

**TRABAJO FIN DE GRADO**

# **EL JUEGO SIMBÓLICO COMO RECURSO**

## **PARA EL CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD SOCIAL**



**Autora: Laura Muñoz López.**

**Tutora académica: Mercedes Valbuena.**

**Grado en educación infantil.**

## **RESUMEN**

La sociedad actual en la que vivimos es una sociedad muy compleja, que nos cuesta comprender y a la que nos cuesta adaptarnos. Esta adaptación conlleva un trabajo de muchos años y es ya, desde edades muy tempranas, que vamos aprendiendo a comprenderla y a adquirir una serie de comportamientos que nos faciliten la integración en la misma. Sin embargo, esa adaptación no sería posible sin ayuda.

Es por ello que desde la educación debemos facilitar a nuestros alumnos y alumnas esa ayuda y desarrollar en ellos una serie de competencias y actitudes que les sean útiles para comprender mejor el mundo que les rodea y adaptarse al mismo de manera más sencilla. Por tanto, vemos necesario elaborar recursos didácticos que ayuden a los alumnos a comprender todo aquello que forma parte de nuestra sociedad.

A través de este proyecto pretendemos elaborar una serie de actividades enfocadas a trabajar el conocimiento de la realidad social usando como recurso principal el juego simbólico.

### **Palabras clave**

Sociedad, juego simbólico, aprendizaje significativo, interacción social, roles.

## **ABSTRACT**

The current society that we live in is complex, we realize that it's difficult to understand and hard to adapt. This adaptation is associated with a work of many years. Since we are children, we are learning to understand it, and acquire abilities and competences that make easy the adaptation. However, this adaptation wouldn't be possible without help.

From the education, we should give to ours student this help, and provide them with competences and attitudes that are useful to understand the world that surrounds them and adapt of an easier way. Therefore, it's necessary to make didactic resource that help the students understand everything that is part of our society.

Trough this project we will make a group of activities focused to work the knowledge of the social reality applying the symbolic play as most important resource.

### **Key words**

Society, symbolic play, significant learning, social interaction, roles.

## INDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS.....	2
3.	JUSTIFICACIÓN.....	2
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1.	INTRODUCCIÓN.....	5
4.2.	CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO.....	6
4.3.	EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	7
4.4.	EL JUEGO SIMBÓLICO.....	8
4.4.1.	Teorías más relevantes acerca del juego simbólico.....	9
4.5.	LIMITACIONES DEL PENSAMIENTO INFANTIL ACERCA DE LA SOCIEDAD QUE LES RODEA.....	13
4.6.	EL TRABAJO EN EDUCACIÓN INFANTIL A PARTIR DE RINCONES.....	15
4.6.1.	Ventajas del trabajo por rincones.....	15
4.6.2.	Organización de los rincones.....	16
4.6.3.	El rincón del juego simbólico.....	16
5.	DISEÑO DEL PROGRAMA.....	17
5.1.	INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE ACTIVIDADES.....	17
5.2.	CONTEXTO Y TEMPORALIZACIÓN.....	18
5.3.	METODOLOGÍA.....	18
5.3.1.	Rincones que llevaremos a cabo.....	19
5.3.2.	Temas a desarrollar por rincones.....	20
5.3.3.	Organización de los rincones.....	21
5.4.	DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES.....	22
5.4.1.	Rincón de la casa.....	22
5.4.2.	El rincón de la calle.....	25
5.4.3.	El rincón de los oficios.....	27

5.4.4. El rincón de las buenas actitudes.....	30
5.5. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA.....	33
6. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO .....	35
7. CONSIDERACIONES FINALES. ....	36
8. LISTA DE REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA .....	39
9. ANEXOS.....	41

# 1. INTRODUCCIÓN

Las personas, somos seres sociables. A lo largo del tiempo, al ser humano se le ha visto siempre buscar la compañía de sus semejantes y vivir en grupo. Desde el nacimiento, las personas están inmersas en un medio social, pero no nace social, sino que llega a serlo poco a poco. Una de las estrategias a las que acuden los niños para socializarse y para comprender la realidad social que les rodea es el juego.

