



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



CURSO 2014/2015

TRABAJO FIN DE GRADO

DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

**¿SE DETECTAN ESTEREOTIPOS SOCIALES
EN LAS NIÑAS DE 4 AÑOS?**

AUTORA: VIRGINIA GARCÍA GARCÍA

TUTORA: MARÍA LUISA GARCÍA RODRÍGUEZ

Declaro que he redactado el trabajo *¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?* para la asignatura de Trabajo de Fin de Grado en el curso académico 2014/2015 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada, textualmente o conforme a su sentido.

ÍNDICE

1. Presentación.....	3
2. Justificación y pertinencia de la investigación.....	4
3. Contextualización teórica.....	5
3.1. Corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología de rincones. Los rincones del aula infantil.....	5
3.1.1. Corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología de rincones.....	5
3.1.2. Los rincones del aula infantil.....	9
3.2. El alumnado.....	15
3.3. El Currículo Infantil.....	17
3.4. La igualdad de género y de oportunidades.....	21
3.5. El juego simbólico.....	21
4. Parte empírica.....	23
4.1. Diseño de la investigación.....	23
4.1.1. Objetivos de la investigación.....	23
4.1.2. Tipo de estudio.....	23
4.1.3. Diseño a utilizar.....	23
4.2. Desarrollo de la investigación.....	24
4.2.1. Trabajo de campo.....	24
4.2.1.1. Población.....	24
4.2.1.2. Acceso al campo.....	24
4.2.1.3. Recogida de datos.....	24
4.2.2. Fase analítica.....	25
4.2.2.1. Tratamiento de los datos.....	25
4.2.2.2. Criterios para agrupar los datos.....	27
4.3. Resultados.....	27
5. Conclusiones.....	45
6. Bibliografía.....	48
7. Anexos.....	51

ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1. Aportaciones Psicológicas.....	5
- Tabla 2. Aportaciones Pedagógicas.....	7
- Tabla 3. Otras aportaciones.....	8
- Tabla 4. Definiciones de rincones.....	10
- Tabla 5. Objetivos de rincones.....	11
- Tabla 6. Etapas del desarrollo cognoscitivo de Piaget.....	16
- Tabla 7. Área: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.....	17
- Tabla 8. Área: Conocimiento del entorno.....	19
- Tabla 9. Área: Lenguajes: Comunicación y representación.....	19
- Tabla 10. Las niñas en el rincón de los disfraces y de la peluquería.....	28
- Tabla 11. Los niños en el rincón de los disfraces y de la peluquería.....	28
- Tabla 12. Las niñas en el rincón de los médicos.....	30
- Tabla 13. Los niños en el rincón de los médicos.....	30
- Tabla 14. Las niñas en el rincón de plastilina.....	32
- Tabla 15. Los niños en el rincón de plastilina.....	32
- Tabla 16. Las niñas en el rincón del ordenador.....	33
- Tabla 17. Los niños en el rincón del ordenador.....	34
- Tabla 18. Las niñas en el rincón de las construcciones y de los animales.....	35
- Tabla 19. Los niños en el rincón de las construcciones y de los animales.....	36
- Tabla 20. Las niñas en el rincón de lectura y puzzles.....	38
- Tabla 21. Los niños en el rincón de lectura y puzzles.....	39
- Tabla 22. Las niñas en el rincón de la casita y de las muñecas.....	41
- Tabla 23. Los niños en el rincón de la casita y de las muñecas.....	43
- Anexos: tabla 24, 25 y 26.....	54

1. Presentación

El interés de la autora por el tema de los rincones surgió del Prácticum I porque el Colegio trabajaba por rincones. El aula estaba correctamente organizada y todo el material en su sitio. Cada día que iba al Colegio podía ver cómo el alumnado pasaba por todos los rincones adquiriendo múltiples conocimientos progresando así en su aprendizaje. De sus observaciones derivó la motivación para informarse sobre dicha metodología, pues considera conveniente organizar su aula en el futuro de acuerdo con la metodología de rincones.

Como está demostrado, trabajar por rincones ayuda al alumnado a ser más autónomo, a mejorar las relaciones sociales con el resto de los iguales, a adquirir conocimientos nuevos, a experimentar cosas nuevas, a manipular objetos diferentes, a observar los elementos que nos rodea, a realizar actividades lúdicas tanto de manera individual como en colectividad, en definitiva, son tan importantes porque se adaptan a las necesidades y posibilidades de cada estudiante. Es fundamental el papel docente a la hora de organizar los rincones, ya que debe analizar al detalle las necesidades y características de su alumnado para asociar los espacios en función a ellas, además debe seleccionar el material adecuado para cada rincón y permite realizar una atención personalizada con cada estudiante. Esta investigación se centra en la observación del juego simbólico en los rincones del aula Infantil. El juego es un elemento esencial en las primeras edades porque a través de él el alumnado aprende, aprende a compartir, a imaginar la realidad, a relacionarse con sus iguales, fomenta la creatividad y sobre todo y lo más importante, se divierte (Hervás Anguita, 2008). En especial, la autora ha elegido a las niñas como protagonistas de esta investigación porque interesa ver cómo es su realidad y cómo la viven. Se realizará finalmente una comparación entre el juego de las niñas y de los niños para valorar si se aprecia igualdad y mismas oportunidades independientemente del género.

2. Justificación y pertinencia de la investigación

A la búsqueda de una metodología actual que responda a los criterios requeridos por parte de las principales figuras de la Psicología y/o Pedagogía se presenta la metodología de rincones como la técnica más adecuada porque responde al principio de globalización y de interés de Decroly, de la diversidad de nuestro alumnado, de aprendizaje significativo de Ausubel, al principio relacionado con la forma de aprender, al afectivo y de relación, al relacionado con el contexto de aprendizaje, a la organización del ambiente, a la interacción familia-escuela, y al aprendizaje a través de la experimentación.

La investigación se inicia a partir de la divulgación de un estudio monográfico de 2014, presentado el 12 de febrero de 2015 por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la FAD donde se expusieron los obstáculos principales entre el hombre y la mujer en la sociedad actual. A nivel salarial, las mujeres cobran menos que los hombres; el 42% de los hombres y el 47% de las mujeres consideran que tener hijos es un inconveniente en su carrera profesional. A nivel sexual sigue habiendo opiniones donde siempre va a estar bien visto que un hombre pueda estar con muchas mujeres, en cambio sí se ve a una mujer con muchos hombres se la va a tachar con graves calificativos. También hay grandes obstáculos en los roles familiares ya que la mayoría de las mujeres se encargan de las tareas domésticas frente a una minoría de hombres. Aunque, desde hace años hemos avanzado en la equidad de género aún sigue habiendo obstáculos para conseguir una igualdad plena entre el hombre y la mujer (ver Anexo 1). A raíz de la publicación de dicho estudio se plantea la necesidad de investigar si las niñas ya están influenciadas por estereotipos sociales de su entorno.

El juego de rincones parece una opción pedagógicamente oportuna porque el alumnado se expresa de una forma más espontánea. De este modo se percibirán sus ideas. Es importante estudiar el tema de la inclusión y de la igualdad de derechos y oportunidades desde la etapa de Educación Infantil.

3. Contextualización teórica

La contextualización teórica abarca tres temas principalmente, el alumnado, aunque se expone en general el protagonista de esta investigación son las niñas, los rincones y el juego simbólico. Pero antes se señala algunas corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología de rincones. También se hace hincapié al Currículo de Infantil y a la igualdad de género y de oportunidades.

3.1. Corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología de rincones. Los rincones del aula infantil

Este apartado está formado por dos grandes subapartados, por un lado, las corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología por rincones. Y por otro, los rincones del aula infantil.

3.1.1. Corrientes psicológicas y pedagógicas que fundamentan la metodología por rincones

Esta investigación está inscrita en corrientes pedagógicas y/o psicológicas. Estos autores se pueden agrupar según a la rama a la que pertenecen, Psicología y/o Pedagogía. En la primera tabla se encuentran las aportaciones de los Psicólogos, en la siguiente la de los Pedagogos y en la última otras aportaciones.

APORTACIONES PSICOLÓGICAS	
Autor	Pensamiento
<u>Vigotsky</u> (Baquero, 1996)	<ul style="list-style-type: none">- Propuso la Teoría Socio-histórica donde introdujo el concepto: “Zona de Desarrollo Próximo”.- La Zona de Desarrollo Próximo es: “La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (1996, 137).- En la Zona de Desarrollo Real se encuentran los aspectos logrados de cada persona y el aprendizaje que vamos a conseguir se situaría en la Zona de Desarrollo Próximo.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

	<ul style="list-style-type: none">- Cuando el alumnado se encuentre en la ZDP se pasa a la Zona de Desarrollo Potencial que es la zona dónde puede llegar el alumnado.- La docente debe proporcionar el andamiaje (ayuda) para que ellos puedan subir de zona, es decir, la tarea se realiza entre el alumnado (sujeto menos experto) y la docente (sujeto experto).
<u>Bronfenbrenner</u> (1987)	<ul style="list-style-type: none">- Propuso la Teoría Ecológica para la investigación en el desarrollo humano. “El desarrollo es un cambio perdurable en el modo en que una persona percibe su ambiente y se relaciona con él” (1987, 23). Y el ambiente ecológico es “un conjunto de estructuras seriadas, cada una de las cuales cabe dentro de la siguiente” (1987, 23).- El ambiente más interno que interviene en el desarrollo de la persona sería su casa o su clase, después iría la relación existente entre la casa y la clase. El siguiente nivel hace referencia a entornos en el que el sujeto no está presente, como por ejemplo, la profesión de sus familiares. Y el último nivel correspondería con las diversas culturas de la casa, de la clase y de la profesión de sus familiares.- Para comprender cómo se desarrollan los niños es beneficioso observar su conducta en ambientes naturales, interactuando con adultos conocidos.

Tabla 1. *Aportaciones Psicológicas*

Fuente: Baquero, 1196; Bronfenbrenner, 1987. Elaboración propia.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

APORTACIONES PEDAGÓGICAS	
Autor	Pensamiento
<u>Pestalozzi</u> (1982)	<ul style="list-style-type: none"> - Hijo de la ilustración. - Elaboró sus teorías a raíz de la creación de un colegio y una escuela para la formación de maestros en Burgdorf. - Pestalozzi “entiende la educación como la formación del hombre en cuanto ser individual” (1982, 11). - Propuso el método de la “intuición” a través de tres elementos: el número, la forma y el lenguaje. “La intuición es el fundamento de conocimiento, y, por tanto, de la instrucción” (1982, 12). - La educación es incumbida por el vínculo afectivo entre la madre y el hijo. - La naturaleza posee un papel muy importante en la acción educativa. - El mejor instrumento para el aprendizaje del alumnado es el experimento por sí mismo.
<u>Decroly</u> (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Se basa en el principio de globalización. - El alumnado percibe los conocimientos como un todo y no en las partes de esa totalidad. - Crea los “centros de interés”. Son unidades de trabajo que abarcan globalmente todos los aprendizajes que el alumnado debe realizar en torno a un tema. - Este método permite realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo de las necesidades e intereses del alumnado
<u>Freinet</u> (1996)	<ul style="list-style-type: none"> - Propuso una pedagogía activa partiendo de la actividad del alumnado vinculada con el medio. Se va fundando una pedagogía única entre la escuela y el medio social. - El único protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje es el alumnado. - Otros principios de su pedagogía son: el interés (toda actividad

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

	<p>debe partir del interés del alumnado), la expresión, la comunicación, la creación, el tanteo experimental, la cooperación y participación en las actividades, y la relación entre la escuela y la vida del alumnado ya que el aprendizaje descende de la observación de la vida cotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumnado será más autónomo, cooperativo, responsable y sociable. - El alumnado aprende mejor por tanteo experimental. - El orden y la disciplina son necesarios en el aula. - El castigo es un verdadero error.
--	---

Tabla 2. *Aportaciones Pedagógicas*

Fuente: Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2013; Freinet, 1996; Pestalozzi, 1982. Elaboración propia.

OTRAS APORTACIONES	
Autor	Pensamiento
<p><u>Dewey</u> (Dewey, 2008; Laguía y Vidal, 1999; UNESCO, 1993)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - “Pedía a los maestros que integraran la psicología en el programa de estudios, construyendo un entorno en el que las actividades inmediatas del niño se enfrenten con situaciones problemáticas en las que se necesiten conocimientos teóricos y prácticos de la esfera científica, histórica y artística para resolverlas.” (UNESCO, 1993, 3). - “Cita más de treinta actividades para realizar en la escuela, desde el trabajo con madera hasta la narración de cuentos, pasando por la cocina, jardinería, imprenta, dramatización o tejido.” (Laguía y Vidal, 1999, 8). - “La experiencia ocurre continuamente porque la interacción de la criatura viviente y las condiciones que la rodean está implicada en el proceso de la vida misma.” (2008, 41). - El alumnado aprende los conocimientos a través de la experiencia.
<p><u>María Montessori</u> (2003)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboró su pedagogía a partir de experiencias prácticas. - La organización del espacio debe ser correcta para que el alumnado se pueda desplazar para trabajar, para relacionarse con los demás, etc.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

	<ul style="list-style-type: none">- Se pretende formar al alumnado para que se pueda adaptar al mundo adulto.- Es muy importante la independencia del alumnado para valerse por sí mismo, recurrir menos a la ayuda de los demás y a la vez, ayudar a los otros cuando lo necesiten.- Lo que más se destaca del Método Montessori es el material didáctico que se utiliza en el aula, el material sensorial.- El papel de la docente es acercar el material al alumnado, no debe ni corregir los errores, ni controlar lo que éstos realizan, sino solo intervendrá para ayudar al alumnado a servirse de un material concreto.- El alumnado realiza un aprendizaje a través de los sentidos.- El material sensorial del Método Montessori se compone de: cilindros, la torre rosa, los prismas, las barras, las láminas de superficie lisa y rugosa, las tablillas para ejercitar el sentido barico, las placas encajables, los carretes de seda en color y las cajas de sonido.- Los materiales que se utilizan para escribir son: los encajamientos de dibujos, las letras rugosas (también sirve para la lectura) y el alfabeto móvil.- Los materiales para el cálculo son: las barras para contar, los husos, las fichas, los cuadros de las decenas y las perlas.
--	--

Tabla 3. *Otras aportaciones*

Fuente: Dewey, 2008; Laguía y Vidal, 1999, Montessori, 2003; UNESCO, 1993.
Elaboración propia.

3.1.2. Los rincones del aula infantil

Los rincones proporcionan no solo una distribución de aula sino también una metodología muy interesante abarcando todo tipo de actividades en cada rincón. Hay diversos rincones dentro y fuera del aula y cada uno de ellos hace alusión a unas determinadas actividades. Este apartado se centra en ello ya que es un tema que muchos colegios emplean en sus aulas de Educación Infantil.

Aproximación del concepto de rincones

Diversos autores tratan y definen qué son los rincones. En la siguiente tabla se exponen algunas de una manera clara y concisa, recogidas por el criterio cronológico de la publicación de los libros de los autores.

AUTOR	DEFINICIÓN
Tavernier	“Un rincón es un lugar, permanente o no, en que se desarrollan actividades muy determinadas, libre o dirigidas, individuales, en grupos pequeños o colectivos: biblioteca, grafismo, cocina, tienda, habitación de muñecas, garaje, etc.” (1984, 45).
García Rodríguez	“Lugares físicos donde se ordenan diferentes materiales que la educadora ha seleccionado con el fin de proponer a los alumnos diversas actividades.” (1996, 137).
Fernández Morán, Quer Sopeña y Securum Fuster	“Espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diversas actividades de aprendizaje.” (1997, 10).
Ibáñez Sandín	“Son espacios organizados, dentro del aula, que tienen que ser polivalentes, es decir, tener diferente valores y varias alternativas para conseguir objetivos, hábitos, contenidos, etc” (2007, 227).

Tabla 4. *Definiciones de rincones*

Fuente: Fernández Morán, Quer Sopeña y Securum Fuster, 1997; García Rodríguez, 1996; Ibáñez Sandín, 2007; Tavernier, 1984. Elaboración propia.

Tras el análisis y la reflexión sobre estas definiciones, se puede entender los rincones como un tipo tanto de metodología como de distribución de aula, donde se adaptan a las necesidades y características del alumnado, en ellos se pueden realizar diversas actividades tanto individuales como colectivas, fomentando la autonomía, las relaciones sociales entre iguales, la imaginación, la creatividad, entre otras. Las actividades en el colegio se pueden diferenciar en dirigidas, no dirigidas y libres. Los rincones son actividades no dirigidas. La docente prepara el material y el espacio con unos objetivos bien presentados, invita al alumnado a jugar. Además, si en el aula hay

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

un estudiante con Necesidades Educativas Especiales, la docente gracias a los rincones puede ofrecerle una atención personalizada.

Objetivos de los rincones:

Una vez definido qué son los rincones se ha pasado a establecer los objetivos generales de los mismos, partiendo de los objetivos de cada autor, son los siguientes:

AUTOR	OBJETIVOS
García Rodríguez (1996)	<ul style="list-style-type: none">- Ofrecer un horario flexible, no hay un tiempo determinado.- Tener presente las necesidades y características del alumnado a la hora de organizar los rincones y las actividades.
Ibáñez Sandín (2007)	<ul style="list-style-type: none">- Favorecer el desarrollo global del alumnado.- Realizar pequeños grupos para facilitar la comunicación entre el alumnado.- Facilitar la comunicación con la docente.- Fomentar el lenguaje oral y lógico del alumnado.- Realizar actividades para utilizar sus posibilidades a nivel motriz, sensitivo y expresivo.- Conseguir normas y hábitos de comportamiento tanto dentro del aula como con los demás.
Laguía y Vidal (1999)	<ul style="list-style-type: none">- Realizar aprendizajes a través de la manipulación y los sentidos.- Permitir una metodología basada en la participación activa del alumnado.- Colocar el material al alcance del alumnado.
García Rodríguez (1996); Ibáñez Sandín (2007)	<ul style="list-style-type: none">- Proporcionar actividad mental.- Permitir aprendizajes significativos.- Fomentar y desarrollar la imaginación, la observación y la creatividad.
García Rodríguez (1996); Laguía y Vidal (1999)	<ul style="list-style-type: none">- Respetar la elección de las actividades por parte del alumnado.- Ofrecer tanto actividades individuales como colectivas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Tabla 5. Objetivos de rincones

Fuente: García Rodríguez, 1996; Ibáñez Sandín, 2007; Laguía y Vidal, 1999. Elaboración propia.

Cómo se organizan los rincones: material, espacio y tiempo

Según Tavernier “la organización de la clase debe, por una parte, facilitar la vida de todos; por otra, de asegurar a cada niño: la certeza de una presencia atenta, generadora de confianza; la variedad y la facilidad de los desplazamientos y la manipulación de materiales muy diversos” (1984, 23). Tras esto se destaca que una buena organización del aula sería a través de los rincones ya que se adaptan perfectamente a la opinión de Tavernier. Gracias a una correcta organización del aula el alumnado se va a sentir mucho más cómodo en ella y de esta manera se facilita la autonomía material y afectiva de cada uno de ellos para permitir una mejor relación discente-docente. Es fundamental que tanto el alumnado como la docente se puedan desplazar con gran facilidad por la clase. Por último, cabe destacar la importancia en edades tempranas de manipular diferentes materiales.

