

Para el Centro Metropolitano de Diseño de Buenos Aires (2004) en su libro sobre la seguridad en los patios, éstos tienen que ser desafiante para el alumnado. Le tiene que atraer y tiene que poder probar sus límites. Pero a la vez, tienen que ser seguros, para que en los casos de tener alguna caída o percance no sufra daño o este sea mínimo. Afirman que es imposible impedir las lesiones, pero con un diseño apropiado, se podrán minimizar las lesiones que sufre el alumnado en los juegos que realizan en el patio.

En cuanto al diseño de los patios el Centro Metropolitano de Diseño de Buenos Aires (2004, p.20) propone una serie de pautas que deberían tener los patios o se deberían de tener en cuenta a la hora de diseñar un patio.

-Opciones, tienen que ofrecer diversidad de opciones de juego para poder mantener el interés y proporcionar desafíos evolutivos.

-Variedad Sensorial, tienen que ofrecer oportunidad para la estimulación sensorial a través del contacto con diferentes materiales.

-Complejidad espacial, Espacios donde puedan desarrollar el concepto de tridimensionalidad: encima-debajo, derecha-izquierda, profundidad y dirección.

-Gran actividad muscular: el patio tiene que servir para establecer patrones motores complejos a través de las actividades físicas que realizan como son el trepar, rodar, saltar, reptar,...

-Movimiento, el alumnado obtiene placer a través de la estimulación del sentido cinagético

-Diferenciación, diseñar espacios subordinados más alejados, para que no haya aglomeraciones y posibilitar así actividades opcionales.

Para Sarlé (2008), mientras que los patios de educación infantil están mejor provistos para ejercitar las capacidades del alumnado los de educación básica no disponen de apenas objetos para ello. Y afirma, que en la educación infantil "se asienta a concepción del el juego como espacio para el aprendizaje y la enseñanza" (Sarlé, 2008, p.37). Por ello se preparan tanto las aulas como otros espacios de las escuelas con este fin. Los objetos y elementos del jardín les suponen retos motrices que va superando según va adquiriendo más habilidades a base de repetir una y otra vez, ofreciéndole nuevos retos al alumnado.

Consciente de ello, Sarlé (2008) afirma que para los centros de enseñanza infantil el disponer de elementos para ejercitar las posibilidades del alumnado no es una opción, es más una condición obligatoria.

A lo que Pavia (2005) añade que para él, el patio es un concepto de un entorno cambiante que permite fortalecer la relación de los niños con la naturaleza, aunque señala que para realizar algunas actividades debería de estar mejor preparado.

En este apartado se ha tratado sobre el juego, desde la opinión de diversos autores y sus características. Hemos tratado de la importancia de esta actividad en la educación y muestra de ello es la legislación que lo contempla. Posteriormente se ha tratado el patio como lugar de juego en la escuela y se han hecho diferentes aportaciones o sugerencias a cerca de los patios de la escuela.

JUEGO Y PENSAMIENTO CREATIVO

Vygotsky (1986) que estudió la creatividad en edad infantil, la define como una actividad del hombre que crea algo nuevo, ya sea un producto o cierta organización del pensamiento que sólo exista en el propio hombre.

En cambio para Gardner la creatividad estaba relacionada con la inteligencia. Expuso mediante la Teoría de las Inteligencias Múltiples que la inteligencia es la capacidad de resolver problemas y un individuo creativo es una persona que resuelve problemas y define cuestiones nuevas. Para Gardner (1995) hay 7 inteligencias que están relacionadas con distintas partes del cerebro. Por medio del estudio de niños autistas, niños prodigio o personas que presentan algún daño cerebral afirma que ciertas lesiones en una parte del cerebro no afectan a otras que no están dañadas. Para Gardner si una parte del cerebro está dañada, la capacidad asociada a esta parte del cerebro también, pero las demás partes que no estén dañadas por la lesión y las capacidades de esta parte podrán desarrollarse normalmente. Así responde Gardner a que niños autistas pueden ser prodigios en matemáticas, diferenciando las capacidades que hacen a un niño que sea autista, pero pueda desarrollar otras capacidades de forma independiente.

En contra de la teoría de una única inteligencia que tan de moda se pusieron durante el siglo XX por medio de cuantificar la inteligencia mediante unos test para calcular el Coeficiente Intelectual y determinar la inteligencia del alumnado. Estos test, según Gardner, se centraban en la “Inteligencia Lingüística” y en la “Lógico-Matemática” que son las que la comunidad educativa otorga mayor importancia. Así, las inteligencias que Gardner (1995) denominó como Inteligencia Espacial, la Musical, la Cinético-corporal, la Interpersonal e Intrapersonal son inteligencias que se ejercitan en la escuela, pero en menor medida que la “Lingüística” o la “Lógico-matemática”.

Como prueba de ello sólo hay que mirar las horas que se le dedican a desarrollar cada inteligencia o capacidad. En el Decreto 175/2007 de la Comunidad Autónoma del País Vasco establece que, por ejemplo, el alumnado de 6º de primaria tiene que trabajar a la semana hora y media de educación física y otra hora y media de educación artística, más una hora de tutoría. En estas asignaturas se ejercitarían las inteligencias musical,

cinagético-corporal, interpersonal y la inteligencia intrapersonal. En cambio, establece que tres horas y media de Lengua y literatura Vasca, otras tres horas y media de Lengua y literatura Castellana, dos horas y media de lengua extranjera y otras tres horas y media de Matemática. Un total de 13 horas contra 4. Triplica en horas las clases dedicadas a ejercitar las inteligencias que históricamente se han valorado por medio del Coeficiente Intelectual, en contra de las otras inteligencias.

Se puede afirmar que en la escuela se da mayor importancia a adquirir algunas inteligencias mientras que se resta importancia a otras. Pero, ¿qué inteligencias toman parte en el proceso creativo?

Para Gardner (1995) la creatividad es un fenómeno en el cuál se combinan diferentes inteligencias que se tienen que tratar en la escuela. Thorne (2008, p.47) afirma “que las personas creativas, cuando están inspiradas, poseen una energía, suelen emplear sus sentidos y actuar mediante múltiples inteligencias.”

Sin embargo, podemos ver que entre los objetivos generales de la educación primaria del informe sobre el sistema educativo español realizada para el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Muñoz-Repiso y otros, 2000), el alumnado “tiene que haber adquirido una serie de destrezas relativas a la comunicación, el pensamiento lógico, y el conocimiento y valoración de su entorno social y natural. Se espera que pueda utilizar la lengua Castellana y, en su caso, la lengua oficial de la Comunidad Autónoma, así como otros medios de representación artística.” (p. 146)

Observamos el grado de importancia en relación al orden. Mientras que el pensamiento lógico y el lingüístico, son actividades más rígidas, están en primera posición. Otras actividades más flexibles y que favorecen situaciones más naturales y espontáneas las cuales favorecen la creatividad según Rodríguez y Ketchum (1995) quedan relegadas a la última parte. Otro error común son tanto las comparaciones entre alumnos y la similitud de inteligencia y aprendizaje, en palabras de Antunes (2006, p.14), “jamás compare el progreso de un niño con el de otro. Nunca confunda velocidad en el aprendizaje con inteligencia”.