El siguiente trabajo tiene como finalidad, en primer lugar, dar a conocer la importancia que tiene el juego, y más en concreto el juego simbólico como agente socializador, y qué papel desempeña el juego a la hora de que el alumno comprenda su realidad social. Para ello, es necesario realizar un recorrido por lo que nos cuentan diferentes autores, con el fin de comprender cuál es la visión actual acerca de este tema y con la que se fundamentará este trabajo.

En segundo lugar, vamos a elaborar una serie de recursos didácticos aplicables al aula de infantil vinculados a la comprensión de la realidad social de los alumnos. Para elaborar estos recursos nos vamos a basar en el juego como estrategia didáctica, pero llevado a cabo a través de diferentes rincones en el aula, a través de los cuales pretendemos que los objetivos que perseguimos se afiancen con mayor facilidad.

Finalmente, a partir de esos materiales didácticos elaborados, realizaremos una evaluación sobre el alcance de esas actividades, su validez para ayudar a los alumnos a comprender su realidad social y las dificultades encontradas para llevar a cabo una propuesta de este tipo.

## **2. OBJETIVOS**

Con la realización de este trabajo pretendemos desarrollar los siguientes objetivos generales:

- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Capacidad de utilización del juego como método de aprendizaje.
- Valoración de la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Desarrollar actitudes de interés por conocer la realidad social.
- Avanzar y mejorar en la comprensión del mundo que les rodea.
- Ser capaces de conocer las formas básicas de organización social y económica.
- Lograr un aprendizaje y un avance significativo en el ámbito social
- Interacción social de los alumnos a través de las actividades realizadas en grupo.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La elección del tema “El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social”, ha sido el resultado de considerar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño.

Los maestros, debemos tomar conciencia de que el juego, tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño y niña y no debemos verlo sólo como sinónimo de esparcimiento, de diversión o de recreo, sino que resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social, comunicativo o afectivo. Y no sólo eso, sino que además, a través del juego los niños y niñas descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas y además descargan impulsos y exteriorizan sus emociones y fantasías. Todo ello, nos lleva a considerar el juego como una de las actividades básicas de la infancia.

Además, si hacemos referencia al currículo de infantil, podemos observar que el juego se encuentra presente en todas las áreas del currículo, y no es considerado únicamente un recurso educativo, sino que además, constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas en la etapa infantil. “El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela”. (Real Decreto 122/2007, de 27 de Diciembre).

Además debemos tomar conciencia de que el juego, tiene un papel muy importante a la hora de que los niños adquieran conocimientos acerca de su entorno social, como son las diferentes profesiones que existen, los roles que desempeñan los adultos, la organización social y económica... Haciendo referencia a Doménec et al (2008), justifican que, diversas investigaciones han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil, concluyendo que en los juegos de representación, los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. De esta manera, jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación, y evolucionando moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento, los roles sociales, se conocen a sí mismos... Por todo ello, es un importante instrumento de socialización y comunicación y es uno de los caminos por los que los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen.

Un aspecto muy importante a tener en cuenta acerca de la concepción que los niños y niñas tienen acerca del mundo adulto, de la sociedad y de las normas que la rigen, es que los niños no son “ni ciegos, ni sordos” y ven y escuchan lo que sucede a su alrededor, sin embargo no lo comprenden, es un mundo caótico lleno de normas y complejidades. Para escapar de ello y poder afrontarlo, los niños lo abordan a partir del juego. Como muy adecuadamente hace referencia Prieto García (2005) a Erikson (1966) el juego sigue siendo un refugio imprescindible para recuperarse de las emociones experimentadas en el sacudido mundo de la sociedad y es la manera que tienen los niños y niñas de dominar la realidad.

Para comprobar que los niños realmente son conscientes del mundo que les rodea, pero que no logran comprenderlo, hemos realizado unas pequeñas encuestas orales a varios niños con edades comprendidas entre los 5 y los 6 años, en las que les preguntábamos

varios aspectos acerca de la sociedad como: quién nos manda, para qué sirve trabajar, para qué sirve el dinero o por qué es importante la familia, hemos obtenido respuestas como que la persona que más nos manda es el Papa, que los reyes sólo existen en los cuentos, que los que mandan son los padres y las madres, que el dinero no sirve para nada, o simplemente para irse de vacaciones; que la familia es importante porque son los que nos dan de comer, nos compran los juguetes y que el trabajo sirve para aburrirse y tener mucho dinero.