En cuanto a Ibáñez Sandín (2007) con la **organización** del aula se debe conseguir un ambiente cálido y permitir las relaciones sociales y los intercambios comunicativos de nuestro alumnado. La organización de los rincones debe ser estéticamente correcta. Se destaca que la organización se debe realizar a lo largo del curso a través de la docente, el alumnado e incluso de la familia. En los **materiales** se puede dar una combinación entre elementos del aula y del hogar. Cuando algún material se estropea, se rompe o no es de interés para el alumnado debe ser cambiado por otro. La distribución del **espacio** debe tener en cuenta las intenciones educativas de la docente y los objetivos que se quieran conseguir. Dependiendo de la actividad que se realice en cada rincón, es decir, de libre elección o dirigidas el **tiempo** varía. Si la actividad es de libre elección el tiempo para acabar la tarea lo establece el propio estudiante, se puede llevar a cabo en el mismo día o necesitar parte del siguiente. Por el contrario, si es una tarea dirigida el tiempo lo controla la docente.

Según Laguía y Vidal (1999) a la hora de **organizar** los rincones en el aula hay que tener muy presente el espacio que tenemos que organizar y los rincones que queremos instaurar en función a las necesidades y características del alumnado ya que

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

con el paso del tiempo y del propio desarrollo del estudiante van cambiando. Los rincones deben estar distribuidos de tal manera que permita un buen desplazamiento por parte de las personas que entren y estén en el aula. Hay que aprovechar cada rincón y sobre todo colocar de manera correcta y al alcance del alumnado el material de cada uno de ellos. El alumnado debe sentirse acogido y “como en casa” en el aula, por tanto debe ser cálido y acogedor y de eso se debe encargar la propia docente ya que es ella la que elige los rincones, el material, lo distribuye en el espacio y establece los tiempos.

Siguiendo con Laguía y Vidal (1999), cada rincón debe tener su **espacio** de manera permanente aunque habrá algunos que sean fijos como por ejemplo, el rincón de la asamblea. Los rincones permanentes pueden irse cambiando por otros a lo largo del curso en función de las necesidades, características e interés del alumnado. La docente es la persona que decide cambiarlos ya que a través de la observación diaria en ellos debe ir anotando y reflexionando sobre la actuación que ve en su alumnado. Si van perdiendo interés en algunos de ellos habría que cambiarlos por otros. Esto mismo sucede con el **material**, la propia docente los supervisa cada día y los cambia en función a las necesidades, características e intereses de su alumnado. El material que se utiliza en los rincones suele ser material reciclable y son las familias y las docentes del Centro quienes lo aportan. El **tiempo** que se establece en los rincones es el mismo cada día pero siempre se puede ampliar o disminuir el tiempo. Laguía y Vidal dicen: “un cambio en la organización de la clase no produce un cambio en el estilo de enseñar” (1999,15).

Por último, según Bosch (2001) el alumnado puede intervenir en la planificación semanal de las actividades de los rincones, es decir, cada estudiante tiene su propia ficha mensual en forma de tabla en la que aparecen los días de la semana y el símbolo de cada actividad. Cada lunes, la docente muestra a su alumnado todos los rincones que hay dentro del aula y las actividades de cada uno de ellos que van a aparecer en dicha tabla. Siempre que el estudiante realice una actividad debe ir a su ficha para colocar una pegatina en la casilla correspondiente entre el día de la semana y el símbolo de la actividad. Todo el alumnado debe realizar todas las actividades propuestas para la semana aunque son ellos mismo los que organizan su tiempo ya que si quieren realizar juego libre lo pueden hacer, la condición es realizar todas las actividades antes del viernes.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Al finalizar la semana la docente debe revisar todas las fichas para ver si su alumnado ha realizado todas las actividades. El estudiante que no haya realizado todas las actividades perderá su autonomía de organización y será la propia maestra quien le diga lo que tiene que hacer.

El papel docente en los rincones

Según Gil Juan (2001) y Laguía y Vidal (1999), es la docente quien organiza los rincones del aula pero antes de ello debe conocer los intereses de su alumnado para después elegir los rincones que respondan a esos intereses. Una vez elegido los rincones se distribuyen en función del espacio del aula teniendo en cuenta la iluminación y el tipo de actividades que se pueden realizar en cada uno de ellos para situarlo en un lugar u otro.

A continuación la docente debe dividir el alumnado teniendo en cuenta el número de rincones presentes para que haya un reparto equilibrado. La organización del alumnado es una estrategia que debe realizar la maestra de la mejor manera posible. Tras esto, elaborará actividades para cada uno de los rincones y facilitará el material y el tiempo necesario.

Constantemente debe estar observando a su alumnado porque en el momento que vea que pierden interés por uno de ellos, deberá ser cambiado inmediatamente por otro respondiendo a sus intereses.

Tipos de rincones en Educación Infantil

A la hora de explicar los diferentes tipos de rincones se pueden dividir en función de dónde están situados dentro del centro escolar, es decir, si en la propia aula o fuera de ella, en el patio. Para ello se ha agrupado en dos tablas, la primera hace referencia a los tipos de rincones dentro del aula (tabla 24, ver Anexo 2) y la segunda a los tipos que hay fuera del aula, los que se encuentran en el patio (tabla 25, ver Anexo 2).

Evaluación de los rincones

Siguiendo a Ganaza (2001) la evaluación en los rincones es continua a través de la observación directa por parte de la docente, previamente ésta se debe elaborar una serie de conductas a observar para saber qué queremos evaluar, realizar una hoja o

registro de observación. Esta observación directa puede ir acompañada por grabaciones de vídeo y por un diario de la docente donde cada día irá apuntando lo más relevante que ha sucedido. Se puede dividir la observación en tres criterios observables: funcionamiento de la clase en general, cada rincón en concreto y cada estudiante de manera individual.

Laguía y Vidal (1999) evalúan los rincones de manera muy similar a Ganaza (2001). Estas autoras piensan que la mejor manera es a través de la observación directa. Para ello se establecen una serie de conductas para realizar de una manera más sencilla dicha observación. Estas conductas pueden ser en forma de preguntas y por consiguiente responderlas o a través de un registro de observación. Además, cabe desatacar que están de acuerdo en llevar siempre consigo una pequeña libreta para apuntar aspectos importantes de nuestro alumnado. Laguía y Vidal (1999) también hacen referencia al propio autocontrol del estudiante y para ello se puede realizar una tabla, es decir, en la columna de la izquierda se colocan por orden alfabético los nombres del alumnado y en la fila de arriba el nombre o símbolo similar al rincón que está representando. Cuando cada estudiante pase por un rincón debe pasar por la tabla para marcar con una “X” o pegatina el espacio que corresponde con el rincón donde ha estado. Por último, también hacen hincapié en dialogar tras el paso por los rincones para que ellos mismos cuenten qué han hecho, qué dificultades han tenido, etc.

Como se puede comprobar estas autoras están muy de acuerdo en que la mejor manera para evaluar los rincones es la observación directa acompañada de un diario o libreta para registrar los datos de mayor relevancia.

3.2. El alumnado

En este apartado se recogen dos definiciones de “niño”, y posteriormente se presenta de una forma más extensa el resultado de las investigaciones realizadas por Piaget para estudiar cómo el alumnado aprende.

El protagonista del aula es el alumnado. Vigy define “niño” como “un organismo en desarrollo, relativamente completo y perfecto: un organismo en desarrollo que forma, en cada edad, un todo.” (1988, 21). Y Alménzar Rodríguez como “un ser global que se desenvuelve en un entorno del que recibe las principales influencias. Igualmente hay que considerarlo como un ser individual que va a formar parte de un

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

grupo (social) y a contar con la existencia de diferentes etapas, en el período de 0 a seis años, que modifican sus esquemas de conducta.” (1989, 84). Siguiendo con Alménzar Rodríguez (1989) el alumnado desde que nace presenta un proceso de desarrollo que hace que a medida que vaya pasando el tiempo va cambiando, estos cambios son más importantes en las primeras edades que corresponden con la etapa de Educación Infantil. Es aquí cuando se desarrolla el lenguaje, la marcha, la autonomía, la exploración del entorno, las relaciones sociales, la identidad, etc.

Piaget es uno de los psicólogos que más se ha centrado en conocer el desarrollo del alumnado a nivel cognitivo y lo divide en cuatro etapas. En la siguiente tabla se plasma cada una de ellas asociadas a su edad y a sus características:

ETAPAS	CARACTERÍSTICAS
Pensamiento sensoriomotriz (Desde el nacimiento hasta los 18 o 24 meses)	<ul style="list-style-type: none">- Conductas reflejas por el esquema de permanencia de objeto.- Manipulación de objetos.- Conducta intencional en torno a los ocho meses.- A medida que el sujeto va creciendo es capaz de seguir desplazamientos visibles e invisibles.- En el juego simbólico poco a poco se desarrolla la capacidad de imitación y la representación simbólica.- Al final de la etapa, utilización de símbolos del lenguaje.- El aprendizaje es activo.
Pensamiento preoperacional (Desde los 18 o 24 meses hasta los seis o siete años)	<ul style="list-style-type: none">- Adquisición de diferentes sistemas de representación como la imitación o el juego simbólico.- Pensamiento egocéntrico y prelógico.- Poco a poco el sujeto va aumentando su lenguaje, utilizado como medio de expresión.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

<p>Pensamiento operacional concreto (Desde los seis o siete años hasta los 11 o 12 años)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comienza a desarrollarse el pensamiento lógico para realizar clasificaciones, conservaciones y combinaciones. - Pensar en términos abstractos. - Razonamiento hacia atrás, la reversibilidad.
<p>Pensamiento operacional formal (Empieza a los 11 o 12 años y continúa en la adultez)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de relaciones lógicas abstractas como la reversibilidad, la reciprocidad y la convertibilidad. - Formulación de hipótesis. - Pensamiento deductivo e inductivo sobre una propuesta dada. - A medida que el sujeto crece se va interesando más por los temas políticos, éticos, sociales y morales

Tabla 6. *Etapas del desarrollo cognoscitivo de Piaget*

Fuente: Berger, 2007; Newman y Newman, 1983; Pulaski, 1989. Elaboración propia.

3.3. El Currículo Infantil

El Currículo en la Comunidad de Castilla y León para el segundo ciclo de Educación Infantil (3 – 6 años) es el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre. Es importante hacer hincapié en las tres áreas que conforman el segundo ciclo de Educación Infantil relacionándolas con el juego simbólico.

<p>ÁREA: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL</p>	
<p><u>Objetivos:</u></p>	
<p>4. Realizar, con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.</p> <p>7. Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.</p>	
<p>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

<p>Bloque 2. Movimiento y juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
<p>Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de las actividades de la vida cotidiana con iniciativa y progresiva autonomía. - Regulación de la conducta en diferentes situaciones. - Planificación secuenciada de la acción para resolver pequeñas tareas cotidianas. - Actitud positiva y respeto de las normas que regulan la vida cotidiana, con especial atención a la igualdad entre mujeres y hombres.
<p>Bloque 4. El cuidado personal y la salud</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados. - Identificación y valoración crítica ante factores y prácticas sociales cotidianas que favorecen o no la salud.
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>8. Respetar y aceptar las características de los demás sin discriminación.</p> <p>12. Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción de la acción.</p> <p>13. Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.</p> <p>14. Mostrar actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.</p> <p>15. Actuar con autonomía en distintas actividades de la vida cotidiana.</p> <p>16. Colaborar en el orden, limpieza y cuidado del aula y del centro.</p>	

Tabla 7. Área: *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*

Fuente: Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, *por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* (BOCyL N° 1, de 2 de enero de 2008). Elaboración propia.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

ÁREA: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	
<u>Objetivos:</u> 3. Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias. 8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.	
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida	- Actitud de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos.
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza	
Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad	- Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad.
<u>Criterios de evaluación:</u> 14. Actuar con respeto y colaborar en el mantenimiento de espacios limpios y cuidados. 19. Interesarse por otras formas de vida social del entorno, respetando y valorando la diversidad. 21. Actuar de acuerdo con las normas socialmente establecidas.	

Tabla 8. Área: Conocimiento del entorno

Fuente: Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL N° 1, de 2 de enero de 2008). Elaboración propia.

ÁREA: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
<u>Objetivos:</u> 1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación. 2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Bloque 1. Lenguaje verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Gusto por evocar y expresar acontecimientos de la vida cotidiana ordenados en el tiempo. - Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación	
Bloque 3. Lenguaje artístico	
Bloque 4. Lenguaje corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.
<u>Criterios de evaluación:</u>	
1. Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses.	
13. Utilizar el vocabulario adecuado socialmente, rechazando términos ofensivos y sexistas, y disfrutar con el uso de palabras amables.	
33. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos ajustados a las acciones que realiza.	
34. Evocar y representar personajes y situaciones reales e imaginarias.	

Tabla 9. Área: Lenguajes: Comunicación y representación

Fuente: Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, *por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* (BOCyL N° 1, de 2 de enero de 2008). Elaboración Propia.

Siguiendo con el Currículo, el centro, y sobre todo la docente, deben atender a la diversidad de su alumnado respondiendo de manera correcta a sus motivaciones, necesidades, intereses y estilos cognitivos ya que cada persona tiene su propio ritmo de desarrollo. Para respetarlo, la docente deberá realizar programaciones abiertas y flexibles favoreciendo una mejora en el proceso enseñanza-aprendizaje de cada estudiante.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

También, la docente, garantiza a su alumnado aprendizajes significativos. Los aprendizajes significativos consisten en establecer una relación entre lo que se sabe y lo que se ha de aprender. Para enseñar, las docentes han de ser muy observadoras y escuchar de manera activa a su alumnado para poder conocer sus capacidades, necesidades e intereses para adaptar la intervención educativa.

Por último, se quiere destacar que el Currículo también menciona la importancia de una correcta organización del espacio y del tiempo adecuándose a las intenciones educativas que se llevarán a cabo en el aula durante el curso. Dicha organización debe ofrecer un espacio de bienestar, afectivo y estimulante para favorecer su proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4. La igualdad de género y de oportunidades

En el Capítulo Segundo, “Derechos y Libertades” de la Constitución Española de 1978, en su artículo 14 advierte: “Los españoles son iguales ante la Ley, sin que pueda prevalecer discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social” (1978, 8). Este artículo supuso un cambio en la mujer en la Administración Pública. El alumnado femenino y masculino debe ser respetado de manera igualitaria dentro y fuera del aula.

3.5. El juego simbólico

El juego según Pugmire-Stoy “consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones.” (1996, 20). Y Moyles lo define como “un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines.” (1990, 11). Refiriéndose a las etapas de desarrollo de Piaget, el juego se desarrolla entre el pensamiento sensoriomotriz y el pensamiento preoperacional.

Newman y Newman definen juego simbólico como “actividades imaginadas o simuladas que expresan emociones, problemas o roles sociales.” (1983, 536). Y Piaget e Inhelder lo definen como “la asimilación de lo real al yo, transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades de yo.” (1984, 65). Es un juego en el

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

que el alumnado hace una simulación de una situación de la vida real, que ha visto previamente. Se trata de una imitación.

Muchas veces el estudiante se siente más seguro, refugiado, cuando realiza el juego simbólico, ya que vive en su mundo. Este tipo de juego es un elemento fundamental para fomentar el desarrollo de nuestro alumnado, a través de él expresa sus sentimientos, sus miedos, fortalece su autoestima, desarrolla la motricidad fina y gruesa, se relaciona con sus iguales y adultos y es beneficioso en el desarrollo de la imaginación y la creatividad. (Guerra Guerra, 2010; Medina Rubio y Prieto García-Tuñón, S.D.). A través de este tipo de juego, el adulto ve en su hijo su lenguaje interno, el alumnado representa todo lo que no puede expresar con el lenguaje. (Piaget e Inhelder, 1984).

Valor educativo del juego

En edades tempranas la actividad que más se realiza es el juego ya que a través de él las personas aprenden. Siguiendo a Pardo (1993) el juego es la mejor propuesta pedagógica para desarrollar proyectos globalizadores. Ya que a través del juego el alumnado no solo se divierte y satisface sus necesidades sino también adquiere conocimientos escolares. La docente debe elaborar los juegos teniendo en cuenta los conocimientos que se quieren enseñar y adquirir, y las necesidades, capacidades e intereses de cada estudiante.

Para Pruaño Radio (S.D.), el juego en Educación Infantil es el instrumento más eficaz de todo proceso educativo. Es una necesidad vital, es el medio de aprendizaje que posee una persona para conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea. La docente puede conocer cómo es su alumnado observando cómo juegan y jugando con ellos. Se les puede ofrecer todo tipo de material para que se expresen libremente y desarrollen su imaginación, creatividad y fantasía.

El juego es la mejor estrategia educativa en edades tempranas. Tanto Pardo (1993) como Pruaño Radio (S.D.) están de acuerdo en que el juego es fundamental en el desarrollo global de la persona.

4. Parte empírica

La investigación consta de tres partes: diseño, desarrollo y resultados.

4.1. Diseño de la investigación

Para llevar a cabo la investigación se formularán unos objetivos para poder ser conseguidos con una técnica determinada, expuestos en los apartados siguientes.

4.1.1. Objetivos de la investigación

Se pretenderá responder a la pregunta ¿se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años? partiendo del objetivo general:

- Descubrir cómo nuestro alumnado, en este caso las niñas, está percibiendo la realidad en su entorno.

Éste englobará algunos objetivos específicos expresados a continuación:

- Comprobar qué tipo de objetos atraen su atención.
- Percibir el tipo de relaciones sociales con sus iguales.
- Observar si demuestran cooperación y compañerismo en las actividades grupales.
- Apreciar si manifiestan deseos de aprender y adquirir conocimientos nuevos.

4.1.2. Tipo de estudio

Para esta investigación educativa el tipo de estudio que se realizará es un diseño de investigación cualitativa, se puede definir como “aquellos en los que los investigadores recopilan los datos en situaciones reales mediante la interacción con las personas que participan” (Hernández Pina y Maquilón Sánchez, 2010, 124).

4.1.3. Diseño a utilizar

El diseño que es adecuado para esta indagación es el estudio de casos porque se entiende que el caso es el grupo-clase que se estudiará. La etnografía de la educación “se centra en explorar lo que acontece cotidianamente en la escuela, en aportar datos significativos de la forma más descriptiva posible para luego interpretarlos y poder comprender e intervenir del modo más adecuado” (Sabariego Puig, 2010, 428). “En la

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

práctica de la investigación social y educativa, el estudio de casos es un método encaminado a erigir un saber en torno a la particularidad individual, los casos de un fenómeno, sin perder la riqueza de su complejidad y contextualización” (Sabariego Puig, 2010, 433).

4.2. Desarrollo de la investigación

En esta fase se describe en primer lugar, el trabajo de campo abarcando la población, el acceso al campo y la técnica que se emplea para la recogida de datos. Y en segundo lugar, la fase analítica comprende el tratamiento de los datos y los criterios para agrupar los datos.

4.2.1. Trabajo de campo

Abordando el trabajo de campo se contempla la población de la investigación educativa, quién realiza dicha investigación y la estrategia o técnica para recoger los datos.

4.2.1.1. Población

La investigación se lleva a cabo en el Centro de Educación Infantil y Primaria Juan Jaén situado en la calle Profesor Sáez, 7-9, de Salamanca. La población tiene 4 años. El grupo-clase está compuesto por 10 niñas y 12 niños.

4.2.1.2. Acceso al campo

En esta investigación el grupo observado percibirá a la investigadora como una maestra más dentro del aula porque es la maestra de prácticas durante el periodo de la recogida de datos.