Para Rodríguez y Ketchum (1995) las clases y el alumnado tiene que dejar de ser tan rígidos y de tener tantos prejuicios, y ser más libres, usar más el juego. Para Antunes

(2006) mediante el juego se estimulan las inteligencias múltiples aunque especifica que el efecto del juego de cada inteligencia será personal y no se podrá generalizar.

Mediante el juego se fomenta la investigación y el trabajo. Para Rodríguez y Ketchum (1995) mediante la energía que nos da el buscar soluciones hace del juego un proceso de búsqueda de soluciones creativas. “Para el niño es más importante aprender por sí mismo a ser cada vez más creativo que el mero hecho de crear algo” (Rodríguez y Ketchum, 1995, p.26).

Según Meza citado por Alsina y otros (2010) los juegos pueden actuar como detonador o potenciar la creatividad. El juego no promueve la creatividad sino que a través de él se favorece la espontaneidad y la imaginación que contribuirá a la implantación de una actitud abierta para la creatividad.

Para Rodríguez y Ketchum (1995) el alumnado parte de los estímulos que recibe para combinarlas y hacer composiciones creativas. Para ellos “utilizando al creatividad se consigue gobernar y organizar el pensamiento” (p. 26).

El alumnado es creativo por naturaleza, es una condición innata que tiene y que usa para expresar su emociones. ¿Pero qué pasa para que todos los adultos no sean creativos? Según Rodríguez y Ketchum (1995), mientras vamos superando cursos en la escuela la importancia del juego disminuye. Y todo empieza en el cambio de educación Infantil a Primaria en donde la presencia del juego es menor que en la etapa anterior.

Para lo que los autores proponen algunas recomendaciones para seguir educando la creatividad:

-Dejar que experimenten cosas nuevas

-Olvidarse de tratar de enseñar siempre.

-No involucrarse emocionalmente.

-Ante problemas, ensayar soluciones junto a los niños

-Y ante todo recomienda que se prepare y cuide el espacio reservado para la actividad creadora del niño

(Rodríguez y Ketchum, 1995, p.35)

A medida que se organicen actividades que fomenten el desarrollo de las inteligencias hasta un nivel óptimo, los estudiantes estarán preparados para enfrentar las diferentes situaciones que se les presentarán en su vida. (Suazo, 2006, p.19)

EL PROCESO CREATIVO

Volviendo al proceso creativo según Gardner (1993) la creatividad es un fenómeno en el cuál se combinan diferentes inteligencias. Desde la primera infancia cada individuo tiene diferentes habilidades en bruto, por lo que afirma que en primera instancia las inteligencias forman parte de la herencia genética. Todo el mundo posee estas inteligencias. Mientras algunos están más altamente dotados otros pueden estar en situación de riesgo por falta de éstas. Para Gardner es muy importante la oportunidad de recibir estímulos en los momentos en los que es necesario para poder desarrollar estas inteligencias de forma adecuada. Posteriormente, mediante el apoyo cultural y su desarrollo, en el individuo se irán ejercitando esas inteligencias. Poco a poco, el individuo va convirtiendo esas habilidades en bruto en símbolos y demuestra mediante el lenguaje, la música o los dibujos de lo que es capaz, o de las habilidades o inteligencias que posee. Más tarde, convertirá esos símbolos en sistemas notacionales, esto es, los plasmará sobre papel y durante la adolescencia y la edad adulta expresará esas inteligencias en vocación y aficiones.

Para Gardner (1993), la creatividad es un fenómeno multidisciplinar que si bien los factores personales tienen gran peso, no se puede entender la creatividad sin la perspectiva sociológica, biológica y epistemológica. Esquivias (2004) citando el trabajo de González, Esquivias y Muriá concluye que la multiplicidad de las inteligencias humana y la formación, influyen en la creatividad o bien en el pensamiento crítico.

Vygotsky (1986) propone observar los juegos que realiza el alumnado para estudiar los procesos creativos. Coincide con Gardner en que la actividad de creación depende de la riqueza y diversidad de las experiencias acumuladas anteriormente. De esa riqueza de experiencias se producirán posibles soluciones. Para Vygotsky el juego que realiza el alumnado no es un recuerdo de las experiencias que tienen, sino la combinación y la

transformación de las experiencias para responder a una nueva realidad. Por ello, cuanto más estímulos reciba la persona y más experiencias viva en el entorno físico que le rodea más se favorecerá la creatividad.

Retomamos el punto anterior en que recomienda que se preparen los espacios para favorecer la creatividad del alumnado. Para Alsina y otros (2010) la creatividad se entiende como la capacidad de crear algo a partir de la interacción. De este modo se interactúa con objetos y sujetos que se tienen en el entorno.

El juego potencia la interactividad mediante la participación y la acción-reacción. Los juegos interactivos facilitan el aprendizaje de la creatividad.

“Por su naturaleza, los juegos interactivos facilitan el aprendizaje y la enseñanza de la creatividad mediante el planteamiento de situaciones o problemas próximos a la realidad y el hallazgo de soluciones, sin correr el riesgo de equivocarse irremediablemente. El juego interactivo conduce constantemente a revisar el proceso seguido, genera espacios y códigos de comunicación, puede equilibrar la diferencia de capacidades entre los participantes y permite educar las emociones y afectividad- Estos aspectos son fundamentales para estimular el pensamiento divergente y el aprendizaje de la creatividad.” (Alsina y otros, 2010, p.83)

Por lo que los espacios en la escuela tendrán que estar preparados para favorecer el juego y la interacción si se quiere potenciar el proceso creativo del alumnado. El juego, mas allá de la importancia que tiene en la creatividad es un factor para el desarrollo motor, cognitivo, social y afectivo.

DESARROLLO Y JUEGO

Desarrollo motriz

Desde que nacen los bebés hacen juegos de habilidad motriz moviendo brazos y piernas. De los movimientos de los primeros años, pasaremos del movimiento físico al uso del cerebro para realizar los juegos. Este cambio progresivo se traduce en juegos

de equilibrio y de mayor control del cuerpo por parte de la mente. Se irá desarrollando gradualmente la psicomotricidad fina y la podremos potenciar mediante juegos o usos de herramientas como rotuladores o tijeras. En los primeros años tanto la maduración cognitiva como la motriz irán interrelacionados. Según Gessell (1984) la inteligencia está influenciada por el desarrollo muscular en los primeros 3 años de vida.