Tras estas contestaciones ofrecidas por un grupo reducido de alumnos, podemos suponer que en un grupo más amplio las respuestas serán aún más variadas, por lo que podríamos deducir que a rasgos generales, los niños, a estas edades tienen una limitación de pensamiento que les impide comprender el mundo en el que viven.

Antes de finalizar esta justificación, no podemos pasar por alto mencionar el proyecto de plan de estudios del título de grado de maestro en educación infantil, establecido por la Universidad de Valladolid, pues dentro de las competencias de éste, se hace una clara referencia al tema a tratar en este proyecto, y es por este motivo importante y necesario nombrarlas en este trabajo. Éstas son: promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social, ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos, ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales, políticos; y diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia y solidaridad.

Para terminar, la elaboración de este trabajo resulta realmente interesante, puesto que a través de él, tomaremos mayor conciencia de que, desde la perspectiva actual, se considera que el juego no es sólo una actividad de diversión, sino que es también un activador de su desarrollo y un instrumento para su aprendizaje, a la vez que establece acciones que les conducen a adquirir habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas.



## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1. INTRODUCCIÓN**

El juego ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y niñas de todas las culturas y de todas las épocas han jugado, es decir, el juego ha existido siempre formando parte de los sucesos y actividades de la vida diaria. Aún teniendo un carácter universal y presentando una evolución según la edad, posee unas características diferentes en función de su contexto cultural.

A pesar de tener unas características diferentes en cada cultura, tiene una serie de características que se cumplen siempre, y es que el juego es una actividad que surge de forma natural en los niños y niñas y constituye un modo peculiar de relacionarse con el entorno. Es la actividad más importante de los niños, y no es simplemente una actividad de diversión para éstos, sino que es también un dinamizador de su desarrollo y un instrumento privilegiado para su aprendizaje, a la vez que ayuda a adquirir una serie de habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas.

Una muestra de la importancia del juego se refleja en su reconocimiento explícito como un derecho fundamental en la infancia. Así lo recoge el artículo 31: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. (Declaración Universal de los Derechos del niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1959).

A lo largo de este marco teórico se hará una clara referencia a la importancia del juego en la vida de los niños y niñas, y se hará un repaso sobre los conceptos más relevantes del juego, así como una revisión sobre las teorías más influyentes acerca de éste, haciendo un fuerte hincapié en el tema central de este trabajo: el juego simbólico y la importancia de éste como agente de conocimiento de la realidad social.

## 4.2. CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

Desde diferentes disciplinas como son la psicología, la pedagogía, la sociología o la antropología entre otras, se ha intentado realizar una definición completa sobre qué es el juego, pero no se ha llegado a un acuerdo. Esto es debido, a que los diversos autores toman aspectos o puntos de vista distintos para realizar la conceptualización.

Sin embargo hay una serie de cualidades destacadas por la mayoría de los autores al intentar definirla como son el desinterés, la libertad, la satisfacción, algo distinto de la vida adulta...

A continuación desarrollaremos algunas de los conceptos que mejor definen el juego:

Una de las ideas de Chateau (1958), respecto al juego es que éste prepara para la vida seria, por ello, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida seria que la proyecta de antemano. Por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad, y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta.

Para Vygotski, como bien hace referencia Romero y Gómez (2008), el juego constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia. Es decir, que el juego sirve de base a los niños y niñas para poder desarrollar todas las capacidades y realizar los deseos que no pueden realizar en la vida real.

Huizinga (1968), por otro lado atribuye al juego los rasgos de ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias y que tiene su fin en sí misma y va acompañado de sentimientos de tensión, alegría y de ser de otro modo que en la vida corriente.

Stone y Church (1969), definen el juego como el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hacen los niños y que no puede ser incluida entre los asuntos serios de la vida. Además destaca cuatro aspectos distintos del juego infantil: convertir en juego todo lo que hace, sensación de probar los papeles para aprender y experimentar los estilos de vida que representan y además afirma que el juego es un reino distinto del mundo real.