4.2.1.3. Recogida de datos

Dentro de las técnicas de la investigación cualitativa para la recogida de datos se contempla la observación participante y se define de la siguiente manera:

El observador mantiene un contacto directo, en todos los aspectos, con el grupo observado. Puede ser pasiva cuando el observador interactúa lo menos posible con el grupo o activa cuando la interacción es máxima con el fin de conseguir integrarse en el grupo para poder acceder a más información. (...) De igual forma el grupo observado puede modificar sus hábitos debido a la

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

presencia del observador y, de esta forma, desnaturalizarse la observación. (Buendía Eisman y Berrocal de Luna, 2010, 139).

Se lleva a cabo en las siguientes fases:

- Establecer los aspectos a observar y recogerlos en un registro de observación.
- Observar de forma directa cómo es el juego simbólico en los niños y las niñas del aula.
- Rellenar el registro propiamente dicho tras la observación.

Se utiliza un registro general para el alumnado del aula. La recogida de datos se hace a través de un registro de observación durante nueve semanas: desde el 9 de febrero hasta el 17 de abril de 2015.

Antes de centrarse en las conductas se elabora un esquema sobre cuestiones breves y concisas muy importantes para conocer a quién, cuánto y cuándo se observa, son las siguientes: los destinatarios de la observación (niños o niñas), la fecha de la observación, la observadora (en este caso será la investigadora), la edad, la duración de la observación y el número de sesión.

Posteriormente se elabora una tabla dividida en dos columnas la primera dedicada a las conductas y la segunda al lugar. Las conductas responden a una serie de categorías y dentro de las mismas hay conductas referidas a ellas (tabla 26, ver Anexo 3).

4.2.2. Fase analítica

Una vez recogidos todos los registros de observación del juego simbólico se pasa a la fase analítica para analizar los datos (ver Anexo 4). Esta fase se compone del tratamiento de los datos y de los criterios para agrupar los datos.

4.2.2.1. Tratamiento de los datos

Para reducir los datos obtenidos tras su recogida se van a agrupar en un árbol de indización. Dentro del mismo se divide en diversas categorías que hacen referencia a los rincones que hay dentro del aula. Y las categorías se subdividen en subcategorías que corresponden con los roles adoptados por el alumnado. Las categorías son:

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

1. Rincón de los disfraces y de la peluquería: este rincón se encuentra situado debajo de dos ventanas y tiene un espejo, una caja con material para disfrazarse y un maletín con utensilios de peluquería.

2. Rincón de los médicos: es un espacio habilitado en un rincón del aula situado detrás de la puerta de entrada. Contiene un carrito con dos maletines con utensilios de médico o enfermero.

3. Rincón de plastilina: dentro del aula este tipo de rincón no tiene un espacio asignado, ya que se puede utilizar la plastilina en cualquier mesa del aula. La plastilina está guardada junto con el material como rodillos, cuchillos, etc, en un armario.

4. Rincón del ordenador: al igual que el rincón de las construcciones y de los animales, este rincón, se encuentra en el espacio de la asamblea. Solamente el rincón del ordenador es utilizado por los encargados del día, siempre son un niño y una niña.

5. Rincón de las construcciones y de los animales: se encuentra en el mismo lugar del rincón de la asamblea, es un espacio amplio. Todo el material está colocado de manera ordenada en un armario que hace de límite del rincón. Contiene material de construcciones y una cajita con diferentes animales y vallas.

6. Rincón de lectura y puzzles: este rincón contiene un expositor de cuentos a la altura y disposición del alumnado, una mesa con varias sillas y un armario con diversos puzzles. Si hay muchos estudiantes “leyendo” un cuento en la mesa, los que van a hacer un puzzle se pondrán en el suelo.

7. Rincón de la casita y de las muñecas: se encuentra situado debajo de dos ventanas del aula y contiene una cocinita, un carro de muñecas, un carro de la compra, una tabla de planchar junto con la plancha, muñecas, una mesita y dos cajas con material de cocina (platos, cuchillos, vasos, cucharas, tenedores, comida de plástico, etc).

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

El árbol de indización es el siguiente:

1. Rincón de los disfraces y de la peluquería 1.1. Disfraces 1.1.1. Disfrazarse 1.2. Peluquería 1.2.1. Peinar 1.2.2. Maquillar 1.2.3. Cortar el pelo	5. Rincón de las construcciones y de los animales 5.1. Construcciones 5.1.1. Garaje de la casa 5.1.2. Piscina 5.1.3. Pistola 5.1.4. Instrumento para hacer ejercicio 5.1.5. Otras figuras 5.1.6. Gimnasio 5.2. Animales	7. Rincón de la casita y de las muñecas 7.1. Rol adoptado 7.1.1. Papá 7.1.2. Mamá 7.1.3. Hija/o 7.1.4. Trabajador de restaurante 7.1.5. Cliente 7.2. Acciones 7.2.1. Planchar 7.2.2. Cocinar 7.2.3. Doblar manta 7.2.4. Dar de comer al bebé (muñeco) 7.2.5. Tapar al muñeco 7.2.6. Guardar la comida 7.2.7. Vestir a la muñeca 7.2.8. Ira a comprar 7.2.9. Hablar por teléfono 7.2.10. Preparar la mesa 7.2.11. Servir 7.2.12. Lista de la compra 7.2.13. Pasear al muñeco
2. Rincón de los médicos 2.1. Médica/o 2.2. Enfermera/o 2.3. Paciente 2.4. Mamá de pacientes	6. Rincón de lectura y puzzles 6.1. Lectura 6.1.1. Descubrir lo que aparece en el cuento 6.1.2. “Leer” cuentos 6.2. Puzzles 6.2.1. Puzzle de letras (18 piezas) 6.2.2. Puzzle de Disney (48 piezas) 6.3. Juegos con piezas de madera perforadas para coser con lana	
3. Rincón de plastilina 3.1. Hacer la comida con diferentes formas de plastilina 3.2. Otras figuras		
4. Rincón del ordenador 4.1. Jugar con el ordenador		

4.2.2.2. Criterios para agrupar los datos

Para agrupar los datos se observa si los roles presentados en el árbol de indización es adoptado por un niño o una niña. Se marca al lado del rol una “Y” para los niños y una “X” para las niñas para medir las frecuencias (ver Anexo 5).

4.3. Resultados

En esta fase se presenta la información hallada con esta indagación. La información se divide en siete categorías, una por cada uno de los rincones que hay dentro del aula. Dentro de cada categoría se presentan dos diagramas de barras, uno para niñas y otro para niños, con el número de frecuencias de cada rol adoptado por el alumnado y una tabla haciendo referencia al número de frecuencias y al porcentaje, para poder así hacer comparaciones.

Categoría 1: Rincón de los disfraces y de la peluquería

Figura 1

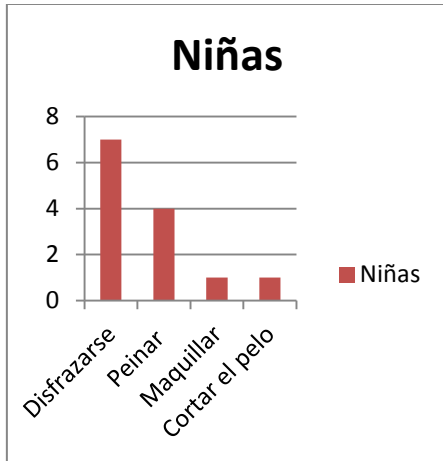


Figura 1. Las niñas en el rincón de los disfraces y de la peluquería

NIÑAS		
Categoría 1: Rincón de los disfraces y de la peluquería	Frecuencia	Porcentaje
1.1.1. Disfrazarse	7	53,85%
1.2.1. Peinar	4	30,77%
1.2.2. Maquillar	1	7,69%
1.2.3. Cortar el pelo	1	7,69%
TOTAL	13	100%

Tabla 10. Las niñas en el rincón de los disfraces y de la peluquería

Figura 2

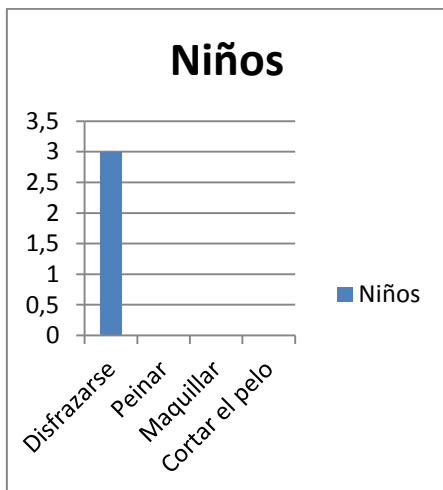


Figura 2. Los niños en el rincón de los disfraces y de la peluquería

NIÑOS		
Categoría 1: Rincón de los disfraces y de la peluquería	Frecuencia	Porcentaje
1.1.1. Disfrazarse	3	100%
1.2.1. Peinar	0	0%
1.2.2. Maquillar	0	0%
1.2.3. Cortar el pelo	0	0%
TOTAL	3	100%

Tabla 11. Los niños en el rincón de los disfraces y de la peluquería

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

En este rincón las niñas (81,25%) han jugado más que los niños (18,75%). La figura 1 muestra que las niñas han jugado tanto con los disfraces (53,85%) como con la peluquería (46,15%), en cambio la figura 2 muestra que los niños que pasaban por dicho rincón han jugado únicamente con los disfraces (100%). En cuanto a la peluquería, las niñas (figura 1) han adoptado diferentes roles como peinar (30,77%), maquillar (7,69%) o cortar el pelo (7,69%). El número de frecuencias es mayor en las niñas que los niños, 13 en las niñas (figura 1) frente a 3 en los niños (figura 2).

La investigadora ha observado que las niñas que se disfrazaban se paseaban por toda el aula para que el resto del alumnado las viera. En una ocasión, junto con una de las niñas había otra, era más vergonzosa, y en lugar de disfrazarse ella, le daba a su compañera disfraces para que se disfrazase. El juego simbólico refleja la personalidad de cada estudiante. Tanto las niñas como los niños que se han disfrazado se han mirado en el espejo para verse. Uno de los tres niños que se han disfrazado se le veía con poco interés hacia el rincón por tanto terminó pronto el juego para irse a jugar a otra cosa. En cuanto al juego simbólico de la peluquería, las niñas se coordinaban para peinar pero una de ellas trataba de ejercer el liderazgo.

El alumnado no solo jugaba sino también establecía conversaciones entre ellos. La investigadora recogió frases propias del alumnado. Las conversaciones que establecían eran relativas al tema o bien de disfraces o de peluquería. Algunas de las expresiones de las niñas en los disfraces son: “soy una Pepita”, “me voy a disfrazar de otra cosa”, “otra vez de payasete para que se rían”, “ya no me voy a poner esta peluca”, “yo me voy a vestir solita” y “esto ya te lo has puesto”. Con uno de los niños la investigadora tuvo una conversación. Le preguntaba si no se disfrazaba, él le dijo: “no, es que si no, tardo mucho”. Otra de las expresiones de los niños son: “soy un chinito”, “Hugo, tengo cuatro manos”, “hay algo debajo de los disfraces” y “toma, una careta”.

Por otro lado, en el juego de la peluquería, las niñas involucraban a la investigadora sin ella preverlo. Eran las niñas quienes peinaban, cortaban el pelo y maquillaban a la investigadora. Algunas de las expresiones fueron: “ya, si tiene muchos nudos”, “todos los pelos para arriba”, “yo le cojo este pelo de aquí”, “ahora te tienes que peinar”, “te tengo que peinar hasta que se quede liso”, “te hago una coletita”, “tu este cacho y yo este cacho”, y “tienes tantos nudos, Virginia”. Una de las niñas dijo a la

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

investigadora: “¿sabes por qué te peino todo el rato a ti?”, la investigadora le preguntó “¿por qué?” y la niña le respondió: “porque de mayor voy a ser peluquera”.

Categoría 2: Rincón de los médicos

Figura 3

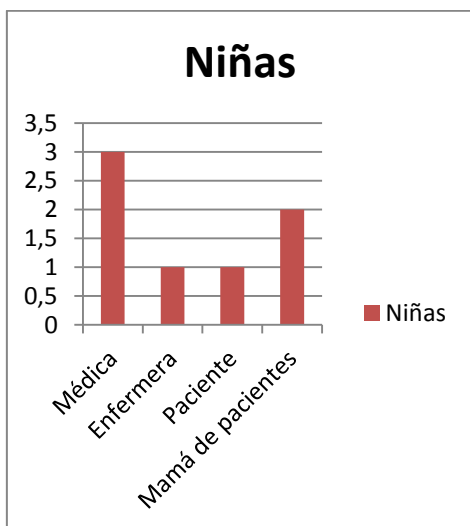


Figura 3. Las niñas en el rincón de los médicos

NIÑAS		
Categoría 2: Rincón de los médicos	Frecuencia	Porcentaje
2.1. Médica	3	42,86%
2.2. Enfermera	1	14,29%
2.3. Paciente	1	14,29%
2.4. Mamá de paciente	2	28,57%
TOTAL	7	100%

Tabla 12. Las niñas en el rincón de los médicos

Figura 4

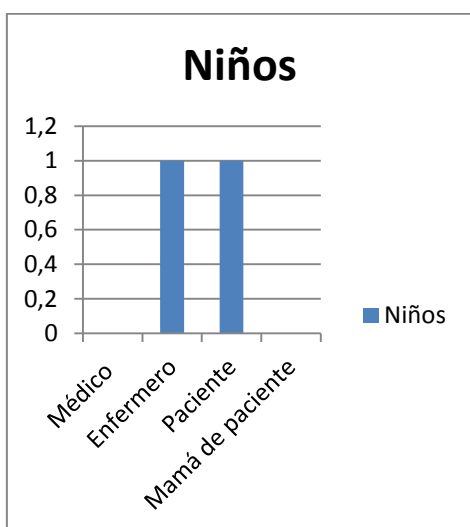


Figura 4. Los niños en el rincón de los médicos

NIÑOS		
Categoría 2: Rincón de los médicos	Frecuencia	Porcentaje
2.1. Médico	0	0%
2.2. Enfermero	1	50%
2.3. Paciente	1	50%
2.4. Mamá de paciente	0	0%
TOTAL	2	100%

Tabla 13. Las niñas en el rincón de los médicos

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Las figuras 3 y 4 muestran que las niñas (77,78%) han adoptado más roles que los niños (22,22%). Tanto las niñas como los niños coinciden en el rol de enfermero/a y paciente. Únicamente las niñas adoptan el rol de médica (42,86%) y de mamás de pacientes (28,57%). Además, el número de frecuencia es mayor en las niñas que en los niños, 7 en las niñas (figura 3) frente a 2 en los niños (figura 4).

En este rincón, siempre ha habido juego colectivo. La investigadora ha recogido dos evidencias de juego simbólico aquí, en una de ellas jugaban cuatro niñas, dos hacían de médicas y otras dos de mamás de pacientes. Primero las médicas estaban jugando solas pero al rato vinieron dos niñas con sus bebés (muñecas) para que las médicas les atendieran. Las niñas con los muñecos estaban jugando en el rincón de la casita y de las muñecas y se fueron al rincón de los médicos para jugar con las otras dos niñas. Algunas de las expresiones de estas niñas fueron: “tose”, “tiene mocos”, “le vamos a dar un poco de jarabe” y “dale un poco de leche que está llorando”.

La segunda evidencia que ha recogido la investigadora era de 3 niñas y 2 niños. Los roles estaban distribuidos de tal manera que una de las niñas era la médica, una niña y un niño hacían de enfermeros y la otra niña y el otro niño de pacientes. La investigadora apreció que la doctora y los enfermeros trataban de ejercer el liderazgo, siendo los pacientes, los estudiantes más tímidos de los 5. Apenas hablaban o tocaban el material. La niña “médica” y la niña y el niño “enfermeros” hacían más caso a la niña “paciente” que al niño “paciente”. Algunas de las expresiones del alumnado fueron: “lo que hace falta ahora es mirarle el corazón”, “te tenemos que dar un jarabe”, “ahora tomar gotitas de limón para el corazón”, “tiene mucha tos fina” y “Doctora Martina, Mara tiene mucha fiebre”. En este juego, la “médica” involucró a la investigadora, alguna de sus expresiones fueron: “a ver los reflejos”, “a operar a Virginia” y “hasta que estés buena, te tienes que quedar”.

Categoría 3: Rincón de plastilina

Figura 5

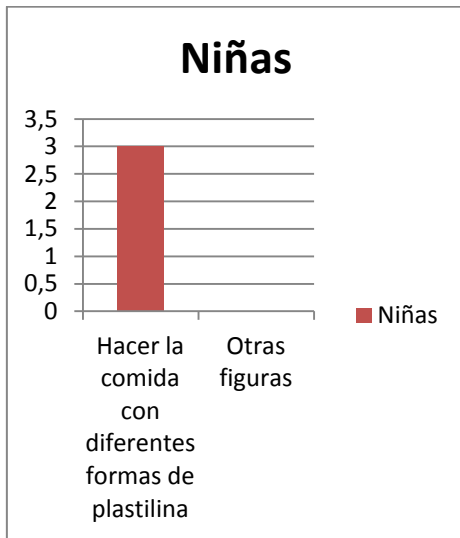


Figura 5. Las niñas en el rincón de plastilina

NIÑAS		
Categoría 3: Rincón de plastilina	Frecuencia	Porcentaje
3.1. Hacer la comida con diferentes formas de plastilina	3	100%
3.2. Otras figuras	0	0%
TOTAL	3	100%

Tabla 14. Las niñas en el rincón de plastilina

Figura 6

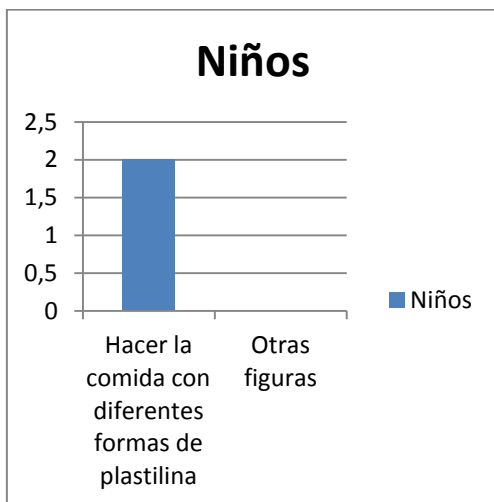


Figura 6. Los niños en el rincón de plastilina

NIÑOS		
Categoría 3: Rincón de plastilina	Frecuencia	Porcentaje
3.1. Hacer la comida con diferentes formas de plastilina	2	100%
3.2. Otras figuras	0	0%
TOTAL	2	100%

Tabla 15. Los niños en el rincón de plastilina

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Las figuras 5 y 6 muestran que tanto las niñas como los niños han adoptado el mismo rol (100%). No obstante se diferencian en las frecuencias, 3 niñas (60%) frente a 2 niños (40%). Ni las niñas ni los niños han realizado otras figuras que no sean comida.

La investigadora ha podido observar que entre los 5 estudiantes compartían el material. Una de las niñas pregunta al resto si podía coger plastilina morada. Entre ellos compartían y se pedían las cosas.

El rincón de plastilina no tiene un lugar específico dentro del aula sino que cualquier mesa vale para jugar a la plastilina. Este juego se realizó en la mesa del rincón de lectura y puzzles.

Alguna de las expresiones del alumnado fueron: “un churrito para Martina”, “qué bonito”, “necesito eso”, “necesito ese hueso”, “se puede coger lo que queramos”, “alguien ha mezclado la plastilina” y “lo tengo que volver a hacer, se me destrozó”.

En ocasiones la propia investigadora preguntaba al alumnado qué estaba haciendo, las respuestas del ellos fueron: “un churro de nata y naranja”, “es un churro de pastel de uvas rojas” y “una tarta de naranja y un poco de uva”.