Además jugando aprende su esquema corporal, conocen su cuerpo y a sí mismo. “Cuando juega con sus manos con su cuerpo, cuando esconde la cabeza y la descubre en el espejo, cae en la cuenta de que todos estos elementos forman un cuerpo, el suyo.” (Campagne, 1996, p.39)

Desarrollo afectivo

Desde que nace el bebé los primeros juegos los realiza con un adulto que le ayuda y estimula. Estos juegos conllevan a forjar una relación afectiva, una relación que va más allá de las necesidades higiénicas y alimentarias que puede tener el bebé. Una relación creada por el juego y que mediante el tacto, lenguaje les llevará a crear un vínculo que ayude al desarrollo del bebé denominado apego. Bowlby (1982) considera esencial que el bebé experimente una relación cálida, cercana y duradera en el tiempo con un adulto, generalmente la madre. Mediante estos juegos se crea un clima que ayudará a la regulación emocional y proporciona una base segura al niño para poder explorar su entorno ayudándole a formar su personalidad (Jiménez, 2006).

El juego es alegría y es salud, es el lenguaje que usa el alumnado para reflejar sus sentimientos y sus estados anímicos, por lo que observando los juegos podemos interpretar cómo se encuentran. De la misma manera se usa el juego en psicoterapia para intentar conocer los recuerdos oprimidos que puedan tener y ayudarles a afrontar los problemas, siendo su uso terapéutico.

Desarrollo social

El juego como elemento socializador, bien sea con sus iguales, bien con la sociedad en la que vive. A través del juego y de la comunicación del juego el alumnado aprende a competir y a colaborar. Aprenden los diferentes roles que hay en la sociedad, reglas de actuación y comportamiento (Garaigordobil, 1995). Mediante el juego simbólico puede practicar estos roles en diferentes situaciones e imaginar las consecuencias que éstas pueden acarrear. Imitan conductas de los adultos y aprenden las reglas por las que se rige la sociedad en la que vive.

Desarrollo cognitivo

El juego es un factor importante tanto del desarrollo intelectual como para crear estructuras mentales. Ayuda al pensamiento abstracto. Mediante el juego podemos ensayar y repetir conductas que han experimentado y resolver o dominar las situaciones difíciles (Garvey, 1985). Ejercitamos la atención, y la memoria, promueve la imaginación y la creatividad (Garaigordobil, 1995).

El juego es por tanto una actividad que afecta al desarrollo y posibilita al alumnado la comprensión del mundo que les rodea. En esa interacción con el entorno aprende a conocer sus límites y desarrollar su autonomía. El entorno afecta al comportamiento a la hora de realizar las actividades. Abrales y Argudo (2008) comentan que el comportamiento irá evolucionando mientras va cambiando la percepción del alumnado sobre el entorno.

Esta evolución del juego es la evolución de estructuras básicas del conocimiento (Ortega, 1991). Según el alumnado vaya adquiriendo más capacidades motoras, cognitivas,... irán cambiando los tipos de juego que realizan. El alumnado al jugar refleja las capacidades que tienen o que acaban de adquirir lo que permite al profesorado comprobar el desarrollo del alumnado. Si los juegos no van complicándose según vaya creciendo el alumnado puede ser un indicativo de algún problema en sus capacidades (Garvey, 1985).

Piaget dividió el desarrollo infantil en cuatro etapas (aunque en este trabajo únicamente hablaremos de las tres primeras, debido a la edad dónde el presente trabajo está centrado), y relacionó estas etapas con los juegos que se realizan en ellas. Aunque nosotros nos centremos en los juegos que realiza el alumnado de primaria, es conveniente conocer la evolución del juego en las etapas anteriores y las capacidades cognitivas que desarrollan mediante el juego.

ETAPAS DE DESARROLLO COGNITIVO Y JUEGO

Tomando como base las etapas en las cuales Piaget clasificó el desarrollo cognitivo en la infancia podemos encontrar una relación con los juegos que se realizan en cada etapa.

En la primera etapa tanto del desarrollo como del juego, llamada “Sensoriomotora”, trata del estudio del bebé hasta los 2 años donde la inteligencia esta ligada a la acción y el bebé esta adquiriendo el control sobre sus movimientos y empieza a coordinar los miembros de su cuerpo. Los juegos son de repetición de movimiento ya sean con objetos, con su propio cuerpo o con otras personas obteniendo placer haciendo que se repitan los acontecimientos. Según Mueller citado por Garvey (1985) al pasar los meses, cambian el interés de los bebés de los objetos por el de otros semejantes aprendiendo a cooperar a la hora de llevar a cabo sus juegos.

“El juego es actividad voluntariamente controlada, es probable que sus efectos se hallen intrincadamente relacionado don el dominio y la integración por parte del niño de sus propias experiencias” (Millar citado por Garvey, 1985, p.182)

En la etapa del Periodo Preoperacional que trata del alumnado de entre 2 a 7 años. En este periodo el alumnado es capaz de representar las experiencias por mediación de símbolos. Comienza a combinar y a jugar con ellos, probando y cambiando el significado de los objetos para su fin.

“En ella el niño pequeño reúne objetos o fenómeno de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna y personal. Sin necesidad de

alucinaciones, emite una muestra de su capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior”.(Winnicott,1982, p.76)

Manipula los objetos y les da otro significado para la realización del juego que él imagina. Un palo puede ser una espada, un caballo o cualquier cosa que se necesite para el juego.

Este periodo está dividido en dos partes, en la primera llamada Pensamiento simbólico (2 – 4 años), el alumnado hace sus primeros intentos desorganizados y toma contacto con el mundo que le rodea donde aparece una función simbólica que le ayuda a aprender un idioma y a crear juegos imaginativos. Mientras que en la segunda, llamada Pensamiento intuitivo (4-7 años), el alumnado va cogiendo más estabilidad va regulando su capacidad de pensar simbólicamente. Imita procedimientos de conducta, juegos, y va creando imágenes mentales y mejorando en cuanto al idioma. Va creando una tipo de estructura mental que se le llama agrupación. En este periodo caracterizado por el juego simbólico, la intuición y el egocentrismo predominan los juegos y la fantasía desarrollándose la imaginación. En este periodo crea un mundo psicológico fantástico.

“El juego del niño no es el recuerdo simple de lo vivido, sino la transformación creadora de las impresiones vividas“. El ser capaz de organizar y combinar los elementos viejos con lo nuevo es la creación. En el uso de la creación la imaginación está estructurada por elementos que se cogen de la realidad, que experimentamos y que los conservamos para luego transformarlas”. (Vygotsky, 1987)

La tercera de las etapas propuesta por Piaget es la llamada Operaciones concretas que se da entre los 7 y 11 años. En este periodo además de crear símbolos es capaz de usarlos lógicamente pudiendo generalizar conceptos. Con este nuevo razonamiento es capaz de ordenar conceptos y de resolver problemas. Empieza a comprender algunos conceptos como la cooperación y la competición y empieza a pensar objetivamente. En este periodo se dan los juegos sujetos a reglas. Reglas objetivas que sirven para delimitar el juego y saber lo que cada jugador puede o no puede hacer. Sirve para socializar o competir, y mediante estos juegos se desarrolla el lenguaje, la memoria el razonamiento y la reflexión.