Para finalizar esta lista de conceptualizaciones sobre el juego, es necesario crear una propia definición sobre el juego infantil, elaborada a partir de todas las definiciones anteriormente expuestas:

El juego es una actividad libre y placentera necesaria para los seres humanos, que permite a éstos ensayar conductas sociales, asumir roles, descargar impulsos y emociones y que facilita la preparación hacia la vida adulta.

### **4.3. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Para evaluar porqué es tan importante el juego y cuál es la razón por la que, a través de éste, los niños y niñas llegan a comprender mejor el mundo social que les rodea, debemos preguntarnos, ¿cuáles son las causas del juego?, ¿por qué juegan los niños?

De acuerdo a Romero y Gómez, (2008) y a Prieto García (1970) existen una serie de teorías, que dan una explicación científica sobre la causa de esta actividad esencial. Entre ellas, hemos seleccionado algunas de las más relevantes:

*Teoría del atavismo:* Esta teoría la elabora Stanley Hall. En ella, concluye que el juego es un resurgir de las tendencias atávicas, es decir, el niño, al jugar, repite la historia de la raza y realiza los actos que realizaron sus ancestros, haciendo una breve recapitulación de la evolución de las especies. Es por ello que los niños fabrican arcos, trepa por los árboles, lucha, persigue...

*Teoría del ejercicio preparatorio:* Esta teoría la lleva a cabo Karl Gross. Para este autor, el juego es una actividad que sirve para practicar aquellas habilidades que más tarde le serán útiles en la vida adulta. Él hizo una deducción en la que hacía referencia a que: si los animales juegan, debe ser porque con ello obtienen ciertas ventajas en la lucha por la supervivencia.

*Teoría del juego como estimulante del crecimiento:* Esta teoría nos habla de que el juego ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo un importante agente en la evolución y desarrollo del sistema nervioso.

*Teoría de la ficción:* Esta teoría la elabora el autor Claperède. Definió el juego como una actitud distinta de la realidad. Para él la definición de juego viene dada por quien juega y por su modo de interaccionar con el entorno. . Es decir, el fondo del juego se

encuentra en su actitud interna de la realidad, es decir, la conducta real se transforma en lúdica a causa de la ficción.

*Teoría catártica:* Esta teoría la lleva a cabo Harvey Carr. El juego es una actividad purgativa o catártica, es decir, durante el juego se eliminan las energías negativas. El niño en su relación social va acumulando energía negativa, y mediante el juego, estas energías las podría canalizar, descargándola en los instintos agresivos.

*Teoría de la energía superflua:* Esta teoría la llevo a cabo Friedrich von Schiller. En ella se explica que se juega porque a través del juego, se disminuye la energía que no gasta nuestro cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller, el juego es más bien un placer relacionado con el exceso de energía

Podríamos decir, que estas teorías, son quizá, las más relevantes y las que exponen razones muy dispares entre ellas de por qué juega el niño. El resto de teorías existentes, son complementarias a éstas, es decir, parten de estas mismas para elaborar sus teorías.

Pero todas estas teorías son válidas o imprescindibles para comprender qué hay detrás de una actividad lúdica, y el por qué del juego en los seres humanos.

#### **4.4. EL JUEGO SIMBÓLICO**

Llegados a esta parte de la fundamentación teórica, y después de hacer una breve introducción al tema del juego en su totalidad, observando la conceptualización y las causas del juego, vamos a pasar a la parte más destacada de este trabajo, que es el juego simbólico.

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos. Cuando hacemos referencia al uso de los símbolos en el juego, enseguida pensamos en el juego simbólico, es decir, en el juego en el que los objetos habituales dejan de tener usos cotidianos para pasar a ser coches, caballos, motos... los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños dejan de ser reales para convertirse en imaginarias.

El juego simbólico, conocido también como juego de fantasía o de ficción, es el juego por excelencia del niños de los dos a los siete años. A través de él, el niño se abrirá a mundos, situaciones y personajes nuevos. A través de éste se pone de manifiesto la capacidad del niño para ponerse en el lugar de otro. De acuerdo con Bañeres et al. (2008), a través del juego simbólico, podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía, y como el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento.