Categoría 4: Rincón del ordenador

Figura 7

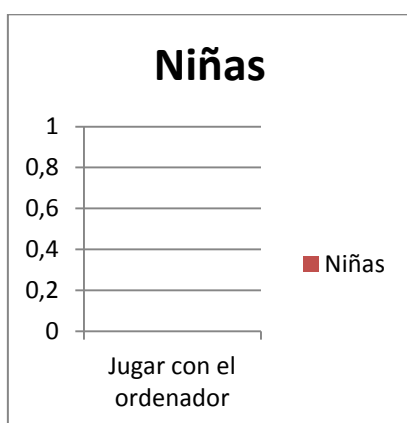


Figura 7. Las niñas en el rincón del ordenador

NIÑAS		
Categoría 4: Rincón del ordenador	Frecuencia	Porcentaje
4.1. Jugar con el ordenador	0	0%
TOTAL	0	0%

Tabla 16. Las niñas en el rincón del ordenador

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Figura 8

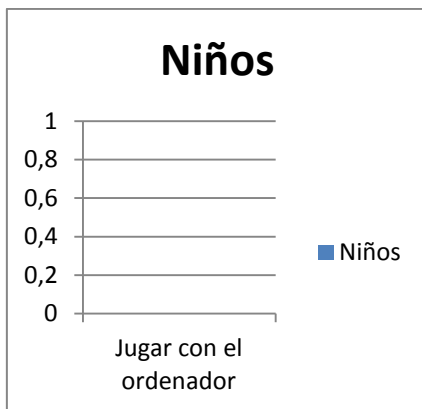


Figura 8. Los niños en el rincón del ordenador

NIÑOS		
Categoría 4:	Frecuencia	Porcentaje
Rincón del ordenador		
4.1. Jugar con el ordenador	0	0%
TOTAL	0	0%

Tabla 17. Los niños en el rincón del ordenador

Como se puede comprobar en la figura 7 y en la figura 8 ni el alumnado femenino, ni el masculino han estado en el rincón del ordenador.

Categoría 5: Rincón de las construcciones y de los animales

Figura 9

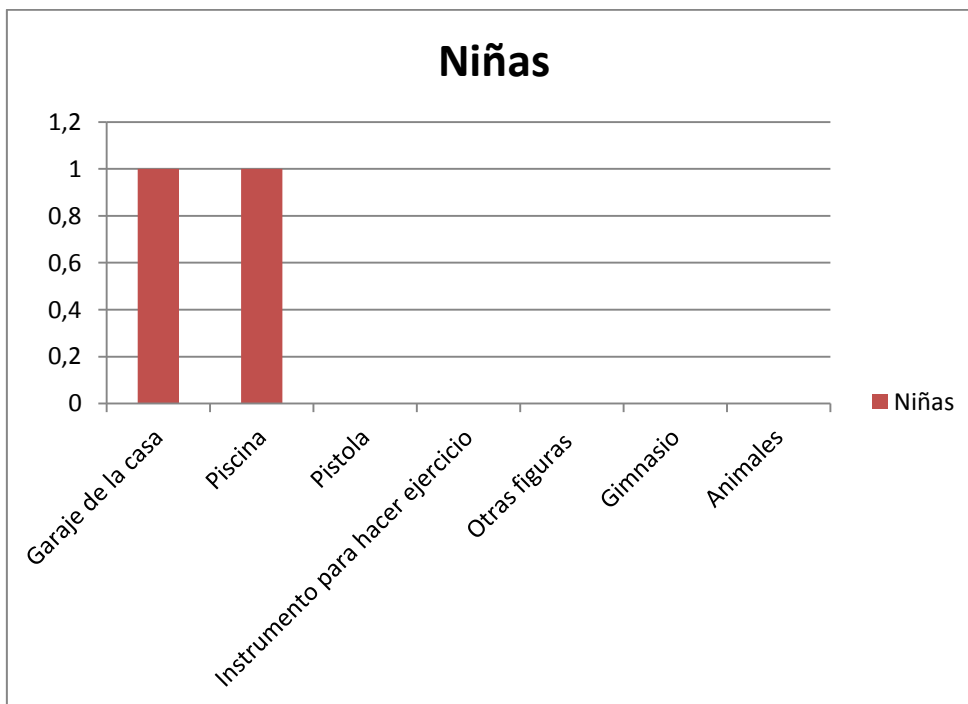


Figura 9. Las niñas en el rincón de las construcciones y de los animales

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

NIÑAS		
Categoría 5: Rincón de las construcciones y de los animales	Frecuencia	Porcentaje
5.1.1. Garaje de la casa	1	50%
5.1.2. Piscina	1	50%
5.1.3. Pistola	0	0%
5.1.4. Instrumento para hacer ejercicio	0	0%
5.1.5. Otras figuras	0	0%
5.1.6. Gimnasio	0	0%
5.2. Animales	0	0%
TOTAL	2	100%

Tabla 18. Las niñas en el rincón de las construcciones y de los animales

Figura 10

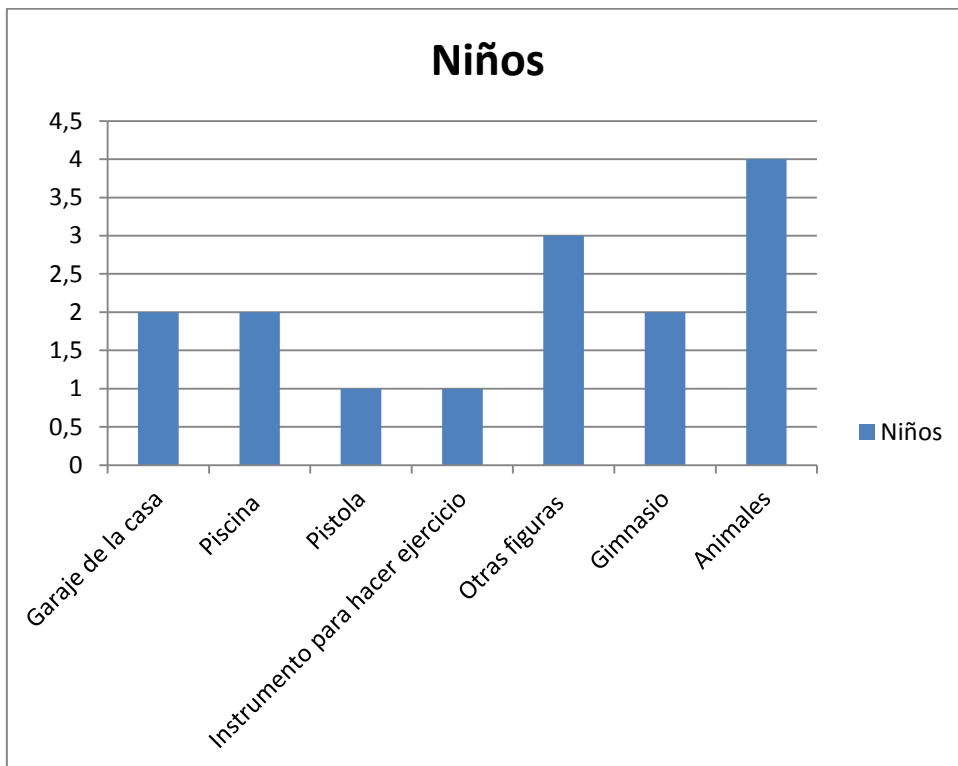


Figura 10. Los niños en el rincón de las construcciones y de los animales

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

NIÑOS		
Categoría 5: Rincón de las construcciones y de los animales	Frecuencia	Porcentaje
5.1.1. Garaje de la casa	2	13,33%
5.1.2. Piscina	2	13,33%
5.1.3. Pistola	1	6,67%
5.1.4. Instrumento para hacer ejercicio	1	6,67%
5.1.5. Otras figuras	3	20%
5.1.6. Gimnasio	2	13,33%
5.2. Animales	4	26,67%
TOTAL	15	100%

Tabla 19. *Los niños en el rincón de las construcciones y de los animales*

En las figuras 9 y 10 se puede apreciar que los niños (88,24%) han adoptado más roles que las niñas (11,76%). Además el número de frecuencias es mayor en los niños, 15 en los niños frente a 2 en las niñas. La figura 9 muestra que las niñas solo han jugado a realizar el garaje de la casa (50%) y la piscina (50%). En cambio la figura 10 muestra que los niños no solo han hecho lo mismo que las niñas sino también han realizado una pistola (6,67%), un instrumento para hacer ejercicio (6,67%), otras figuras (torre, avión, tren, barco que salta, barco linterna, etc) (20%), un gimnasio (13.33%) y han jugado con los animales (26,67%). En este rincón se podía jugar a las construcciones y a los animales. Las niñas únicamente han jugado a las construcciones pero los niños a las construcciones y también a los animales. Han sido 4 los niños que han jugado a los animales.

La investigadora ha observado que el alumnado en este rincón ha puesto en práctica su imaginación y creatividad, no solo a la hora de realizar figuras sino también cuando hablaban. Con las construcciones el alumnado hacía figuras que no correspondían con la realidad y esas mismas figuras las utilizaban para realizar diferentes instrumentos, como por ejemplo, un niño hizo una pistola y también le sirvió como instrumento para hacer ejercicio. No tenía ningún parecido con la realidad. Algunas de las expresiones del alumnado mientras jugaban con las construcciones fueron: “¿a qué tú no tienes un barco que salta?”, “mira, tienes que pasar esta meta”,

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

“mira, Virginia, que gimnasio estamos haciendo”, “esto de pequeño lo tenía en mi casa” y “estoy haciendo una torre”.

La investigadora preguntó a un niño qué hacía y éste le dijo que no tenía ni idea de lo que estaba haciendo. Este niño tenía unos compañeros al lado jugando y dijo: “están haciendo bobadas” y “callaros”.

En este rincón ha habido tanto juego colectivo como individual, pero en ambos ha habido conversaciones. En las conversaciones en grupo el alumnado se comentaba lo que estaban haciendo cada uno, en cambio en la individual el sujeto (en este caso son niños) decía en voz alta lo que estaba haciendo en ese momento. Han sido 4 niños los que han jugado solos, el resto de los juegos han sido colectivos.

En cuanto a los animales, siempre utilizaban los diferentes animales y las vallas. Metían los animales dentro de las vallas. La investigadora recogió una evidencia en una ocasión donde primero estaba un niño jugando con los animales, al cabo de un rato vino otro niño a jugar con él y el primero no quiso compartir los animales con él. El segundo niño le dijo al primero que hay que compartir y al final compartió y los dos niños jugaron juntos con los animales. Otra de las observaciones de la investigadora fue que un niño que también estaba jugando con los animales, colocó las vallas estiradas e iba colocando siempre a los animales en fila, una vez colocados en las vallas, los iba quitando de uno en uno y los colocaba fuera de las vallas en fila. Algunas de las expresiones de los niños jugando con los animales fueron: “Alonso, mira los animales”, “mira lo que he hecho, un corral”, “el burro blanco es más rápido que el conejo” y “mira, el elefante y la jirafa se pueden romper”.

Tanto en el juego de construcciones como en el de animales, la investigadora preguntaba al alumnado qué estaba haciendo.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Categoría 6: Rincón de lectura y puzzles

Figura 11

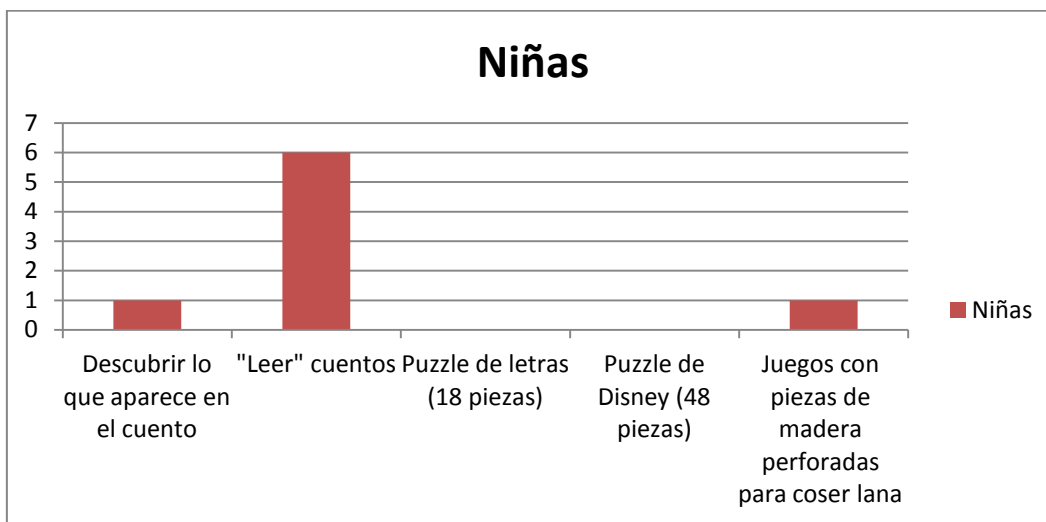


Figura 11. Las niñas en el rincón de lectura y puzzles

NIÑAS		
Categoría 6: Rincón de lectura y puzzles	Frecuencia	Porcentaje
6.1.1. Descubrir lo que aparece en el cuento	1	12,5%
6.1.2. "Leer" cuentos	6	75%
6.2.1. Puzzle de letras (18 piezas)	0	0%
6.2.2. Puzzle de Disney (48 piezas)	0	0%
6.3. Juegos con piezas de madera perforadas para coser lana	1	12,5%
TOTAL	8	100%

Tabla 20. Las niñas en el rincón de lectura y puzzles

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Figura 12

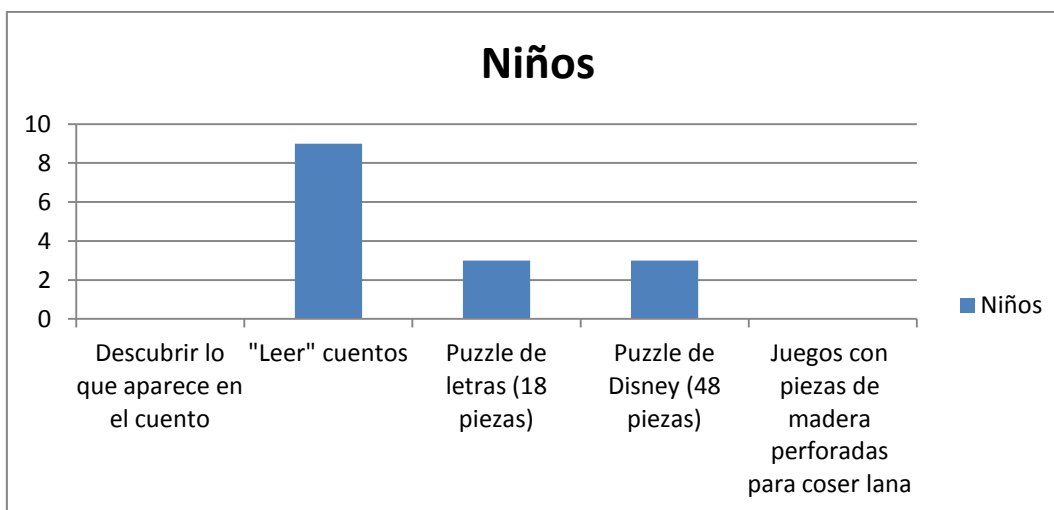


Figura 12. Los niños en el rincón de lectura y puzzles

NIÑOS		
Categoría 6: Rincón de lectura y puzzles	Frecuencia	Porcentaje
6.1.1. Descubrir lo que aparece en el cuento	0	0%
6.1.2. "Leer" cuentos	9	60%
6.2.1. Puzzle de letras (18 piezas)	3	20%
6.2.2. Puzzle de Disney (48 piezas)	3	20%
6.3. Juegos con piezas de madera perforadas para coser lana	0	0%
TOTAL	15	100%

Tabla 21. Los niños en el rincón de lectura y puzzles

Las figuras 11 y 12 muestran diferencias de juegos entre las niñas y los niños en el rincón de lectura y de puzzles. Únicamente ambos géneros coinciden en la lectura de cuentos. Las figuras 11 y 12 indican que hay mayor frecuencia de participación en los niños (65,22%) en el rincón que en las niñas (34,78%). Hay mayor frecuencia de participación en los niños (figura 12) que en las niñas (figura 11), 15 niños frente a 8 niñas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

En dicho rincón se podía jugar a dos cosas, por un lado estaba la lectura y por el otro los puzzles. En cuanto a la lectura, la figura 11 expone que las niñas han participado en el descubrimiento de lo que aparece en el cuento con un total de 1 frecuencia (12,5%), y en la “lectura” de cuentos con una frecuencia de 6 (75%). Por el contrario, la figura 12 refleja que los niños únicamente han realizado la “lectura” de cuentos con una frecuencia de 9 (60%). El alumnado aún no sabía leer y para “leer” los cuentos lo que hacían era pasar las páginas y comentar en voz alta lo que veían. Cuando terminaban de ver y comentar todas las páginas del cuento decían que ya habían terminado. En la lectura de cuentos también “leían” catálogos de juguetes.

Algunas de las expresiones del alumnado a la hora de “leer” fueron: “mira está dormida”, “aquí hace una pompa”, “mira el hijo y el papá”, “luego Ricitos de Oro se quedó en la cama pequeña”, “uy, qué cómodo”, “papá, mamá y el pequeñín”, “qué mono, me lo como”, “en la silla grande se sentó y dijo: uy, qué a gusto”, “se sentó en la pequeña y se cayó”, “alguien ha probado la sopa, dijeron los ositos”, “se fueron los abuelos” y “tenían un olorcito tan rico”. El alumnado no solo “leía” cuentos sino también catálogos de juguetes.