Para Obradors (2007, p. 78) citando a Marín y De la Torre, señalan que “hay indicadores que marcan el potencial creativo de la persona como son la originalidad, flexibilidad, productividad o fluidez, elaboración, análisis, síntesis, apertura mental, comunicación,

sensibilidad para los problemas, redefinición, nivel de inventiva”. Estos indicadores mediante la observación directa nos ayudaran a conocer el potencial creativo del alumnado. Por lo que observando estos factores en los juegos libres que realizan en el patio podemos saber el potencial creativo del alumnado.

Para Aldana (1996) hay ciertas características que favorecen el pensamiento creativo, mientras que otras no. Así la “flexibilidad, imaginación, improvisación, transparencia, actividad combinatoria y la fluidez favorecen la creatividad mientras que rigidez, trivialidad, elaboración, opacidad, pobreza relacional y la pobreza ideacional, no la potencian. Por lo que activando ciertas actitudes podríamos favorecer el pensamiento creativo”. Teniendo en cuenta que si bien, en ocasiones el pensamiento creativo surge por suerte, para Aldana (1996) es un problema de búsqueda y de actitud, de tener oportunidades de poder ensayar y de equivocarse, para así poder avanzar. Son características que se ejercitan mediante el juego que como hemos apuntado anteriormente podemos analizar mediante la observación del alumnado.

Una vez visto el juego, el juego en la escuela y los patios donde juega el alumnado. La relación que tienen tanto con la creatividad, como en el desarrollo de las capacidades cognitivas, motoras, afectivas y sociales del alumnado veremos los resultados de la encuesta realizada a diferentes profesores de cuatro centros de Errenteria.

MARCO METODOLÓGICO

MUESTRA

Los datos para el estudio se cogerán del profesorado de segundo ciclo de los 4 de los 5 centros educativos. Los encuestados serán profesores que actualmente ejercen su profesión en centros de Errenteria.

Los datos se recogen en el segundo ciclo de Educación Primaria. Se entrega el cuestionario en los centros, y tras entrevista con el equipo directivo, son los propios directores quienes distribuyen el cuestionario entre sus maestros.

El tiempo de recogida de datos es entre el 22 y el 29 de Marzo de 2012.

EL INSTRUMENTO

El instrumento utilizado para la realización del estudio ha sido una encuesta. Separada en tres apartados:

- En el primero se pide al profesorado que responda a unas cuestiones para poder hacer una descripción de la escuela en la que trabaja. Las primeras preguntas sirven para conocer las características de los centros, ubicación, tipo y tamaño del patio, siguiendo las recomendaciones de Romero y Gómez (2006) sobre zonificación y de Ritscher (2006).
- En el segundo apartado vamos a conocer los juegos que realizan en el patio. Empezando con unas preguntas sobre si juega o si cambian los juegos que realizan para corroborar los estudios de Abrales y Argudo (2008) sobre la utilización del patio por parte del alumnado. Luego optamos por la clasificación que hace Sarlé (2008) sobre tipos de juegos para poder conocer que tipo de

juego es el más usado por el alumnado. En este mismo apartado se realizan unas preguntas en torno a los objetivos para conocer su opinión profesional del profesorado acerca de la influencia del juego en el desarrollo y de las características que el patio debería tener para dicho desarrollo. Para ello, hemos tomado en consideración las diferentes opciones hechas por autores (Romero y Gomez, 2006; Ritscher, 2006 y C. M. D. de Buenos Aires, 2004) para proponer opciones que el profesorado valorará.

- En el tercer apartado intentaremos conocer el pensamiento creativo de cada grupo de alumnos en cada centro. Empezando con unas preguntas etiqueta para conocer la opinión del profesorado sobre como ayudar al pensamiento creativo, para luego, tomando en cuenta la Escala de Personalidad Creadora de Garaigordobil y Pérez (2005) conocer que grado tiene el alumnado de cada profesor y centro.

RESULTADOS

Para analizar los resultados lo haré de forma grupal en algunos casos, y en base a los distintos bloques que proporciona el instrumento en otros:

- Curso en el que imparte clase: 3º y 4º de educación primaria

<i>Curso</i>	<i>Frecuencia</i>	
3	9	47,37%
4	10	52,63%
Total:	19	

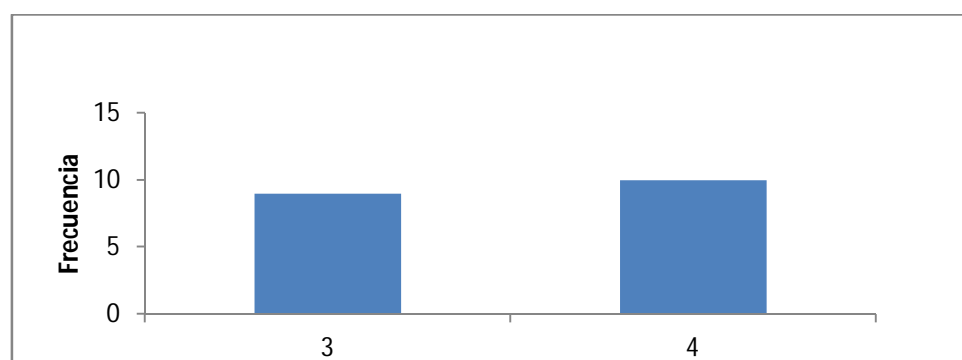


Gráfico 1: Distribución de los maestros por el curso en que imparten clase

- ¿Dónde se encuentra el Centro?

Valor	Frecuencia	%
A las afueras	5	0,2632
Límite del municipio	9	0,4737
Núcleo urbano	5	0,2632

Todos los patios están divididos en zonas.

En todos los centros podemos encontrar elementos naturales en el patio, la distribución es:

- Centro 1 (centro urbano). Árboles
- Centro 2 (límite del municipio): Hierba y arbustos
- Centro 3 (límite del municipio): Hierba, arbustos, árboles y piedras
- Centro 4 (a las afueras): Hierba, arbustos, árboles, piedras y flores

En todos los centros los niños juegan mientras están en el patio.