En cuanto a los puzzles, la figura 11 muestra que únicamente las niñas han jugado a juegos con piezas de madera perforadas para coser lana, con una frecuencia de 1 niña (12,5%). Con este tipo de material la niña cosía diferentes figuras. La investigadora le preguntaba qué hacía y ella contestaba: “atar un trenecito” y “también he jugado a hacer una serpiente”. La figura 12 manifiesta que los niños han realizado dos tipos de puzzles, uno de letras con 18 piezas con un total de frecuencia de 3 (20%) y a otro de Disney con 48 piezas con un total de frecuencia de 3 (20%). A la hora de realizar los puzzles, el alumnado se encontraba en el rincón de la asamblea. Cuando terminaban el puzzle entre todos lo recogían. Algunas de las expresiones de los niños fueron: “empezamos la A”, “pero ésta va aquí”, “yo lo coloco”, “ya tenemos cuatro hechas”, “las que están hechas aquí”, “primero bordeo como las fichas y después relleno” y “yo he encontrado tres”.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Categoría 7: Rincón de la casita y de las muñecas

Figura 13

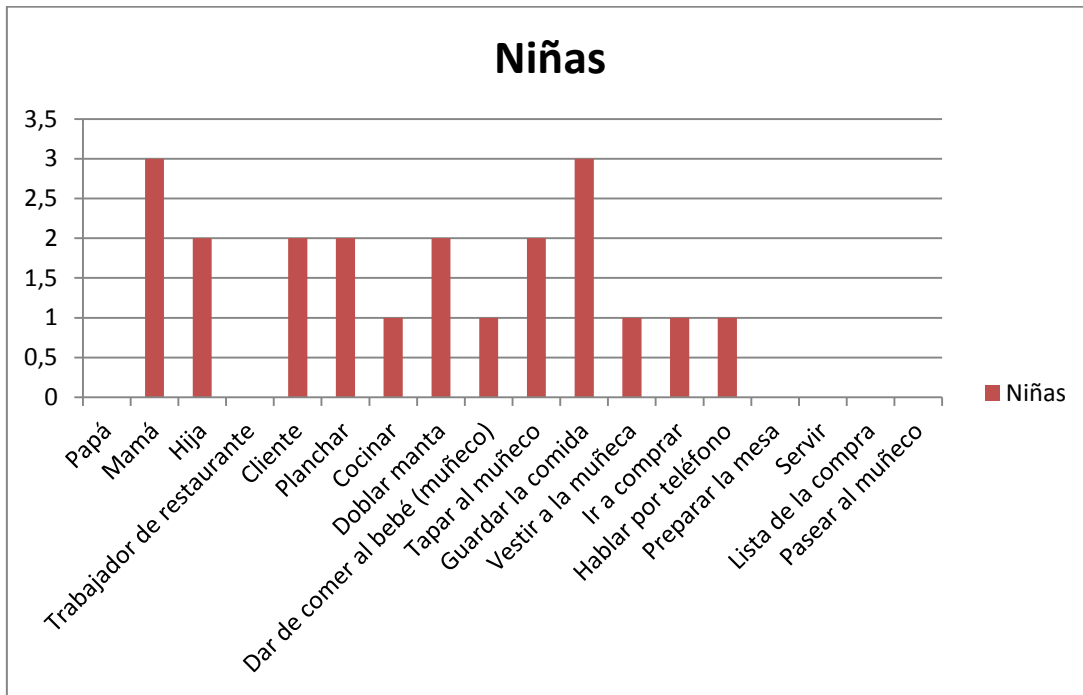


Figura 13. Las niñas en el rincón de la casita y de las muñecas

NIÑAS		
Categoría 7: Rincón de la casita y de las muñecas	Frecuencia	Porcentaje
7.1.1. Papá	0	0%
7.1.2. Mamá	3	14,29%
7.1.3. Hija	2	9,52%
7.1.4. Trabajador de restaurante	0	0%
7.1.5. Cliente	2	9,52%
7.2.1. Planchar	2	9,52%
7.2.2. Cocinar	1	4,76%
7.2.3. Doblar manta	2	9,52%
7.2.4. Dar de comer al bebé (muñeco)	1	4,76%

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

7.2.5. Tapar al muñeco	2	9,52%
7.2.6. Guardar la comida	3	14,29%
7.2.7. Vestir a la muñeca	1	4,76%
7.2.8. Ir a comprar	1	4,76%
7.2.9. Hablar por teléfono	1	4,76%
7.2.10. Preparar la mesa	0	0%
7.2.11. Servir	0	0%
7.2.12. Lista de la compra	0	0%
7.2.13. Pasear al muñeco	0	0%
TOTAL	21	100%

Tabla 22. Las niñas en el rincón de la casita y de las muñecas

Figura 14

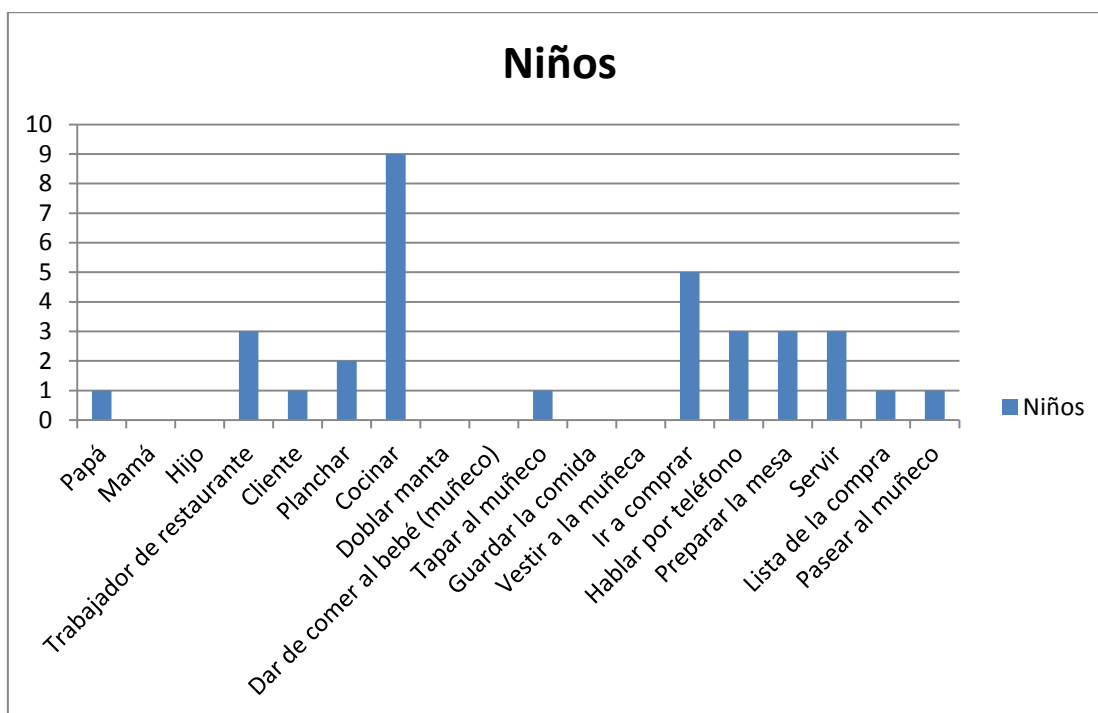


Figura 14. Los niños en el rincón de la casita y de las muñecas

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

NIÑOS		
Categoría 7: Rincón de la casita y de las muñecas	Frecuencia	Porcentaje
7.1.1. Papá	1	3,03%
7.1.2. Mamá	0	0%
7.1.3. Hijo	0	0%
7.1.4. Trabajador de restaurante	3	9,09%
7.1.5. Cliente	1	3,03%
7.2.1. Planchar	2	6,06%
7.2.2. Cocinar	9	27,27%
7.2.3. Doblar manta	0	0%
7.2.4. Dar de comer al bebé (muñeco)	0	0%
7.2.5. Tapar al muñeco	1	3,03%
7.2.6. Guardar la comida	0	0%
7.2.7. Vestir a la muñeca	0	0%
7.2.8. Ir a comprar	5	15,15%
7.2.9. Hablar por teléfono	3	9,09%
7.2.10. Preparar la mesa	3	9,09%
7.2.11. Servir	3	9,09%
7.2.12. Lista de la compra	1	3,03%
7.2.13. Pasear al muñeco	1	3,03%
TOTAL	33	100%

Tabla 23. *Los niños en el rincón de la casita y de las muñecas*

Las figuras 13 y 14 muestran los roles y las acciones que han adoptado las niñas y los niños en el rincón de la casita y de las muñecas. De 5 roles y de 13 acciones, la figura 13 muestra que los roles que adoptaron las niñas fueron: mamá (14,29%), hija (9,52%) y cliente (9,52%). En cambio la figura 14 refleja que los niños adoptaron los roles de papá (3,03%), trabajador de restaurante (9,09%) y cliente (3,03%).

En cuanto las acciones, la figura 13 muestra que las acciones que realizaron las niñas fueron: planchar (9,52%), cocinar (4,76%), doblar mantas (9,52%), dar de comer al bebé (muñeco) (4,76%), tapar al muñeco (9,52%), guardar la comida (14,29%), vestir

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

a la muñeca (4,76%), ir a comprar (4,76%) y hablar por teléfono (4,76%). Por el contrario, la figura 14 muestra que las acciones de los niños fueron: planchar (6,06%), cocinar (27,27%), tapar el muñeco (3,03%), ir a comprar (15,15%), hablar por teléfono (9,09%), preparar la mesa (9,09%), servir (9,09%), lista de la compra (3,03%) y pasear al muñeco (3,03%).

Hay una gran diferencia en el número de frecuencias entre las niñas y los niños, teniendo las niñas 21 (38,89%) y los niños 33 (61,11%). La figura 13 refleja que el rol que más adoptaron las niñas fue el de mamá con un total de 3 (14,29%), y la acción que más realizaron fue la de guardar la comida con un total de 3 (14,29%). En cambio la figura 14 refleja que el rol que más adoptaron los niños fue el de trabajador de restaurante con un total de 3 (9,09%) y la acción que más realizaron fue cocinar con un total de 9 (27,27%).

Durante la observación del juego simbólico en los niños en este rincón, la investigadora observó que se decantaban más por el tema de restaurante: trabajador de restaurante, cliente, cocinar, servir, etc.

En este rincón siempre ha habido juego colectivo, aunque en determinadas ocasiones el juego lo comenzaba un estudiante. Normalmente tanto las niñas como los niños utilizaban objetos reales pero en ciertos momentos utilizaban objetos imaginarios tales como: comida, bebida, salsa y fuego.

La investigadora ha podido observar que cuando jugaban niñas y niños juntos, entre ellos se repartían las tareas del hogar. Tanto si el juego era del mismo género o de ambos entre ellos se compenetraban muy bien y no había problemas en el juego. No ha habido conflictos fuertes entre ellos, en una ocasión jugaban tres niños, dos de ellos cocineros y el tercero el cliente, los dos cocineros discutieron porque querían dar la comida a la vez al cliente. Pero entre ellos solucionaron el conflicto. Había momentos que el alumnado enseñaba a la investigadora lo que cocinaba o la involucraba en el juego. También, la investigadora apreció que cuando el alumnado jugaba al tema de restaurante, trataban a los clientes como: “señor” y “señora”, se pedían las cosas “por favor”, utilizaban muchas expresiones de cortesía.

Algunas de las expresiones del alumnado en el rincón de la casita y de las muñecas fueron: “dame esa caja de allí”, “dame la sartén”, “la tomate”, “eso es una

seta”, “mi madre otra vez, otra vez está llamando”, “oye mamá, me voy de compras”, “adiós, que te lo pases bien”, “se la iba a dar al bebé”, “mamá mira lo que he comprado”, “he comprado todo esto porque había poca comida”, “la voy a doblar”, “toma un huevo”, “toma un plato para el huevo”, “una coca cola”, “estamos haciendo la lista de la compra”, “voy a poner el bacon frito”, “tú eres el papá”, “esto para la ensalada”, “yo también sé planchar”, “mi comida favorita es ésta”, “ya he terminado”, “por favor, quiero un pollo”, “voy a coger más comida” y “¿quieres un vaso de salsita que está muy rica?”.

5. Conclusiones

Para concluir esta indagación, el orden decidido para responder a los objetivos y a la pregunta de dicha indagación es el siguiente: en primer lugar, dar respuesta a los objetivos específicos, en segundo lugar al objetivo general y concluir respondiendo a la pregunta de la investigación.

El primer objetivo específico es “comprobar qué tipo de objetos atraen su atención”. En el juego libre las niñas se han sentido más atraídas por material de disfraces, de peluquería, de médicos y de muñecas. Por el contrario, los niños se han sentido más atraídos por material de construcción, de animales, de lectura y de la cocinita (cocinar, imaginar que tienen un restaurante, etc). En cuanto a la lectura de cuentos, en diversas ocasiones no era una elección libre.

El segundo es “percibir el tipo de relaciones sociales con sus iguales”. En general las relaciones entre los iguales han sido muy buenas, en ocasiones juegan solos, en parejas con iguales del mismo género o del contrario, en pequeños grupos con miembros del mismo género o de ambos. Dependiendo del tipo de juego se realiza de forma individual, en pareja o colectivo. En algún momento ha habido estudiantes que no dejaban jugar a otros pero poco después han solucionado entre ellos el conflicto y han jugado juntos. La investigadora ha comprobado que el alumnado no es conflictivo sino que entre ellos se quieren mucho, son todos amigos. Cabe destacar que en momentos puntuales han involucrado al juego a la investigadora sin ella preverlo.

El tercer objetivo específico es “observar si demuestran cooperación y compañerismo en las actividades grupales”. Entre el propio alumnado se ha observado cooperación y compañerismo en el juego por rincones. En determinadas ocasiones había

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

estudiantes jugando en un rincón e iban otros estudiantes a jugar con ellos, estos últimos son bien recibidos y juegan todos juntos. Otro suceso en el rincón de las construcciones y de los animales fue la unión de dos figuras distintas hechas por dos niños, donde decidieron juntarlas y formar otra figura diferente con lo que habían creado.

Y el cuarto y último objetivo específico es “apreciar si manifiestan deseos de aprender y adquirir conocimientos nuevos”. El alumnado está constantemente manifestando deseos de aprender y de adquirir conocimientos nuevos. Siempre que estaban en el rincón y había material que desconocían preguntaban o bien a la docente o a la investigadora qué era. También se ha apreciado la gran capacidad imaginativa y creativa del propio alumnado investigado a la hora del juego, sobre todo en el rincón de las construcciones y de los animales y en el rincón de la lectura ya que para “leer” un cuento se fijaban en las imágenes y comentaban lo que veían.

Debido a que el colegio donde se realizó la investigación seguía la programación de editoriales, el alumnado apenas tenía tiempo para jugar en los rincones. Muchos días no jugaban o jugaban muy pocos niños y niñas, solo aquellos que eran más rápidos que el resto para realizar las fichas. El propio alumnado se quejaba de que hacían muchas fichas durante el día y que no tenían tiempo para jugar. Como se puede comprobar con la investigación el rincón del ordenador no se ha utilizado mientras la investigadora estaba en el aula por falta de tiempo de juego. Entre los principales hallazgos de esta indagación destaca la evidencia de que en la Escuela Infantil sería mejor prescindir de ciertos materiales curriculares para dejar más tiempo de dedicación al juego por rincones, puesto que con su práctica se consiguen mejores objetivos en esta etapa.

En ocasiones el alumnado juega más a una cosa porque les gusta más o porque de mayor quieren dedicarse a ello. La investigadora observó que había una niña que siempre que estaba en el rincón de los disfraces y de la peluquería, le encantaba ser peluquera. Ella misma le dijo a la investigadora que de mayor quiere ser peluquera. El juego simbólico refleja la personalidad del alumnado.

La investigación tiene como objetivo general “descubrir cómo nuestro alumnado, en este caso las niñas, están percibiendo la realidad en su entorno”. Se puede concluir tras la investigación que tanto las niñas como los niños han pasado por todos los rincones del aula pero no todos han adoptado el mismo rol. Las niñas han adoptado más roles en el rincón de los disfraces y de la peluquería y en el rincón de los médicos.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

En cambio los niños han adoptado más roles en el rincón de las construcciones y de los animales, en el rincón de la casita y de las muñecas y en el rincón de lectura y puzzles. El rincón de plastilina tiene frecuencias similares. Las niñas han jugado más a disfrazarse y los niños a cocinar y a “leer” cuentos.

Se concluye la investigación respondiendo a la pregunta ¿se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?. Las niñas han adoptado diferentes roles en los rincones del aula. Se han decidido más por el rincón de los disfraces y de la peluquería (han jugado a disfrazarse, a peinar, a maquillar y a cortar el pelo) y por el rincón de los médicos (han jugado a ser médicas, enfermeras, pacientes y mamás de pacientes). Las niñas apenas han jugado en el rincón de las construcciones y de los animales, solamente lo han frecuentado dos veces para jugar a construir un garaje de la casa y una piscina. En ningún momento han utilizado material para construir pistolas o figuras similares. En el rincón de plastilina han jugado a lo mismo que los niños, a hacer comida con diferentes figuras. En cuanto al rincón de lectura y de puzzles, ha predominado la lectura, ya que no han realizado ningún puzzle. Y por último, en el rincón de la casita y de las muñecas han adoptado diferentes roles como: mamás, hijas y clientes. Y las acciones que han realizado están relacionadas con tareas de la casa y con las muñecas (sus bebés). En parte las niñas sí están influenciadas porque por ejemplo, en los diferentes rincones del aula se decantan más por jugar o construir material “de niñas”, es decir, han jugado más las niñas en la peluquería que a construir o a jugar con los animales como los niños. La investigadora observó como las niñas cuando se disfrazaban se paseaban por el aula para que el resto del alumnado las viera, en cambio los niños no. La sociedad induce de alguna forma a las niñas para estar más adornadas, poniendo atención al aspecto del pelo, del cuerpo y de la vestimenta que los niños. Este rol social, a los 4 años, se muestra como ya totalmente aprendido.

6. Bibliografía

- Alménzar Rodríguez, M.L. (1989). El alumno de la escuela infantil, en A. Gervilla Castillo (Coord.) *Organización Escolar Aplicada a la Escuela Infantil* (pp. 81-98). Málaga: Edinford.
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Berger, K. (2007). *Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia*. Madrid: Médica Panamericana.
- Bosch, L. (2001). El carnet de rincones: organización y autonomía. *Aula de Infantil*, 2, 11.
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano: experimentos en entornos naturales y diseñados*. Barcelona: Paidós.
- Buendía Eisman, L. y Berrocal de Luna, E. (2010). La Observación. En S. Nieto Martín (Coord.) *Principios, Métodos y Técnicas esenciales para la Investigación Educativa* (pp. 129-144). Madrid: Dykinson.
- Constitución Española (1978). *Derechos y libertades. Artículo 14*. Consultado el 14 de mayo de 2015, de:
http://www.congreso.es/docu/constituciones/1978/1978_cd.pdf
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, *por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* (BOCyL N° 1, de 2 de enero de 2008).
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2013). *Temas para la Educación*. Consultado el 15 de febrero de 2015, de:
<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd10031.pdf>
- Fernández Morán, E.; Quer Sopena, L. y Securum Fuster, R.M. (1997). *Rincón a rincón: Actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años*. Barcelona: Centro de Publicación del MEC.
- Freinet, C. (1996). *La escuela moderna francesa: Guía práctica para la organización material, técnica y pedagógica de la escuela popular; Una pedagogía moderna de sentido común: Los dichos de Mateo; Las invariantes pedagógicas*. Madrid: Morata.
- Ganaza, M.I. (2001). Evaluar los rincones: una práctica para mejorar la calidad en las aulas de educación infantil. *Aula de Infantil*, 2, 6-10.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

- García Rodríguez, M.L. (1996). *Organización de la Escuela Infantil*. Madrid: Escuela Española.
- Gil Juan, M.R. (2001). El papel de la maestra en los rincones. Oportunidades para la observación y el intercambio con los niños y las niñas. *Aula de Infantil*, 2, 13-15.
- Guerra Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. Consultado el 16 de febrero de 2015, de:
<http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Hernández Pina, F y Maquilón Sánchez, J.J. (2010). Introducción a los diseños de Investigación Educativa. En S. Nieto Martín (Coord.) *Principios, Métodos y Técnicas esenciales para la investigación Educativa* (pp. 109-126). Madrid: Dykinson.
- Hervás Anguita, E. (2008). *El juego en Educación Infantil*. Consultado el 14 de mayo de 2015, de:
http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HERVAS_1.pdf
- Ibáñez Sandín, C. (2007). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid: La Muralla.
- Laguía, M.J. y Vidal, C. (1999). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona: Graó.
- Montessori, M. (2003). *El método de la Pedagogía científica: Aplicado a la Educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca: Nueva.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Newman, B. y Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño*. México: Limusa.
- Pardo, M. (1993). *El valor del juego en educación infantil*. Consultado el 17 de febrero de 2015, de:
http://www.grao.com/revistas/aula/016_017-actitudes-valores-y-normas--contenidos-actitudinales-en-el-proyecto-de-centro/el-valor-del-juego-en-educacion-infantil
- Pestalozzi, J.E. (1982). *Cartas sobre Educación Infantil*. Barcelona: Humanitas.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

- Prieto García-Tuñón, M.A. y Medina Rubio, R. (S.D.). *El juego simbólico, agente de socialización en la Educación Infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Consultado el 16 de febrero de 2015, de:
http://www.daletiempoaljuego.com/juguetes/g/el_juego_simbolico_prieto_medina-795.pdf
- Pruaño Radio, A.M. (S.D.). *Educación infantil. Método pedagógico, los rincones*. consultado el 15 de febrero de 2015, de:
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/marmnie/files/2012/05/educacion-infantil-metodo-pedagogico-rincones-34517-completo.pdf>
- Pugmire-Stoy, MC. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea.
- Pulaski, M.A.S. (1989). *El desarrollo de la mente infantil según Piaget*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Sabariego Puig, M. (2010). Etnografía y estudio de casos. En S. Nieto Martín (Coord.) *Principios, Métodos y Técnicas esenciales para la investigación Educativa* (pp. 425-445). Madrid: Dykinson.
- Tavernier, R. (1984). *La escuela antes de los 6 años*. Barcelona: Martínez Roca.
- UNESCO (1993). *John Dewey*. Consultado el 5 de febrero de 2015, de:
<http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/deweys.pdf>
- Varios autores. 20 Minutos (2015). *Los estereotipos entre jóvenes prevalecen a pesar del “enorme avance” de la equidad*. Consultado el 3 de marzo de 2015, de:
<http://www.20minutos.es/noticia/2375203/0/estudio-equidad/reina-sofia-fad/salarios-genero-comportamiento-sexual/>
- Vigy, J.L. (1988). *Organización cooperativa de la clase: Talleres permanentes con niños de 2 a 7 años*. Madrid: Cincel.

7. Anexos

Anexo 1

La noticia es la siguiente:

Los estereotipos sexistas entre jóvenes prevalecen a pesar del "enorme avance" de la equidad.

- Un estudio del centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la FAD destaca que España es el país de su entorno que más ha avanzado en equidad.
- No obstante, la igualdad entre hombres y mujeres aún cuenta con obstáculos, como los salarios, los roles familiares y sexuales o los estereotipos sexistas.
- El 42% de los hombres y el 47% de las mujeres entre 15 y 29 años creen que tener hijos perjudica la carrera profesional de ellas, según datos de Injuve.

Las mujeres españolas siguen experimentando a día de hoy **determinadas situaciones "injustas"** a pesar del "enorme" avance producido en los últimos años en cuanto a la equidad de género.

Así lo explica el último estudio monográfico presentado por el centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la FAD, Jóvenes y Género. El estado de la cuestión, que analiza los obstáculos que aún impiden al colectivo femenino equipararse al 100% con el masculino en la sociedad actual: salarios, roles familiares —tareas domésticas, cuidado de niños o mayores— y sexuales y violencia machista, entre otros.

A través del estudio de diversos indicadores y datos, primarios y secundarios -CIS, INE, Injuve-, de los últimos cuatro años, el documento, presentado este jueves y elaborado en 2014, pone de manifiesto que la mujer ha tenido, **gracias a su propio compromiso** y esfuerzo, un papel fundamental en el avance de dicha equidad en nuestro país. Ha sido "la gran protagonista", señala.

También apunta que las actitudes, opiniones y conductas de hombres y mujeres **no dejan de evolucionar y aproximarse** entre ellas, por ejemplo, la tolerancia sobre la moral privada —también en los jóvenes—, los valores finalistas o incluso el comportamiento sexual: la edad de la primera relación sexual completa es la misma para

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

ellos y ellas, 17,3 años. No obstante, "los estereotipos sociales no cambian tan fácilmente", asegura Eusebio Megías, director técnico de la FAD.

De hecho, algunos datos siguen preocupando a los analistas, **como que más de un 40% de los hombres (42%) y las mujeres (47%)** entre 15 y 29 años creen que tener hijos es un obstáculo para la carrera profesional de ellas, siendo que solo el 23% de los hombres y el 11% de las mujeres consideran que lo sea para la de ellos, según el Instituto de la Juventud (2012).

Las diferencias salariales son también una cuestión muy relevante, siendo que "en teoría el nivel de formación es el mismo, pero en la práctica, hay más mujeres universitarias y están mejor preparadas", dice Megías. **El salario medio neto de las mujeres ocupadas** entre 15 y 29 años es, según datos de 2012, 100 euros más bajo que el de los hombres.

En cuanto a las **actitudes "más profundas"** respecto a las relaciones de pareja, y aunque se trate "de minorías", explica Megías, hay opiniones sexistas tradicionales "que no han desaparecido" de nuestra sociedad y que son "sustrato" y caldo de cultivo para posibles actitudes violentas.

Así, el director técnico de la FAD pone el foco en estadísticas de la Delegación del Gobierno para la Violencia de Género de 2013 que dicen, por ejemplo, que un 24,2% de los chicos entre 12 y 24 años **está "algo de acuerdo" con que "algo habrá hecho" una mujer** cuando es agredida por su marido. O que el 33% de los chicos está algo (21,7%), bastante (6,3%) o muy (5%) de acuerdo con que "está bien" que ellos salgan con muchas chicas, pero no al revés. La suma de estos tres porcentajes en chicas es el 8,9%.

Las estadísticas de violencia de género, termina Megías, indican que estos comportamientos en España **"empiezan muy pronto y crecen rápidamente"**. "Se acumulan", explica, "los episodios de violencia antes de los 30 años de edad, lo que indica que ciertas formas de pensar y actuar perviven en generaciones que tendrían que haber vivido "otras cosas".

"Hay un estrato social que es difícil de cambiar", apunta, una tarea que fundamentalmente debería llevar a cabo la educación, pero también las leyes. La

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

evolución respecto a estos estereotipos sexistas —la pareja ideal, los comportamientos agresivos— **va "muy despacio"**, lo que coloca a las mujeres en una situación "injusta".

Aun así, desde la Fad no son pesimistas y **no quieren hablar de estancamiento**, es más, afirman que España "es el país europeo", en relación con los de su entorno, en el que se ha producido un cambio más notorio en cuanto a equidad y que, si bien la crisis ha relegado este tema a un segundo plano, también ha sido un revulsivo para el cambio de ciertas convicciones que han llevado a los jóvenes a una mayor implicación social, política, etc.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Anexo 2

La tabla 24 hace referencia a los tipos de rincones dentro del aula. En cambio, la tabla 25 expone los tipos de rincones fuera del aula.

AUTOR	TIPO	CARACTERÍSTICAS
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de la alfombra	<ul style="list-style-type: none"> - Es el espacio más amplio del aula. - Se realiza la Asamblea a diario donde el docente reúne a todo el alumnado. - Se realizan diferentes actividades grupales como leer cuentos, pasar lista, recitar la oración, cantar canciones, entre otras. - Sirve de zona de descanso para trabajar la relajación. - Puede estar dotado de un suelo alfombrado o no, delimitado con una cinta para que el alumnado sepa dónde se tiene que sentar y hasta dónde abarca. - Es conveniente que haya un tablón para colocar todas las fotos del alumnado, los días de la semana, los meses y el tiempo.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de construcción	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio dirigido para utilizar diferentes elementos tridimensionales para fomentar el desarrollo del lenguaje y el pensamiento matemático ya que es esencial en edades tempranas. - Puede estar situado en un suelo con moqueta o similar para amortiguar el ruido de los materiales empleados ya que se pueden utilizar juguetes remolcables, elementos de construcción, coches, etc.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de los secretos	<ul style="list-style-type: none"> - El espacio que se emplea para este rincón es un armario con una serie de cajones o bandejas para cada estudiante del aula.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

		<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado dejará en su cajón el bocadillo para el recreo y otros objetos personales. - Debe tener una foto de cada estudiante para identificar de quién es cada uno. Es un cajón personal y ninguno debe abrir uno que no sea suyo.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de actividades individuales (rincón de trabajo de mesa)	<ul style="list-style-type: none"> - El aula de Educación Infantil debe tener un espacio dirigido a la actividad individual para fomentar la autonomía. - Consta de unas mesas con unas sillas. Tal vez es conveniente situarlas próximas a la pizarra por si la docente explica en qué consiste la actividad partiendo de un ejemplo expuesto en ella. - Debe situarse en un lugar con bastante luminosidad.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de disfraces y títeres	<ul style="list-style-type: none"> - El niño se deja llevar por su imaginación e ingenio a la hora de contar y representar una historia. - Se puede representar situaciones cotidianas o historias creadas por el propio alumnado a través de diferentes títeres. - Se realizarán tanto actividades individuales como grupales. - Es un espacio que debe contener títeres, disfraces, pelucas, capas, guantes, accesorios, etc. Además se puede colocar un pequeño teatrillo dentro del aula.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de la información (ordenador)	<ul style="list-style-type: none"> - Zona para concienciar al alumnado de la importancia de las nuevas tecnologías y que a través de ellas podemos buscar información de todo tipo. - Se pueden realizar múltiples actividades con el

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

		<p>ordenador mediante un número reducido de estudiantes, dos o tres, además a través de él podemos exponer los trabajos realizados por el propio alumnado con la ayuda de la pizarra digital o del cañón para que toda la clase pueda ver su trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debe colocarse en un lugar que no corra peligro de algún daño.
Ibáñez Sandín (2007)	Rincón de juegos de casa	<ul style="list-style-type: none"> - Es un espacio dirigido a juegos o juguetes del hogar, es decir, cada estudiante deberá llevar al aula un juguete suyo para compartirlo con el resto del alumnado.
Laguía y Vidal (1999)	Rincón motriz	<ul style="list-style-type: none"> - En las edades tempranas se establece una relación corporal y motriz para que el alumnado pueda conocerse a sí mismo, a los otros y a los objetos. - El colegio ofrece y fomenta en el alumnado conocimientos del cuerpo, de las demás personas, de los objetos y del mundo que le rodea. - La docente aportar diversas posibilidades para que cada estudiante experimente y observe su cuerpo y manipule diferente material. - El material que se puede utilizar es: un espejo grande, pinturas, cuerdas, aros, gusanos, cajas con agujeros, etc.
Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)	Rincón del juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - A partir del juego simbólico el alumnado aprende a imaginar la realidad, simulando diferentes situaciones de los adultos. - Se fomentan las relaciones sociales ya que es un tipo de juego que puede ser individual o colectivo. También se fomenta el desarrollo de la imaginación y de la creatividad.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

		<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de múltiples tipos de materiales tales como una cocinita, muñecos, cochecitos de bebés, utensilios de médicos, de cocina...
<p>Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)</p>	<p>Rincón de la Biblioteca y de las letras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamental que este tipo de rincón aparezca en todas las aulas de Educación Infantil ya que es esencial fomentar la lectura y la escritura. - Los niños más pequeños pueden manipular los cuentos para que vean que no todos están hechos con el mismo tipo de material, ver las imágenes y a partir de ellas crear historias nuevas fomentando la creatividad y la imaginación. - El alumnado más mayor debe tener libros adecuados a su edad y sobre el tema que se esté trabajando en ese momento en el aula. - Es importante incluir actividades con letras para que de forma progresiva vayan adquiriendo vocabulario. - Se puede utilizar para este rincón o bien una alfombra en el suelo o una mesa con sillas, además habrá un expositor con el material a la altura del alumnado.
<p>Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)</p>	<p>Rincón de los juegos didácticos y lógica-matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio dirigido para promover el desarrollo de las matemáticas y del pensamiento lógico. - Para los más pequeños el rincón debe estar dotado de material necesario como puzzles, cualquier material o actividad que contengan números, etc. - El objetivo es conseguir que el alumnado haga clasificaciones y seriaciones como base para realizar en un futuro un mayor número de relaciones posibles.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

<p>Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)</p>	<p>Rincón de plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Con este rincón se fomenta el desarrollo de la imaginación y la creatividad del alumnado. - Es provechoso que esté situado al lado de una pila de agua (si hay en el aula) o del baño y en una zona amplia que no haya mucho tránsito. - Se utiliza diferente tipo de material relacionado con la expresión plástica como pinturas, temperas, pinceles, tijeras... para realizar actividades diversas tales como plastilina, recortables, pintar con tempera, entre otras. - En ese mismo rincón o en otro lugar del aula debe haber una cuerda para colgar todos los dibujos del alumnado. - Se establece una norma primordial que es dejarlo todo limpio y bien recogido.
<p>Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)</p>	<p>Rincón de observación y experimentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dirigido a experimentar la actividad científica. - El alumnado aprende a observar e investigar el mundo que le rodea mediante la manipulación, haciendo experimentos con distintos materiales, a través de la balanza colocando objetos de diversos tamaños, etc. - La docente puede participar haciéndoles una serie de preguntas sobre qué creen que ha pasado o qué pasará, para que se sientan como auténticos científicos y propongan hipótesis para que tras el experimento comprueben si son ciertas o no.

Tabla 24. *Tipos de rincones dentro del aula*

Fuente: Ibáñez Sandín, 2007; Laguía y Vidal, 1999. Elaboración propia.

AUTOR	TIPO	CARACTERÍSTICAS
Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)	Rincón de la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio dedicado al huerto o jardín y a los animales. - El objetivo principal del rincón sería concienciar al alumnado que los animales y las plantas son seres vivos y hay que respetarlos. - Se pueden realizar múltiples actividades en este rincón como observar cómo actúan los diferentes animales (tortugas, gallinas, conejos, vacas, gatos...), cuidarlos, ver cómo van creciendo, qué alimentos necesitan, etc. Además cada niño se puede llevar un animal a la semana para cuidarlo en casa. - Es un rincón para observar y explorar. - Agrupa lo relativo al conocimiento del Medio Natural y a la enseñanza de la vida cotidiana.
Ibáñez Sandín (2007); Laguía y Vidal (1999)	Rincón del agua	<ul style="list-style-type: none"> - El agua es un elemento fundamental en el juego y el mejor sitio para realizar estas actividades es al aire libre, en el patio. - Para realizar este tipo de actividades habría que establecer previamente una serie de normas para no malgastar el agua y no mojar todo el suelo. - Es conveniente que en el patio haya pilas de agua a la altura del alumnado con agua fría y caliente, además las actividades se pueden realizar tanto individuales como grupales. - Recomendable el empleo del agua para trabajar nociones de contenido, de disolución, de permeabilidad, etc.

Tabla 25. Tipos de rincones fuera del aula

Fuente: Ibáñez Sandín, 2007; Laguía y Vidal, 1999. Elaboración propia.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Anexo 3

CONDUCTAS	LUGAR
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	
Desarrollo del juego	
Conversaciones	
Final del juego	
OBSERVACIONES	

Tabla 26. Registro de observación del juego simbólico

Fuente: Elaboración propia

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Anexo 4

Los registros de observación del juego simbólico de las niñas son:

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: una niña.

Fecha de observación: 10 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 5 minutos.

Número de sesión: 1.

CONDUCTAS	Rincón de las construcción y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	El material que utiliza es real, no correspondiente a la realidad e imaginativo. Como material real utiliza un coche y un muñequito. El material de construcción que utiliza para realizar un garaje (no correspondiente a la realidad) y la puerta y la piscina como material imaginativo.
Acciones	
Representar una acción real	Se representa un garaje para meter coches junto con una puerta y una piscina. En la piscina utiliza un muñequito.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	Al principio la niña está jugando sola pero inmediatamente van dos niños a jugar con ella.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Construir un garaje y una piscina.
Desarrollo del juego	La niña comienza sola a construir con material de construcción un garaje en forma de rectángulo pero vienen dos niños a jugar con ella y le ayudan a construirlo. En ese rectángulo dejan un hueco como puerta y utilizan dos coches para meterlos y sacarlos del garaje. Un niño coge un muñequito y simula una piscina, hace como que salta al agua. Los tres juegan con la piscina.
Conversaciones	El alumnado se pregunta entre ellos qué están haciendo. Algunas de las frases son: Niño 1: ¿qué haces? Niña: un garaje Niño 2: ¿qué haces? Niño 1: una valla. Niño 2: (coge el muñequito) a la piscinaa...
Final del juego	El alumnado termina de repente ya que es la hora de comerse el bocadillo. Entre todos recogen.
OBSERVACIONES	Hay un niño (1) que ejerce el liderazgo y manda al otro niño (2) que por ahí no se debe meter el coche al garaje.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: una niña.

Fecha de observación: 11 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 20 minutos.

Número de sesión: 2.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	El material que utiliza es real e imaginario. Como material real utiliza una tabla de planchar, una plancha, dos mantitas, una cazuela, platos, vasos, comida, un carrito, la cocinita y una muñeca. Y como material imaginativo comida.
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	Como acciones reales: planchar, doblar las mantas, meter las mantas en un carrito, dar de comer al muñeco (bebé) y hacer la comida. Como acciones irreales: hacer un café utilizando un vaso y el grifo de la cocinita.
Agrupamiento	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

(social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	En primer lugar la niña juega sola pero luego va un niño a jugar con ella.
Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Mamás y papás.
Desarrollo del juego	La niña primero plancha una mantita y la dobla y la coloca en un carrito. Cuando viene el niño se ponen a jugar a “mamás y papás” y el niño coge la plancha y se pone a planchar la mantita, la niña mientras está ayudando al niño estirando y colocando la mantita. Una vez que termina el niño de planchar, la niña dobla la mantita mientras que él hace la comida. Después la niña se pone a dar de comer al bebé (muñeco).
Conversaciones	Entre ellos dos se van diciendo qué están haciendo. Algunas de las expresiones de la niña son: “voy a planchar esto” y “tú eres el papá”. Y algunas del niño son: “yo también sé planchar” “¿qué quieres que te haga de comida?”. El niño al verme ahí me dice si me hacía un café, que me va a hacer una pizza y que a él le gusta mucho el pepperoni.
Final del juego	Al venir más niñas al rincón a jugar, los dos dejan de jugar a “mamás y papás” y se ponen a jugar a otra cosa.
OBSERVACIONES	El niño participa en las tareas del hogar (planchar o hacer la comida). Entre los dos se reparten las tareas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: una niña.

Fecha de observación: 13 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 5 minutos.

Número de sesión: 3.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	El material que utiliza la niña está compuesto por piezas de madera perforadas con diferentes formas y con agujeros para coser con lana.
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Coser.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	La niña juega sola.
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Juego con piezas de madera perforadas para coser con lana.
Desarrollo del juego	La niña coge piezas de madera perforadas y hace como que está cosiendo con lana.
Conversaciones	Le pregunto a la niña ¿qué hace? y me contesta: “atar un trenecito”. Le pregunto: ¿qué más has cosido? y me dice: “no sé” “no sé, lo que he hecho”. Otra expresión es: “también he jugado a hacer una serpiente”.
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	La niña está jugando en el rincón de peluquería porque en el rincón de lectura y puzzles no había sitio. Con la niña hay otras dos niñas pero están jugando a otra cosa.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 18 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 5 minutos.

Número de sesión: 4.

CONDUCTAS	Rincón de los médicos
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	El material que utilizan es real e imaginario. Utilizan como material real utensilios de médico que se encuentran dentro de un maletín, varios peluches, un muñeco, una mesa y sillas. Y como material imaginativo un jarabe.
Acciones	
Representar una acción real	Representan un Hospital con una camilla que sería la mesa. Dos niñas son médicas y otras dos llevan a su bebé al Hospital para curarles. A los muñecos les miran la respiración, les dan un jarabe, les ponen una inyección, etc.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	Al principio juegan dos niñas pero luego se unen otras dos.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Médicos.
Desarrollo del juego	Dos niñas están jugando a ser médicos atendiendo a peluches pero de repente llegan dos niñas con sus bebés para curarles ya que están malitos.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de las niñas son: “tose”, “tiene mocos”, “le vamos a dar un poco de jarabe” y “dale un poco de leche que está llorando”. Todas hablan entre ellas.
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: una niña.