Respecto a la pregunta si juegan siempre a lo mismo, la percepción es distinta en los maestros, sin depender del Centro en el que imparten clase:

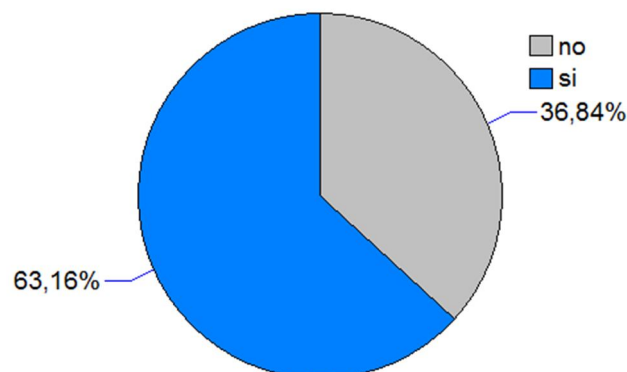


Gráfico 2: Juegan los niños siempre a lo mismo en el patio

Los maestros del centro del núcleo urbano consideran que los niños no tienen espacio suficiente para jugar, mientras que el resto piensan que sí.

Todos consideran que el juego favorece el desarrollo del alumnado.

Respecto a la valoración sobre si el juego del alumnado está influenciado por las características del entorno en que lo realizan, tampoco se asocia al tipo de centro la respuesta que dan los maestros:

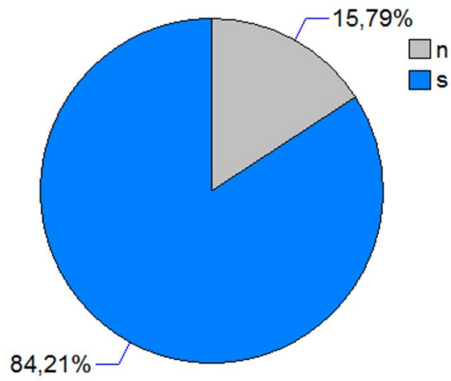


Gráfico 3: El juego está influenciado por las características del entorno en que lo realizan

En cuanto a las valoraciones sobre creatividad, la primera de ellas sobre si el entorno puede ayudar a realizar juegos que favorezcan el pensamiento creativo, las respuestas no tienen relación con el centro donde ejerce el maestro:

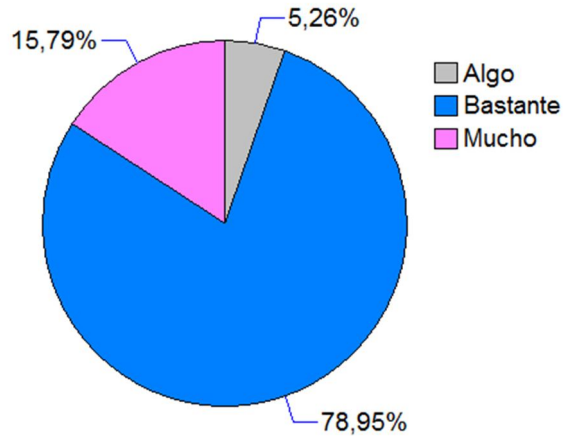


Gráfico 4: El entorno puede ayudar a realizar juegos que favorezcan el pensamiento creativo

Las respuestas para la escala de Garagoirdobil, M. y Pérez, J. (2005), han sido:

item	N Valid:	N Missing:	Mean:	Median:	Mode:	Std. Dev:	Coef. Var (%):	%			
								nada (0)	algo (1)	bastante (2)	mucho (3)
1	18	1	1,722	2,000	2,000	,669	38,9		38,9	50,0	11,1
2	18	1	1,000	1,000	1,000	,767	76,7	22,2	61,1	11,1	5,6
3	18	1	1,556	2,000	2,000	,616	39,6	5,6	33,3	61,1	
4	18	1	1,333	1,000	1,000	,767	57,5	11,1	50,0	33,3	5,6
5	18	1	1,222	1,000	1,000	,647	52,9	11,1	55,6	33,3	
6	18	1	1,278	1,000	1,000	,575	45,0	5,6	61,1	33,3	
7	18	1	1,056	1,000	1,000	,639	60,5	16,7	61,1	22,2	
8	18	1	1,389	1,000	1,000	,608	43,8		66,7	27,8	5,6
9	18	1	1,500	1,000	1,000	,618	41,2		55,6	38,9	5,6
10	18	1	1,111	1,000	1,000	,323	29,1		88,9	11,1	
11	18	1	1,833	2,000	2,000	,618	33,7		27,8	61,1	11,1
12	18	1	1,000	1,000	1,000	,767	76,7	27,8	44,4	27,8	
13	18	1	1,111	1,000	1,000	,676	60,9	16,7	55,6	27,8	
14	18	1	2,056	2,000	2,000	,539	26,2		11,1	72,2	16,7
15	18	1	1,500	1,500	2,000	,707	47,1	5,6	44,4	44,4	5,6
16	18	1	1,833	2,000	2,000	,618	33,7		27,8	61,1	11,1
17	18	1	1,333	1,000	1,000	,594	44,6	5,6	55,6	38,9	
18	18	1	1,611	2,000	2,000	,698	43,3	5,6	33,3	55,6	5,6
19	18	1	1,278	1,000	1,000	,669	52,4	11,1	50,0	38,9	
20	18	1	1,778	2,000	2,000	,548	30,8	5,6	11,1	83,3	
21	18	1	1,444	2,000	2,000	,705	48,8	11,1	33,3	55,6	
22	18	1	1,333	1,000	1,000	,594	44,6	5,6	55,6	38,9	

Si estos datos los analizamos según el tipo de escuela:

- Escuela en el núcleo urbano:

	1	2	3	4	5	
N Valid:	5	5	5	5	5	
N Missing:	0	0	0	0	0	
Mean:	1,200	,400	1,400	,600	,600	,840
Median:	1,000	,000	1,000	1,000	1,000	
Mode:	1,000	,000	1,000	1,000	1,000	
Std. Dev:	,447	,548	,548	,548	,548	

- Escuela en el límite:

	6	7	8	9	10	11	12	13	14
N Valid:	8	8	8	8	8	8	8	8	8
N Missing:	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mean:	1,125	,625	1,250	1,625	1,000	1,625	,500	,875	1,078
Median:	1,000	1,000	1,000	1,500	1,000	1,500	,500	1,000	
Mode:	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	
Std. Dev:	,354	,518	,463	,744	,000	,744	,535	,641	

- Escuela a las afueras:

	15	16	17	18	19
N Valid:	5	5	5	5	5
N Missing:	0	0	0	0	0
Mean:	1,800	2,000	1,600	1,800	2,000
Median:	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
Mode:	2,000	1,000	2,000	2,000	2,000
Std. Dev:	,447	1,000	,548	,447	,000

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

De los datos recabados de la primera parte de las encuestas podemos hacer una descripción de cada centro. En cada caso, se recoge información acerca de la ubicación del centro y de como es su patio. Se analizarán, si sus patios son abiertos o cerrados, si su tamaño es inferior, igual o superior a tres canchas de baloncesto y de que zonas disponen de una amplia gama de posibilidades. De los datos recabados podemos hacer tres clasificaciones. Escuelas del centro urbano o que están cerca como la escuela N° 1.

La escuela N°1 está en el núcleo urbano y tiene un patio cerrado con una zona cubierta y otra al aire libre, que en total el tamaño es inferior a 3 canchas de baloncesto. Sólo tienen una zona para juegos físicos o de movimientos, una zona de asientos y una zona cubierta y el único elemento natural consiste en unos pocos árboles.

En otro grupo estarían las escuelas N° 2 y N° 3 ubicadas en el límite del municipio cuyas características son:

N° 2, está al límite del municipio, tiene un patio abierto, dividido por zonas y de tamaño mayor a 3 canchas. Tienen zona de juegos físicos, zonas de juegos cooperativos y una zona cubierta además de elementos naturales como, hierba, flores, arbustos y árboles.

Nº 3, está al límite del municipio y tiene un patio abierto, está dividido por zonas y un tamaño cercano a 3 canchas. Tiene zonas para juegos físicos, zonas de asientos y una zona cubierta y dispone de elementos naturales como hierba, arbustos y árboles.

Y por último está la escuela que está a las afueras, a unos 3 kilómetros del centro, la escuela Nº 4, que tiene un patio abierto y de un tamaño superior a 3 canchas. El patio está dividido por zonas. Tiene una zona para juegos físicos o de movimiento, zona de juegos de construcción, zona de asientos y una zona de cubierta. Dispone de elementos naturales de todo tipo.

Una vez hecha la descripción de las escuelas, de los datos recabados de la encuesta podemos observar que a todos los niños les gusta jugar en el patio. De este modo corroboramos los estudios de Abrales y Argudo (2008) sobre la utilización del patio por parte del alumnado en el que afirmaban que al 100% del alumnado le gusta jugar.

Sobre si juegan siempre a lo mismo o no, los datos no son concluyentes respecto a la clasificación de los centros. Pero la mayoría de los maestros encuestados (84.21 %) piensan que los niños siempre juegan a lo mismo.

Mientras que en todas las escuelas y en todos los patios, los juegos que más se realizan son los juegos motores o de origen deportivo 19 de 19, un 100%. En las respuestas a cerca del segundo tipo de juego que más juegan las respuestas han ido variando, así se puede ver que tanto los juegos tradicionales y los de persecución obtienen 16 de 19 puntos (84.20 %), los juegos con juguetes 11 de 19 (57.80 %) y los juegos de roles 10 de 19 (52.60 %). Mientras que en la escuela Nº1, no se realizan juegos de roles, en las del límite podemos encontrar una presencia significativa de estos juegos 5 de 9 (55.55 %). Esta tendencia parece crecer en medida que se aleja el centro del núcleo porque en la escuela de las afueras la presencia de juegos de roles es del 100%. Por último, hay que destacar, que en la escuela Nº4 de las afueras, se realizan juegos de todo tipo en la misma medida. No hay la diferencia que podemos encontrar en las demás escuelas entre los diversos tipos de juego que realiza el alumnado.

De los datos recabados se extrae la conclusión que tanto en las escuelas Nº2 y Nº3 del límite y en la Nº4 de las afueras, el profesorado piensa que el alumnado tiene suficiente sitio para jugar. Escuelas cuyo tamaño de patio es superior a 3 canchas, mientras que en la escuela Nº1 del centro, cuyo espacio es inferior a 3 canchas, el profesorado piensa que el espacio no es suficiente.

El 100% del profesorado de Erreterria encuestado piensa que el juego que se realiza en el patio favorece al desarrollo del alumnado. Y el 84.20 % piensa que el alumnado está influenciado por las características del patio en el que realiza el juego.

Todo el profesorado piensa que los patios deben de tener espacios abiertos en los patios a la vez que una zona cubierta. En el 89.40 % de los casos piensan que debe haber zonas con elementos deportivos, un 78.90 % piensa que deberían de tener espacios

abiertos, límites físicos y espacios naturales. El 68.40 % piensa que deberían de tener espacios de juego libre, un 52.60 % tener elementos recreativos y un 10% zona con TICs.

Respecto al pensamiento creativo, el 5% piensa que el patio no influye en nada o algo a la hora de hacer juegos que lo favorezcan. Mientras que el 95% restante piensa que las características del patio influyen bastante o mucho en el desarrollo del pensamiento creativo.

Respecto a las características que debería de tener el patio para que mediante el juego puedan desarrollar el pensamiento creativo encontramos que tanto el espacio libre como los elementos naturales son de la misma importancia con 11 de 32 (28.90 %) de respuestas, mientras que 5 de 32 (15.60 %) piensa es más necesario el tener elementos deportivos, 4 de 32 (12.50 %) piensan que más zonas con estructuras fijas y un 1 de 32 (3.20 %) piensa que más espacios favorecen al desarrollo del pensamiento creativo mediante el juego.

Por lo que según la opinión del profesorado, los patios con más espacio libre y con mayor cantidad de elementos naturales fomentarán más el pensamiento creativo.

En cuanto a los resultados para la escala de creatividad, si la valoramos de forma global, tan solo podemos hablar de buenos resultados según la percepción del profesorado para el ítem 14: "Les gusta escuchar relatos, cuentos o historias".

Si realizamos un análisis según la situación de la escuela, nos damos cuenta como la media es ligeramente superior de forma global en la escuela situada a las afueras del municipio (1.84).

CONCLUSIONES

Vamos a desarrollar este apartado de conclusiones de acuerdo a los objetivos planteados:

Desde los objetivos específicos que nos planteábamos al comienzo, podemos decir:

- Describir los elementos de los que está compuesto el entorno físico de los diferentes centros de educación primaria de Errenteria.

En este trabajo hemos podido hacer una breve descripción de los patios de los diferentes centros, pero siempre desde la opinión del profesorado. Siendo estos, expertos en educación, preparan el aula para desarrollar al máximo las capacidades del alumnado. En cambio, disponen de pocas posibilidades a la hora de planificar el patio pudiendo no tener mucha experiencia en este campo. Siendo su opinión muy importante se podría haber hecho la descripción de otro modo y podríamos ampliarla preguntando al órgano directivo que es quien decide sobre el patio o de un modo más objetivo pudiendo hacer un esquema del patio y nombrando las zonas, salvando así las opiniones subjetivas que pudieran tener los profesores hacia su patio y buscando una mirada más experta a la hora de valorar el espacio.

- Conocer la opinión de los profesores acerca de los tipos de juego que realizan sus alumnos.

Hemos podido conocer los juegos más utilizados por el alumnado en su juego libre que son los juegos deportivos, los juegos tradicionales y los de persecución. Juegos donde exploran sus habilidades mayoritariamente motrices en tanto que las entrenan y las mejoran a medida que los van practicando día a día. Desarrollan también habilidades sociales en tanto que practicando este tipo de juegos se relacionan con otros o en grupos unos contra otros.