Fecha de observación: 23 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 5 minutos.

Número de sesión: 5.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	La niña utiliza un cuento titulado “la feria”.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	El cuento está formado por ventanas que al levantarlas aparecen nuevas acciones de los personajes. La niña lo que hace es levantarlas para ver qué hay debajo.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	Una niña sola.
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Descubrir lo que aparece en el cuento.
Desarrollo del juego	La niña coge un cuento del expositor de cuentos en el Rincón de la lectura y se va a la mesa y se sienta en una silla. Como todo el cuento tiene ventanas, la niña se pasa todo el rato subiendo y bajando cada una de ellas para ver lo que hay debajo.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de la niña son: “mira, está dormida” “aquí hace una pompa” “aquí no la hace”
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	La niña no lee el cuento solo levanta las solapas para ver lo que hay debajo.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 24 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 13 minutos.

Número de sesión: 6.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	Un muñeco, una manta, material de cocina como comida, platos, dos cestas, etc.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Las acciones son: tapar con la manta el muñeco, hacer la comida y guardar la comida en cestas.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	Dos niñas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Mamás y bebés.
Desarrollo del juego	Una niña hace de mamá y la otra de hija mayor, la mamá coge la manta y un muñeco y le tapa. Y la otra niña (hija) hace la comida. Y entre las dos meten la comida, los platos y los cubiertos en cestas.
Conversaciones	Algunas de las expresiones son: “la voy a doblar”, “punta con punta”, “toma un huevo”, “toma un plato para el huevo” y “una coca cola”.
Final del juego	Vienen más niños y niñas al rincón y van a jugar a otra cosa.
OBSERVACIONES	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 27 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 20 minutos.

Número de sesión: 7.

CONDUCTAS	Rincón de los disfraces y de la peluquería
Material	
Utilizar objetos reales	Utilizan disfraces, pelucas, camisetas, pantalones, etc.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Coger de una caja los disfraces y disfrazarse.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	Primero está jugando una niña sola pero al rato viene otra niña y después otros dos niños.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Disfrazarse.
Desarrollo del juego	Primero la niña coge de la caja de los disfraces una chaqueta de china y una peluca roja y se lo pone. Va por toda la clase asustando al resto del alumnado. Cuando se quita la chaqueta y la peluca lo vuelve a guardar en la caja y saca otra cosa para ponerse. La niña se viste de china, de payaso y de vaquera. A continuación, viene una niña al rincón y se disfraza con ella. Después de un rato vienen dos niños y al igual que las niñas cogen disfraces de la caja y se disfrazan.
Conversaciones	Algunas expresiones son: “soy una chinita”, “buuh”, “soy una pepita”, “me voy a disfrazar de otra cosa”, “payasete”, “ahora saco una mano”, “esto ya te lo has puesto”, “otra vez de payasete para que se rían” y “ahora voy a ser un payasete sin gafas”. Cuando viene la segunda niña van sacando entre las dos los disfraces y lo comentan entre ellas: “ese es un pantalón” y “espera”. La segunda niña coge un gorro y le digo que se lo ponga y me contesta “no” y le digo por qué y me responde “porque no”
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	La niña va por toda la clase para que el resto del alumnado la vea. La peluca la tapa toda la cara y va asustando a toda la clase. Siempre que se disfraza va por el aula a animar al resto. También se mira al espejo. La otra niña que viene se disfraza pero no se pasea por el aula.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 6 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 8 minutos.

Número de sesión: 8.

CONDUCTAS	Rincón de los disfraces y de la peluquería
Material	
Utilizar objetos reales	Caja con disfraces.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Las niñas miran lo que hay dentro de las cajas y cogen los disfraces para disfrazarse. Una vez que se lo ponen se miran en el espejo.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	Comienzan el juego tres niñas pero al rato vienen otras dos.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Disfrazarse.
Desarrollo del juego	Las niñas primero miran lo que hay dentro de la caja y después sacan lo que más les ha gustado, se lo ponen y se miran al espejo. Cuando se cansan se lo quitan y se disfrazan de otra cosa.
Conversaciones	Las niñas comentan lo que hacen. Algunas de sus expresiones son: “yo no me voy a poner esta peluca”, “puedo jugar”, “yo me voy a vestir solita”, “me voy a poner...”, “no puedes jugar es solo para chicas”, “chicas, hay que compartir la peluca” y “¡oye!, qué es mi peluca”
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Están tres niñas en el rincón y viene un niño y una de ellas le dice que no puede jugar porque es un juego de chicas. Siempre que se ponen un disfraz se miran en el espejo. Entre ellas se ayudan a disfrazarse. Dos de las niñas se pasean por el aula disfrazadas. Una de las niñas disfruta mucho disfrazándose.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 9 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 15 minutos.

Número de sesión: 9.

CONDUCTAS	Rincón de plastilina
Material	
Utilizar objetos reales	Utilizan plastilina de diversos colores, rodillos, cuchillos, cucharas y platos.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Dar forma a la plastilina para hacer comida.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	Tres niñas y dos niños.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Hacer la comida con diferentes formas de plastilina.
Desarrollo del juego	El alumnado se sienta alrededor de una mesa y en el centro se encuentra una bandeja con plastilina y otra con los rodillos, cuchillos, cucharas y platos. Cada uno coge un cacho de plastilina y uno o varios instrumentos y hacen formas como churros, círculos... para representar comida.
Conversaciones	<p>Algunas de las expresiones son: “un churro para Martina”, “mira”, “se puede coger lo que queramos”, “alguien ha mezclado la plastilina”, “qué bonito”, “necesito eso”, “necesito ese hueso”, “puedo coger plasti morada”, “un momento por fa” y “lo tengo que volver a hacer, se me destrozo”.</p> <p>Yo pregunto a un niño qué está haciendo y me responde: “un churro de nata y naranja” y “una tarta de naranja y un poco de uva”, pregunto lo mismo al otro niño y me responde: “es un churro de pastel de uvas rojas”.</p>
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	<p>El alumnado se encuentra en la mesa del rincón de lectura y de puzzles.</p> <p>Entre ellos comparten y se piden el material.</p>

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 17 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 10.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	Un carrito, comida de juguete, una plancha, una tabla de planchar, un vestido de muñecas, una muñeca, un teléfono, un bolso y una manta.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Ir y hacer la compra, planchar un vestido, vestir a la muñeca, coger el teléfono y tapar a la muñeca con una manta.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	Dos niñas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Mamá e hija.
Desarrollo del juego	Una de las niñas es la mamá y la otra la hija. La mamá se encuentra en casa planchando un vestido y tiene un bebé (muñeca) y la viste con el vestido. Mientras, la hija mayor coge de una caja la comida y lo mete en el carrito y se pasea por toda la clase como si fuera a la compra. Después vuelve y guarda toda la comida. En una ocasión la hija mayor coge el teléfono y dice a su mamá que es la abuela. Después la mamá coge una manta y tapa a la muñeca.
Conversaciones	Entre las dos niñas se comentan todo. Algunas expresiones son: “oye mamá, me voy a comprar”, “vale”, “adiós, que te lo pases bien”, “se lo iba a dar al bebé”, “mamá, mira lo que he comprado”, “he comprado todo esto porque había poca comida”, “mamá, ¿cuándo nos vamos a otro país?”, “mañana por la mañana” y “mamá, hay una llamada”. La niña que hace de hija me dice: “toma” y me da una coliflor de juguete. La niña que hace de mamá me enseña el vestido que está planchando y me dice: “mira qué bonito”.
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Las dos niñas están muy compenetradas a la hora de jugar. Y cuando la docente manda recoger, las dos niñas recogen de manera conjunta.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: una niña.

Fecha de observación: 18 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 7 minutos.

Número de sesión: 11.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Catálogo de juguetes.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Pasar las páginas del catálogo y ver los diversos juguetes.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	Sola.
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	“Leer”.
Desarrollo del juego	La niña coge un catálogo de juguetes del expositor de cuentos y se sienta en la silla y coloca el catálogo encima de la mesa. Va pasando las hojas y comentando los juguetes que ve.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de la niña son: “¡ay!, se me perdió la página”, “por aquí iba”, “ahora monstruitos”, “un monstruito”, “un gatito bonito”, “lindo caballito”, “¡oh!, qué bonito”, “yo me quedaría viendo todo el rato esta página” y “qué monadita”. Al principio le pregunto qué ve y me contesta: “pues nada, juguetes”.
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	La niña no sabe leer solo ve las imágenes y las comenta.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 25 de Marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 12.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Cuento de Ricitos de Oro.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Pasar las páginas y “leer”.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	Primero están una niña y un niño pero al rato vienen otro niño y otra niña.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	“Leer”.
Desarrollo del juego	La niña y el niño se sientan en una silla en el espacio de la Asamblea y tienen un libro igual cada uno y hacen que leen. Los niños pasan las páginas, ven las imágenes y comentan lo que hay en la imagen, así leen. Al rato vienen otra niña y otro niño y hacen lo mismo. Cuando terminan de ver todas las imágenes y de comentarlas dicen que ya han leído el cuento.
Conversaciones	La primera niña me enseña varias imágenes y me dice: “mira, Ricitos de Oro”, “se va corriendo”, “mira, el hijo y el papá”, y “mira, rompe la silla, la rompe”. Algunas expresiones del alumnado son: “luego Ricitos de Oro se quedo en la cama pequeña”, “uy, qué cómodo”, “papá, mamá y el pequeñín”, “qué mono, me lo como”, “en la silla grande se sentó y dijo: uy, qué a gusto”, “se sentó en la pequeña y se cayó” y “alguien ha probado la sopa, dijeron los ositos”.
Final del juego	Cuando “leen” el cuento se van a jugar a otro rincón.
OBSERVACIONES	El alumnado aunque están en el rincón de lectura y de puzzles, “leen” en el rincón de la asamblea.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 25 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 8 minutos.

Número de sesión: 13.

CONDUCTAS	Rincón de los disfraces y de la peluquería
Material	
Utilizar objetos reales	Dos peines, un espejo y “mi pelo”.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Peinar el pelo.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	Dos niñas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Peinar.
Desarrollo del juego	Hay dos niñas que acaban de llegar al rincón para jugar, entonces en ese momento cojo una silla y me siento a su lado para observar a qué van a jugar. Una de las niñas coge un espejo del maletín de peluquería y me lo da. Después cogen un peine cada una y me peinan.
Conversaciones	Una de las niñas me da un espejo y me dice: “toma”. Algunas de las expresiones de las niñas son: “uy, si tiene nudos”, “por ahí no porque tiene las gafas”, “oh, qué bonita”, “oh, pelito”, “yo le cojo este pelo de aquí”, “ahora te tienes que peinar”, “esto lo tiene muy gordo”, “no, si sube la cabeza lo tiene muy fino”, “te tengo que peinar hasta que te quede liso” y “todos los pelos para arriba”. Niña 1: “¿y tú para qué tienes un espejo?” Niña 2: “para que se vea lo guapa que está”.
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	Una niña me peina por un lado y la otra por el otro lado.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 26 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 25 minutos.

Número de sesión: 14.

CONDUCTAS	Rincón de los médicos
Material	
Utilizar objetos reales	Carrito y maletín con utensilios de médico (jeringuillas, termómetro, jarabe, etc).
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Mirar a los pacientes enfermos (los oídos, el latido del corazón, etc) y dar jarabe.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	Tres niñas, dos niños y la investigadora.
Tema del juego	Médicos.
Desarrollo del juego	De los cinco estudiantes cada uno posee un papel, una niña es la doctora, otra niña es la enfermera, un niño otro enfermero, y la niña y el niño restante los pacientes (enfermos). A mí me hacen ser enferma también, ellos mismo me integran en el juego sin yo preverlo. Al principio la enfermera atiende a la niña enferma, el enfermero al niño enfermo y la doctora a mí. Para ello, nos miran los oídos, el latido del corazón, nos pinchan, nos dan jarabes, etc. Llega un momento que tanto la doctora como los enfermeros me atienden a mí. Después, la doctora coge un jarabe de juguete y me lo da, mientras los dos enfermeros recogen el material y lo colocan dentro del maletín en el carrito, se pasean por la clase. Al regresar al rincón vuelven a jugar a médicos con los enfermos. La doctora está constantemente conmigo hasta el final del juego.
Conversaciones	<p>Algunas de las expresiones del alumnado son: “lo que hace falta ahora es mirarte el corazón”, “a ver señorita Mara”, “te tenemos que dar un jarabe”, “abre la boca”, “ahora tomar gotitas de limón para el corazón”, “tiene mucha tos fina”, “doctora Martina, Mara tiene mucha fiebre”, “hasta que estés buena te tienes que quedar”, “me voy al cole”,</p> <p>Algunas de las expresiones del alumnado hacia mí son: “ahora a operar a Virginia”, “a ver los reflejos”, “los dos jarabes”, “gotas de limón”, “ahora hay que darle unos martillos”, “yo soy muy buena peluquera”, “dale más que se está poniendo malo el pelo” y “tú lo tienes más esponjoso y te van a venir todos los bichos”.</p> <p>La niña doctora me pregunta sí me gusta lo que me está haciendo.</p>
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

OBSERVACIONES	De los cinco estudiantes, la que hace de doctora y los enfermeros son los que ejercen el liderazgo. Los enfermos se quedan sentados sin hacer nada y sin tocar el material (ambos son muy tímidos). Tampoco hablan. Hacen más caso a la niña enferma que al niño enfermo.
----------------------	---

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niñas.

Fecha de observación: 27 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 20 minutos.

Número de sesión: 15.

CONDUCTAS	Rincón de los disfraces y de la peluquería
Material	
Utilizar objetos reales	Maletín de peluquería con dos peines y un espejo, maletín de maquillaje y una diadema.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Peinar, maquillar y cortar el pelo.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	Dos niñas y la investigadora.
Tema del juego	Peinar, maquillar y cortar el pelo.
Desarrollo del juego	Una de las niñas me da un espejo y entre las dos me peinan el pelo. Una de las niñas coge una diadema y me la pone en la cabeza mientras que la otra me sigue peinando. Después una de las niñas me maquilla la cara con el material de maquillaje, mientras la otra sigue peinándome. Al cabo de un rato soy yo la que peina a la niña que me ha maquillado y la otra niña que me sigue peinando ahora me corta el pelo con los dedos, haciendo el gesto de una tijera.
Conversaciones	Una de las niñas me pregunta: “¿sabes por qué te peino todo el rato a ti?” yo le digo por qué y me contesta: “porque de mayor voy a ser peluquera”. La niña que me maquilla me pregunta: “¿cuál quieres para el moflete?”y “¿de qué color quieres los mofletes?”. Algunas de las expresiones de las niñas son: “qué guapa estás ahora”, “te hago una coletita”, “tu este cacho y yo este cacho”, “cada una un cacho”, “tienes tantos nudos Virginia”, “a ver que te hago una coleta”, “te vamos a poner un sombrerito”, “te voy a poner la mantita para cortarte el pelo” y “ahora te lo vamos a cortar”.
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Entre las dos niñas me peinan pero hay una de ellas que ejerce el liderazgo.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Los registros de observación del juego simbólico de los niños son:

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 10 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 1.

CONDUCTAS	Rincón de las construcciones y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	El niño utiliza material de construcción para realizar una pistola y un instrumento (similar a las pesas) para hacer ejercicio.
Acciones	
Representar una acción real	El niño simula dos acciones con el mismo instrumento. En primer lugar lo utiliza como una pistola para disparar a los malos y hace el gesto para ello. Y en segundo lugar, sube y baja el instrumento para hacer ejercicio, similar al movimiento de subir y bajar pesas.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

(social)	
Solo	El niño juega solo.
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	En este juego habría dos temas principales, el primero simular a un policía y el segundo hace referencia al ejercicio.
Desarrollo del juego	El niño con las piezas de construcción realiza una pistola y dispara a los malos pero después utiliza ese instrumento para hacer ejercicio subiéndolo y bajándolo con las dos manos, una a cada lado del instrumento.
Conversaciones	Al principio le pregunto qué está haciendo y su respuesta fue: “una pistola” y le vuelvo a preguntar ¿y para qué una pistola? Y me contesta: “para los malos”. Cuando el niño utiliza la pistola para disparar dice: “pum, pum, pum”. Una vez que se cansa de jugar con la pistola comienza a añadir piezas a lo que ha construido diciendo: “así” “ésta aquí”. Y por último al terminar el instrumento lo coge y lo sube y lo baja diciendo: “ejercicio”.
Final del juego	El niño de repente dice: “ya no juego” y deshace lo que ha hecho para recogerlo y jugar a otra cosa.
OBSERVACIONES	El niño cambia de repente de jugar a disparar a añadir más piezas y crear un instrumento para hacer ejercicio.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 11 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 15 minutos.

Número de sesión: 2.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	El material que utiliza es real e imaginativo. Utiliza material de cocina como comida, tazas, platos, cazuelas, cuchillos, tenedores, un mantel, una mesa, sillas, una cocina. Y los materiales imaginativos que utiliza son diferentes tipos de comida, por ejemplo, una pizza.
Acciones	
Representar una acción real	Las acciones que se representan son reales: hacer que tiene un restaurante, hacer y preparar la comida en la cocina, preparar la mesa, servir y hacer que comen la comida.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	En primer lugar el niño juega solo pero después vienen dos niñas a jugar con él.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Restaurante.
Desarrollo del juego	El niño primero juega solo y hace que tiene un restaurante y como yo estoy a su lado me pregunta “¿qué quiero de comer?” y me dice varias comidas, yo elijo una y él me lo prepara. Una vez que vienen dos niñas, se sientan todas en unas sillas con una mesa y el niño pone un mantel y les pregunta qué quieren de comer y se lo sirve.
Conversaciones	El niño saca de una caja la comida y va diciendo en voz alta lo que es cada alimento por ejemplo: “sardinas, queso, vino...”. El niño me pregunta tanto a mí como a sus compañeras “¿qué queríamos de comer?”. Otras expresiones que dice son: “¡tengo muchas cosas!” y “tengo vino para las almejitas”. Casi al final del juego dice: “no tengo comida, me la habéis gastado toda”.
Final del juego	El juego termina porque la docente manda recoger porque ya es la hora. Entre todos recogen.
OBSERVACIONES	El niño me cuenta que en su casa tiene una cocinita. Pregunta a otras niñas que están en el rincón si le dejan las cosas. Y trata a los clientes del restaurante (niñas) de señor y señora.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 13 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 13 minutos.

Número de sesión: 3.