- Conocer la opinión del profesorado acerca de la importancia que pueda tener los juegos que realizan su alumnado.

En cuanto a la opinión sobre la importancia del juego, el profesorado es en este caso unánime puesto que todos los profesores piensan que el juego es importante para el desarrollo del alumnado.

- Averiguar la opinión del profesorado sobre si el entorno físico exterior de la escuela influye en los juegos del alumnado.

Del mismo modo la mayoría del profesorado piensa que el espacio donde discurren los juegos influye en el propio juego, y al estar hablando del ámbito educativo este espacio sería el patio. Siendo tan importante para ellos hemos podido conocer sus propuestas o las características que tendrían sus patios ideales. Asimismo, han propuesto los elementos ideales del patio que ayudarían a desarrollar el pensamiento creativo.

- Conocer la opinión del profesorado sobre la influencia del entorno en los juegos que realiza y si estos juegos influyen en el desarrollo del pensamiento creativo.

Mediante la encuesta hemos podido conocer que todos el profesorado piensa que los juegos favorecen el pensamiento creativo. Respecto al grado en que lo influyen la inmensa mayoría piensa que lo hace bastante.

- Conocer el grado de creatividad que tiene el alumnado de cada Centro de Errenteria según la opinión del profesorado.

Según la escala de personalidad creadora, hemos conocido en que grado piensa el profesorado que su alumnado es creativo. Y hemos podido relacionar la que según el profesorado de Errenteria, la escuela que tiene más características o elementos para el desarrollo del pensamiento creativo tiene el mayor grado de creatividad en su alumnado, Llegamos a esta conclusión a sabiendas de que esta investigación se basa en opiniones subjetivas.

Así, desde el objetivo general para este trabajo era:

- Conocer la opinión del profesorado sobre la importancia del entorno físico exterior sobre los tipos de juego que practica el alumnado de primaria en los centros escolares de Errenteria.

Podemos decir que nos hemos aproximado a la realidad del juego en los patios de los centros de mi pueblo, Errenteria. Hemos podido elaborar una clasificación sencilla sobre los distintos tipos de patios de acuerdo a la ubicación de las escuelas, y hemos estudiado la percepción del profesorado sobre el juego de los niños en el tiempo que están en el patio de la escuela.

Cabe destacar como limitación el contacto con los maestros, habiendo recogido los datos a través de los equipos directivos. Así la muestra está ligeramente sesgada, dado que no se han recogido el mismo número de encuestas de todos los tipos de centro, lo que hace que las conclusiones no sean todo lo fiables que podrían haber sido de otra forma.

PROSPECTIVA

Este estudio se ha realizado con el objetivo de conocer la opinión del profesorado, pero podíamos completarlo mediante:

- Completar el estudio realizando un análisis estadístico en profundidad con los datos obtenidos. Mi formación estadística en estos momentos no me permite realizar otras pruebas estadísticas que hubiesen sido de mayor utilidad.
- Una encuesta a las familias acerca de como ven el patio, si influyó en su decisión de escolarizarlos en ese centro el tipo de patio o los elementos que éste tenía. Del mismo modo, podríamos modificar la encuesta de la Personalidad creadora para que la realicen con respecto a su hijo y luego compararla con la que ha hecho su tutor/a.
- Se ha hablado del alumnado, pero no se les ha preguntado a nada. Por lo que se podrían proponer diversas actividades para recoger su opinión tanto del patio, de sus intereses y de la personalidad creadora que tienen. Así, se les puede proponer que realicen un dibujo y que identifiquen los elementos que tendría su patio ideal y su distribución. Siguiendo la idea de Tonucci (2001) propondrían ideas que se podrían usar para un análisis más exhaustivo y para preparar el patio según las necesidades y gustos del alumnado.
- Este estudio puede servir de base para futuras investigaciones acerca de la influencia de los elementos del entorno en los juegos o de la influencia de la carencia de algunos elementos la repercusión que pueda tener. Si bien Ritscher (2006) comenta para los niños cualquier situación, medio o momento les es favorable para jugar, dejamos parte del camino abierto para el que quiera analizar como los diferentes elementos del patio y sus influencias en el desarrollo del alumnado que juega en él.

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abraldes, J.A. y Argudo, F. (2008). Utilización del recreo escolar por niños de 4º y 6º de Primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, Nº. 14, págs. 88-91
- Aldana, G. (1996). *La travesía creativa*. Bogotá: Creatividad e Innovación
- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A. e Ibarretxe, G. (2010). *10 ideas clave: El aprendizaje creativo*. Barcelona: Graó.
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea
- Bowlby, J. (1982). *Cuidado Maternos y Salud Mental*. Buenos Aires: Humanitas
- Campagne, F. (1996). *El juguete, el niño, el educador*. Bilbao: Mensajero
- Centro Metropolitano De Diseño (2004). *Patios de juego: seguridad*. Buenos Aires: Nobuko
- Cobos, J. (2011). El juego motor en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*, 20. Recuperado Marzo 12, 2012 de http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_40.html
- Del Río, P. y Álvarez, A. (1985). La influencia del entorno en la educación: la aportación de los modelos ecológicos. *Infancia y aprendizaje*, 29, pp. 3-32
- E.O.E.P. "Sector Azuaga" (s.f). Los espacios educativos. (Documento en línea). Recuperado Marzo 1, 2012 de <http://cprazuaga.net/GT/2010-2011/equipo/LOS%20ESPACIOS%20EDUCATIVOS%20EN%20LOS%20CENTROS%20a5.pdf>
- Esquivias, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5 N. 1

- Freinet, C. (1979). *Por una escuela del pueblo*. Barcelona: Laia
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105
- http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF
- Garagoirdobil, M. y Pérez, J. (2005). Escala de Personalidad Creadora: estudio psicométrico exploratorio. *Iniciativa y aprendizaje. Estudios de psicología*, 2005, 26 (3), 345-364
- García, E. y Alarcón, M.J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 153
- <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- García, A. y Muñoz, J.M. (2004). Pedagogía de los espacios. Esbozo de un horizonte educativo para el siglo XXI. *Revista española de pedagogía*, 228, pp. 257-278
- García, C.; Velázquez, C.; Fernández, M.I. y Cáceres, M.P. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de Educación Física. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, Nº 22, pp. 51-60
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata
- Gessell, A. (2004). *El niño de 1 a 4 años*. Barcelona: Paidós
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital Investigación y educación*, 26, Vol. III
- Incarbone, O. (2003). *El juego de la iniciación deportiva: 6 a 14 años*. Buenos Aires: Editorial Stadium S.R.L.
- Martínez, J. (2008, marzo 3). La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky. (Artículo en línea). Recuperado febrero 6, 2012 de
- <http://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>