CONDUCTAS	Rincón de las construcción y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	Los materiales que utiliza el niño corresponden a piezas encajables. Tienen diferentes formas geométricas como círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos... y están asociados a colores: amarillo, azul, verde y rojo.
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	El niño con las piezas encajables hace figuras. Hace una torre, un tren y un avión.
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	El niño juega solo.
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Construir diferentes figuras.
Desarrollo del juego	El niño con las piezas encajables hace una figura. Al principio no sabe lo que está haciendo pero después hace una torre. A la misma torre le pone piezas y construye un tren. Y luego hace un avión.
Conversaciones	<p>Le pregunto qué está haciendo y me dice: “no tengo ni idea”.</p> <p>Le pregunto que si puedo jugar con él y me contesta: “si”.</p> <p>Le vuelvo a preguntar y le digo: “¿qué hacemos?” y me contesta: “no tengo ni idea”.</p> <p>Al cabo de un tiempo le vuelvo a preguntar qué está haciendo y me dice: “estoy haciendo una torre”. Otra vez se lo vuelvo a preguntar y me responde: “un tren”.</p> <p>Sus compañeros están jugando a su lado y dice: “están diciendo bobadas” “callaros”.</p> <p>Algunas expresiones son: “no se cae”, “esto de pequeño lo tenía en mi casa” y “me duele la espalda”.</p>
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Viene un niño a coger algunas piezas de las que él está utilizando y se las da.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 18 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 4.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	Utilizan material real e imaginario. Como material real cabe destacar utensilios de cocina tales como platos, cazuelas, comida de juguete, tenedores, cuchillos, un teléfono y la cocinita. Y como material imaginativo se destaca el fuego, el humo, comida y bebida.
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	Las acciones que están realizando son reales e irreales. Como acciones reales: hacer la comida y llamar por teléfono. Y las acciones irreales son: hacer la comida en la mesa como si hubiera un fuego para hacerla y hacer que llaman por teléfono.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	Tres niños.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Hacer la comida y llamar por teléfono.
Desarrollo del juego	Los niños hacen la comida entre todos, cada uno una cosa. Hay un niño que hace que le llamen y otras veces llama a otra persona, siempre es su madre. Cuando este niño habla por teléfono, los otros le imitan y los tres llaman a algunos familiares.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de los niños son: “dame esa caja de allí”, “ya está”, “eso es una cacacola”, “eso es una seta”, “voy a cocinar”, “me ha llamado Ainhoa”, “la tomate”, “dame la sartén”, “quema muchísimo”, “¡qué viene!” y “mi madre otra vez, otra vez me está llamando”. Los niños hablan entre ellos.
Final del juego	Uno de los niños se va porque se aburre y los otros dos recogen porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	Al principio no dejan jugar a un niño pero al final sí. Todos participan para hacer la comida.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 23 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 5.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Un catálogo de juguetes.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Los niños pasan las páginas del catálogo de juguetes y señalan las cosas que hay con los dedos.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	Dos niños.
Colectivo (niños,	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	“Leer”.
Desarrollo del juego	Entre dos niños pasan y ven las páginas del catálogo de juguetes comentando qué tienen y qué no.
Conversaciones	Algunas expresiones de los niños son: “guau”, “esto lo tengo yo”, “esto sí que mola”, “esto lo quiero yo”, “yo quiero esto”, “oye, esto lo tiene mi hermana”, “y mi hermana también” y “mira, yo quiero todo lo de aquí”. Una vez les pregunto qué ven y me dicen: “cosas”.
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Uno de los dos niños es el que tiene el catálogo aunque entre ambos pasan las páginas. Los niños solo ven los juguetes, no leen el texto.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 24 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 6.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	Los materiales que utilizan son reales e imaginarios. Los reales son: una cocinita, una mesa, una silla, material de cocina (comida, platos, cazuelas, cubiertos, etc) y un papel. Y como imaginarios: comida como por ejemplo, salsa.
Acciones	
Representar una acción real	Las acciones reales son: dos niños son los cocineros y uno es el cliente. Los dos cocineros hacen y sirven la comida y limpian la mesa. Un niño hace que se come la comida y utilizan el fuego que hay en la cocinita para hacer la comida, como si saliera fuego.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

(social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	Tres niños.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Restaurante.
Desarrollo del juego	Dos niños hacen la comida en la cocinita y otro niño hace de cliente y está sentado en una silla con una mesa. El cliente pide lo que quiere comer y los cocineros preparan la comida y la mesa y se lo sirven.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de los niños son: “espera”, “ya he terminado”, “por favor, quiero un pollo”, “no tenemos, se ha acabado”, “voy a coger más comida”. Uno de los cocineros me dice: “¿quieres un vaso de salsita que está muy rica?”.
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	A veces entre los dos cocineros discuten porque quieren servir la comida al cliente a la vez.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 27 de febrero de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 8 minutos.

Número de sesión: 7.

CONDUCTAS	Rincón de las construcción y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	Animales de juguete y vallas.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Meter animales dentro de una valla y colocar otros animales en fila.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	Solo.
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Animales.
Desarrollo del juego	El niño pone a todos los animales en fila y en una valla va metiendo unos y sacando otros y los vuelve a poner en fila.
Conversaciones	<p>Le pregunto qué hace y me dice: “los estoy poniendo aquí, en el establo”.</p> <p>Le vuelvo a preguntar: “¿y para qué los metes ahí?” y me contesta: “para que descansen”.</p> <p>Le pregunto: “¿por qué los pones en fila?” y me contesta: “porque así los pongo yo”.</p> <p>Otra expresión del niño es: “Alonso, mira los animales”.</p>
Final del juego	Viene otro niño a jugar y cambian de juego.
OBSERVACIONES	El niño siempre coloca los animales en fila. El niño coge un animal, lo mete dentro de una valla en forma de triángulo, lo saca y lo vuelve a poner en fila.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 2 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 8.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Cuentos titulados “Un regalo merecido” de la Editorial SM.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	“Leer” un cuento pasando las hojas.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	Son tres niños pero después vienen otros dos y tres niñas.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	“Leer” un cuento.
Desarrollo del juego	Los tres niños tienen un cuento igual. Pasan las hojas y van comentando qué ven en las imágenes ya que aún no saben leer. Al final del cuento hay una página con vocabulario donde aparece la imagen y la palabra escrita, ellos en lugar de leer la palabra ven el dibujo y dicen qué es. Cuando vienen otros dos niños y tres niñas hacen lo mismo, van pasando las páginas y se fijan en las imágenes.
Conversaciones	Algunas expresiones de los niños son: “primero qué paso”, “pescado”, “eso no es un huevo” “ahora que hacemos”, “ya lo hemos leído”, “tenían un olorrito tan rico”, “que te lo tienes que leer”, “se fueron los abuelos”, “limón”, “al final llegó” y “había una vez una charcutería”
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	El alumnado para “leer” el cuento se fija en las imágenes y comentan lo que ven. Aunque se encuentran en el rincón de lectura y puzzles, todos están reunidos en el rincón de la asamblea, sentados en el suelo. Una vez que han visto todo el cuento dicen que ya lo han leído.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 6 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 5 minutos.

Número de sesión: 9.

CONDUCTAS	Rincón de las construcciones y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	El niño utiliza animales de juguetes, vallas y dos muñequitos.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	Como acción real: hacer un corral con las vallas para meter los animales. Y como acción irreal: colocar a los muñequitos encima de los animales.
Agrupamiento (social)	
Solo	Juega solo.
En pareja (niño o niña)	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Animales.
Desarrollo del juego	El niño primero coge los animales poniendo encima sus dos muñequitos. Después coge las vallas y hace un “corral” donde mete a unos cuantos animales.
Conversaciones	Algunas de sus expresiones son: “mira lo que hago”, “escalera”, “¿cómo se quita esto, Virginia?”, “así”, “uhh si si” y “mira lo que les he hecho, un corral”. Le pregunto al niño qué hace y él me dice: “jugando”.
Final del juego	Viene un niño a jugar con los animales y él se va a jugar a otra cosa.
OBSERVACIONES	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 11 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 20 minutos.

Número de sesión: 10.

CONDUCTAS	Rincón de las construcciones y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	El primer niño utiliza piezas de construcción como cubos, círculos, una barra, etc. El segundo niño utiliza piezas en forma de círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos, grandes o pequeños y de diversos colores.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Cuando los dos niños juegan hacen un gimnasio.
Representar una acción irreal	Cuando el primer niño juega solo hace un barco que salta, un barco linterna y una “meta”.
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

En pareja (niño o niña)	Al principio el primer niño juega solo pero al cabo de un rato se junta con otro niño.
Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Construcciones y gimnasio.
Desarrollo del juego	El primer niño con el material de construcción realiza un barco que salta. El barco no tiene nada que ver con la realidad. Después, lo desmonta y realiza otro barco pero a éste le asocia la función de linterna, “barco linterna”. A continuación lo vuelve a desmontar y construye una “meta”. Al lado suyo hay otro niño jugando con piezas de diferentes figuras geométricas de tamaño y de color, haciendo otras figuras. Con la “meta” y el material de construcción del primer niño y con las piezas del segundo construyen entre ambos un gimnasio. Cada pieza es una “prueba”.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de los niños son: “¿a qué tú no tienes un barco que salta?”, “se cae”, “¿a qué mola mi barco?”, “mira Virginia que gimnasio estamos haciendo”, “cuando ya gane la carrera, tiene que hacerlo al revés”, “tiene que dar la vuelta”, “salto” y “me salta”. Otro niño le pregunta al primero “¿quieres jugar conmigo?”, el primer niño responde: “no, gracias”. En un momento pregunto al primer niño qué está haciendo y me dice: “ahora hago un barco linterna”. Al rato le vuelvo a preguntar lo mismo y me contesta: “una meta”.
Final del juego	La docente manda recoger porque ya es la hora.
OBSERVACIONES	El primer niño comenta al resto de sus compañeros que juegan en el rincón qué hace y se lo enseña. Entre el primer y el segundo niño comentan qué están haciendo cuando juegan por separado antes de juntarse a jugar juntos.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 13 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 11.

CONDUCTAS	Rincón de las construcciones y de los animales
Material	
Utilizar objetos reales	Animales de juguete, vallas y una caja de plástico.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	Reales: colocar una valla y meter dentro los animales. Y hacer una carrera con los animales. Irreales: hacer de piscina la caja de plástico y con las vallas un trampolín.
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o	Hay un niño que primero juega solo pero que después de

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niña)	cinco minutos viene otro niño a jugar con él.
Colectivo (niños, niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Animales.
Desarrollo del juego	<p>Primero el niño coloca las vallas estiradas y va metiendo a los animales, los coloca al lado de la valla. Mientras va metiendo a los animales de uno en uno va haciendo su ruido. Después con la caja de plástico dónde se guardan los animales hace una piscina y con las vallas hace el trampolín. Coge a cada animal y lo pone encima del trampolín y dice “al agua patos” y lo tira a la piscina.</p> <p>Cuando viene el segundo niño ambos comentan lo que van a hacer y hacen un trampolín con las vallas y una piscina con la caja de plástico. Después hacen una carrera con los animales y ellos piensan que corren más el gato y el burro blanco.</p>
Conversaciones	<p>Alguna de las expresiones de los niños son: “el burro blanco es más rápido que el conejo”, “el elefante”, “la jirafa”, “tiene un poco de plastilina”, “a la piscina pato”, “¿dónde está el burro blanco” y “el gato también corre muy rápido”.</p> <p>El primer niño cada vez que coge un animal para tirarlo a la piscina hace su ruido: “oing, oing”, “beeee”</p> <p>El primer niño me dice: “mira, el elefante y la jirafa se pueden romper” y “oye me abres esto”.</p> <p>Cuando juegan los dos niños juntos ambos comentan qué van a hacer y qué están haciendo.</p>
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Cuando el segundo niño viene, el primero no quiere compartir con él pero él le dice que sí, que hay que compartir y al final juegan entre los dos.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 16 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 7 minutos.

Número de sesión: 12.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Un puzzle sobre letras del abecedario.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Hacer el puzzle de letras de 18 piezas.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	Tres niños.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Puzzle de letras.
Desarrollo del juego	Los tres niños hacen el puzzle. El puzzle contiene piezas de cartón, hay piezas que contiene un dibujo con la palabra significado escrito y otras piezas con una letra del abecedario donde el alumnado tiene que colocar la pieza de la letra en el espacio de las otras piezas. Como por ejemplo, la “d” con el delfín, la “b” con la ballena, etc. Realizan el puzzle entre los tres.
Conversaciones	Cuando están haciendo el puzzle lo comentan entre los tres. Y algunas de las expresiones de los niños son: “¿qué hacemos?”, “empezamos la A”, “ésta no vale porque mira”, “pero ésta va aquí”, “Alonso mira, mira éste”, “yo lo coloco”, “Héctor, la tuya ésta no vale”, “ya tenemos cuatro hechas” y “las que no valen aquí”.
Final del juego	Terminan el juego cuando realizan el puzzle.
OBSERVACIONES	Cuando terminan el puzzle recogen entre todos y cogen otro. Aunque se encuentran en el rincón de lectura y de puzzles lo realizan en el rincón de la asamblea.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: un niño.

Fecha de observación: 18 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 4 minutos.

Número de sesión: 13.

CONDUCTAS	Rincón de los disfraces y de la peluquería
Material	
Utilizar objetos reales	Caja con disfraces y complementos (antifaces, nariz, etc).
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Coger complementos como antifaz y nariz y ponérselo.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	Solo.
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Disfrazarse.
Desarrollo del juego	El niño mira la caja de los disfraces y se pone el antifaz y una nariz de plástico, se mira al espejo, me da un antifaz para que me lo ponga yo, y se pasea por el aula. Después se lo quita y se va a jugar a otra cosa.
Conversaciones	El niño me dice: “toma una careta”. Yo le pregunto qué si no se disfraza y me dice: “no, es que si no tardo mucho”. Me dice: “hay algo debajo de los disfraces”. Le dice a un niño que va a verle al rincón: “Hugo, tengo cuatro manos” mientras se mira al espejo.
Final del juego	El niño decide jugar a otra cosa.
OBSERVACIONES	Al niño no le gusta disfrazarse, no se le ve interés por los disfraces por eso decide ir a jugar a otra cosa. A penas habla él solo.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 18 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 10 minutos.

Número de sesión: 14.

CONDUCTAS	Rincón de lectura y de puzzles
Material	
Utilizar objetos reales	Un puzzle de Disney planes.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Hacer el puzzle de Disney de 48 piezas.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o niña)	
Colectivo (niños,	Tres niños.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niñas o mixto)	
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Puzzle de Disney.
Desarrollo del juego	Entre los tres niños realizan el puzzle. Al final terminan el puzzle dos niños ya que uno de ellos se tiene que ir a terminar una hoja de la letra “O”.
Conversaciones	Algunas de las expresiones de los niños son: “lo vamos a hacer juntos”, “primero bordeo como las fichas y después relleno”, “tú tienes todas”, “mira todas para vosotros”, “¿cómo que no os doy fichas?”, “dámela”, “mira, va aquí”, “mira, yo ya he hecho el cielo”, “mira lo que os he hecho para vosotros” y “yo he encontrado tres”.
Final del juego	La docente manda recoger porque es la hora.
OBSERVACIONES	Cuando terminan el puzzle recogen entre todos. Aunque se encuentran en el rincón de lectura y puzzles lo realizan en el rincón de la asamblea.

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Destinatarios de la observación: niños.

Fecha de observación: 27 de marzo de 2015.

Edad: 4 años.

Observador: la investigadora.

Duración de la observación: 15 minutos.

Número de sesión: 15.

CONDUCTAS	Rincón de la casita y de las muñecas
Material	
Utilizar objetos reales	Alimentos de juguetes como manzana, verdura, huevos, etc, la cocinita, platos, la mesa de la plancha, la plancha, un vestido, una muñeca, una mesita, una silla, un cubo, un cochecito y una manta.
Utilizar objetos que no corresponden a la realidad	
Utilizar objetos imaginarios	
Combinación de los anteriores	
Acciones	
Representar una acción real	Cocinar, comprar, planchar y cuidar al bebé.
Representar una acción irreal	
Representar una acción real e irreal	
Agrupamiento (social)	
Solo	
En pareja (niño o	

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

niña)	
Colectivo (niños, niñas o mixto)	Cinco niños.
Con una o más personas adultas	
Tema del juego	Comprar, cocinar y planchar.
Desarrollo del juego	<p>Mientras un niño plancha un vestido, otro hace la lista de la compra metiendo la comida en un cubo, otros dos cocinan y lo ponen en un plato y el quinto niño coge la sillita con el muñeco y se pasea por el aula tapando al muñeco con una manta.</p> <p>En la mesita ponen toda la comida que preparan. Una vez que tienen todo puesto en la mesita, cogen el carro y lo echan para ir de compras y se van los cinco de compras.</p>
Conversaciones	<p>Algunas de las expresiones son: “estamos haciendo la lista de la compra”, “mira la lechuga”, “hay que lavarlas”, “voy a poner el bacon frito”, “tú eres el papá”, “todo esto está hecho”, “esto para la ensalada”, “no vamos de compras”, “mi comida favorita es ésta”, “vamos a la casita”, “oye me das alguna comida para el bebé que nos vamos de paseo” y “lo tenemos que volver a lavar”.</p> <p>Un niño me dice que están cocinando para mí.</p> <p>Un niño dice que es de día y otro que es de noche.</p>
Final del juego	Los niños cambian de juego.
OBSERVACIONES	<p>Los niños a veces me enseñan lo que cocinan.</p> <p>Entre ellos se reparten las tareas.</p>

¿Se detectan estereotipos sociales en las niñas de 4 años?

Anexo 5

Criterio para agrupar los datos, “X” para niñas e “Y” para niños.

<p>1. Rincón de los disfraces y de la peluquería</p> <p>1.1. Disfraces</p> <p>1.1.1. Disfrazarse: XXXXXXXX YY</p> <p>1.2. Peluquería</p> <p>1.2.1. Peinar: XXXX</p> <p>1.2.2. Maquillar: X</p> <p>1.2.3. Cortar el pelo: X</p>	<p>5. Rincón de las construcciones y de los animales</p> <p>5.1. Construcciones</p> <p>5.1.1. Garaje de la casa: X YY</p> <p>5.1.2. Piscina: X YY</p> <p>5.1.3. Pistola: Y</p> <p>5.1.4 Instrumento para hacer ejercicio: Y</p> <p>5.1.5. Otras figuras: YYY</p> <p>5.1.6. Gimnasio: YY</p> <p>5.2. Animales: YYY</p>	<p>7. Rincón de la casita y de las muñecas</p> <p>7.1. Rol adoptado</p> <p>7.1.1. Papá: Y</p> <p>7.1.2. Mamá: XXX</p> <p>7.1.3. Hija/o: XX</p> <p>7.1.4. Trabajador de restaurante: YYY</p> <p>7.1.5. Cliente: XX Y</p> <p>7.2. Acciones</p> <p>7.2.1. Planchar: XX YY</p> <p>7.2.2. Cocinar: X YYYYYYYYY</p> <p>7.2.3. Doblar manta: XX</p> <p>7.2.4. Dar de comer al bebé (muñeco): X</p> <p>7.2.5. Tapar al muñeco: XX Y</p> <p>7.2.6. Guardar la comida: XXX</p> <p>7.2.7. Vestir a la muñeca: X</p> <p>7.2.8. Ir a comprar: X YYYYY</p> <p>7.2.9. Hablar por teléfono: X YYY</p> <p>7.2.10. Preparar la mesa: Y YY</p> <p>7.2.11. Servir: YYY</p> <p>7.2.12. Lista de la compra: Y</p> <p>7.2.13. Pasear al muñeco: Y</p>
<p>2. Rincón de los médicos</p> <p>2.1. Médica/o: XXX</p> <p>2.2. Enfermera/o: X Y</p> <p>2.3. Paciente: X Y</p> <p>2.4. Mamá de pacientes: XX</p>	<p>6. Rincón de lectura y puzzles</p> <p>6.1. Lectura</p> <p>6.1.1. Descubrir lo que aparece en el cuento: X</p> <p>6.1.2. “Leer” cuentos: XXXXXXX YYYYYYYYY</p> <p>6.2. Puzzles</p> <p>6.2.1. Puzzle de letras (18 piezas): YYY</p> <p>6.2.2. Puzzle de Disney (48 piezas): YYY</p> <p>6.3. Juegos con piezas de madera perforadas para coser con lana: X</p>	
<p>3. Rincón de plastilina</p> <p>3.1. Hacer la comida con diferentes formas de plastilina: XXX YY</p> <p>3.2. Otras figuras</p>		
<p>4. Rincón del ordenador</p> <p>4.1. Jugar con el ordenador</p>		