- Moyles, J.R. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: MEC-Ediciones
- Muñoz-Repiso, M. y otros (2000). *El sistema educativo español 2000*. Madrid: MECD-CIDE
- Obradors, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona
- Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. *Infancia y aprendizaje*. 55, pp. 87-102
- Pavía, V. (2005). *Patio Escolar: El juego en libertad controlada*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas del Centro de Publicaciones Didácticas y Material Educativo SRL
- Ritscher, P. (2006). *El jardín de los secretos*. Barcelona: Octaedro
- Rodríguez, M. y Ketchum, M. (1995). *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax
- Romero, V. y Gómez, M. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona: Altamar
- Sarlé, P. y otros (coord..) (2008). *Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones educativas y material didáctico
- Suazo, S. (2006). *Inteligencias múltiples: manual práctico para nivel elemental*. Universidad e Puerto Rico: La Editorial
- Thorne, K. (2008). *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: Grao
- Vidal, M. (2003). *El juego como instrumento educativo*. Madrid: ICCE
- Vygotsky, L.S. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal
- Vygotsky, L.S. (1987). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana : Editorial Pueblo y Educación.
- Winnicott, D.W. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa

OTRAS FUENTES CONSULTADAS

- Arbués, A.E. y Planchuelo, L. (2005). Análisis del juego en un patio escolar. En Romay, J. y otros (ed. Lit.) *Psicología ambiental, comunitaria y de la educación*, vol. 5, pp. 479-486
- Cantó, R. y Ruíz, L.M. (2005). Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. RICYDE. *Revista internacional de ciencias del deporte*. Vol1, n1, pp. 28-45
- <http://www.cafyd.com/REVISTA/art3n1a05.pdf>
- Cidoncha, V. (2010). La ludoteca, un lugar de encuentro entre el juego y los juguetes. *TRANCES: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 2(3), pp. 213-223
- Duarte, J.(2003). Ambiente de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*
- http://www.campus-oei.org/revista/rec_dist1.htm
- Pacheco, V.M. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la Educación. *Educación*, vol. 27, número 1
- Penco, I. (2009). El patio como espacio educativo. *El lapizero*. Recuperado marzo 6, 2012 de ---<http://www.ellapicero.net/node/3444>
- Tonucci, F. (2001). La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez

ANEXO 1: EL INSTRUMENTO

Encuesta para el profesorado

Curso en el que imparte clase: _____

EL ENTORNO DE LA ESCUELA (señale con una X la respuesta)

- > **¿Dónde está la escuela en la que trabaja?**
 - Núcleo urbano
 - Límite del municipio
 - A las afueras
- > **¿Cómo es el patio?**
 - Abierto
 - Cerrado
- > **¿Qué tamaño dirías que tiene el patio?** (Por ejemplo una cancha de baloncesto tiene 375m², cuántas canchas de baloncesto entrarían en el patio?)
 - Menos de 3 canchas
 - 3 canchas
 - Más de 3 canchas
- > **¿Está el patio dividido por zonas?** (zonas deportivas, zonas de juegos libres,...)
 - Sí
 - No
- > **En el caso de estarlo, señala las zonas que dispone el patio** (puede señalar varias opciones)
 - Zona para juegos físicos o de movimiento
 - Zona de juegos simbólicos
 - Zona de juegos de construcción
 - Zona de juegos cooperativos
 - Zona de asientos
 - Zona cubierta
 - Otros Especifique: _____

- > **¿Dispone el patio de algún elemento natural?** (campo, árboles, setos,...)
 - Sí
 - No
- > **¿Cuál o cuáles?**
 - Hierba
 - Flores
 - Arbustos
 - Piedras
 - Árboles
 - Otros Especifique: _____

EL JUEGO

- > **¿Juega el alumnado en el tiempo que está en el patio?**
 - Sí
 - No
- > **¿Juegan siempre a lo mismo?**
 - Sí
 - No
- > **¿A qué juegan en el patio?** (puede señalar varias opciones)
 - Juegos motores de origen deportivo
 - Juegos tradicionales
 - Juegos con juguetes o aparatos
 - Juegos de persecución
 - Juegos de roles
- > **¿Piensa que tienen espacio suficiente para jugar en el patio?**
 - Sí
 - No
- > **¿Piensa que el juego que realizan en el patio favorece al desarrollo del alumnado?**
 - Sí
 - No

- > **¿Considera que el juego del alumnado está influenciado por las características del entorno en que lo realizan?**
- Sí
 - No
- > **¿Qué características le parece que debería tener el patio de una escuela? Señale todas las que creas convenientes**
- Espacios abiertos
 - Espacios cerrados
 - Límites naturales
 - Límites físicos (vallas, alambradas, ...)
 - Animales domésticos
 - Huerto
 - Prado
 - Elementos recreativos (columpios, ...)
 - Espacios libres
 - Elementos deportivos (porterías, canastas, ...)
 - Elementos naturales (árboles, ...)
 - Zona cubierta
 - Arenales
 - Zona de agua
 - Zona TIC (con ordenadores, wifi, ...)
 - Otros Especifique: _____

PENSAMIENTO CREATIVO

- > **¿Piensa que el entorno puede ayudar a realizar juegos que favorezcan el pensamiento creativo?**
- Nada
 - Algo
 - Bastante
 - Mucho

- > **De las opciones que tiene debajo, qué 2 características le parecen más necesarias para que mediante el juego se desarrolle el pensamiento creativo.**

MÁS ESPACIO	MÁS ZONAS CON ESTRUCTURAS FIJAS	MÁS ZONAS LIBRES
MÁS ZONAS DEPORTIVAS	MÁS ZONAS CON RECURSOS NATURALES	MÁS ZONAS DE ARENALES Y AGUA

Para realizar el cuadro tendrá que hacer una valoración general del alumnado de su aula.

ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA³

	NADA	ALGO	BASTANTE	MUCHO
1- Muestran curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza...				
2-Hacen preguntas inusuales para su edad.				
3-Tiene facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa,...				
4-Ofrecen soluciones originales a problemas que observan.				
5-Usan los materiales de un modo original.				
6-Inventan juegos originales.				
7-Construyen juguetes con los materiales que tienen a su alrededor.				
8-Tienen ideas originales en los juegos de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
9-Muestra interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				
10- Les gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
11-Les gustan los juegos de palabras				
12-Inventan canciones, versos, chistes,...				
13-Les gusta jugar a juegos imaginativos, de fantasía.				
14-Les gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
15-Sus intereses son amplios, tienen muchas aficiones y varios temas de interés.				
16-Les gusta aprender cosas nuevas.				
17-Son independientes.				
18-Tienen sentido del humor, les gusta bromear.				
19-Son perseverantes, cuando comienzan una tarea son constantes y la terminan cueste lo que cueste.				
20-Están abiertos a nuevas experiencias, les gusta las novedades, los cambios				
21-Les gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
22-Son creativos.				

Muchas gracias por su colaboración.

³ Garagoirdobil, M. y Perez, J. Escala de Personalidad Creadora