Debemos tener en cuenta un dato importante, que hará que el juego simbólico adquiera mayor potencialidad, y es que, el niño empieza a jugar sólo, y más tarde empieza a jugar en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica.

Este último aspecto nos da una serie de pistas, que nos llevan a la conclusión de que cuanto más mayor es el niño, mayor conocimiento tendrá de la realidad social, y por lo tanto, éste se irá planteando qué es todo aquello que le rodea y porqué los adultos se comportan de la manera en que lo hacen.

En definitiva, y de acuerdo a Prieto y Medina (2005), el juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que éste lleva a cabo, en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso.

#### **4.4.1. Teorías más relevantes acerca del juego simbólico**

Conocemos una serie de teorías y de autores, que nos muestran la importancia del juego simbólico en la edad infantil. Estos autores nos muestran qué es el juego simbólico y porqué es tan importante que se desarrolle en esta etapa en concreto y el valor educativo que desempeñan.

Entre las teorías más conocidas e importantes encontramos las siguientes:

#### **4.4.1.1. El juego simbólico como expresión de inmadurez**

Esta teoría la lleva a cabo el autor Buytendijk, que ve el juego simbólico como una conducta típica de la infancia y que está motivada por la inmadurez del niño. Es esa inmadurez, la que actúa como factor condicionante de la actividad lúdica.

A este autor le siguen otros autores como Koffka o Bhuler, que consideran la inmadurez evolutiva como causa del juego simbólico.

En relación con esta teoría y siguiendo a Prieto y Medina (2005), el juego simbólico es el ámbito de lo irreal, de la fantasía, en la que el niño moviliza de forma más intensiva sus estructuras mentales básicas atribuyendo significados a los objetos, a sus actos y al mundo social que le rodea.

#### **4.4.1.2. Concepción psicoanalítica del juego simbólico**

En las teorías que proponen los autores que forman parte de esta concepción acerca del juego simbólico, se relaciona el juego simbólico como expresión de deseos infantiles.

Prieto y Medina, (2005), hacen una referencia muy clara a esta relación del juego simbólico con la expresión de los deseos infantiles, destacando que, como en la representación dramática adulta, el actor recrea un mundo propio, pero grato para él, crea lo que desearía realizar. Ese mismo principio de placer impera en los juegos infantiles, de forma que evitan cualquier censura del adulto a través del simbolismo.

Uno de los autores que forma parte de esta corriente, es Freud. Este autor, en un primer momento, sostiene que el motor de la vida psíquica está en el placer y en los deseos insatisfechos, y esos deseos y ese placer se ve reflejado en los juegos de los niños, más tarde, se produce un cambio en esa interpretación y lo sustituye por el principio de destrucción y muerte, asegurando ahora, que el niño reorganiza sus experiencias traumáticas mediante la re-escenificación lúdica.

Otro de los autores que comparte esta teoría, es Winnicott. Este autor considera que el juego y los argumentos que éstos exponen en sus juegos están directamente unidos a la vida afectiva del niño.

#### **4.4.1.3. El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget**

Piaget (1961) considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee.

La adaptación de sus esquemas al mundo, explica la enseñanza-aprendizaje. Para Piaget, en esos esquemas de comportamiento hay siempre dos dimensiones: asimilación que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente y acomodación que significa revisar un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia.

A su vez establece 4 etapas para el desarrollo cognitivo: sensomotor, preoperacional y operaciones concretas.

Piaget establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa preoperacional. Según este autor el símbolo lúdico es necesario para desarrollar la inteligencia. En él, se refleja el pensamiento egocéntrico y generalmente se observan los conflictos e intereses del niño: angustias, miedos, fobias, agresividad y es la primera forma que tiene de representar el entorno que le rodea.

De acuerdo a Prieto y Medina (2005), y siguiendo a Piaget (1961), enfatizan que el juego simbólico va abriendo, así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y la acomodación.

#### **4.4.1.4. El juego simbólico para Vygotsky**

Para este autor, el juego simbólico tiene una perspectiva socio cultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño. A su vez, este autor hace una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende.

Para Vygotski, a través del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida.

Según Prieto y Medina (2005), y haciendo referencia a Vygotski (1933), el simbolismo del juego es el resultado de una actividad compleja en la que ocurren las necesidades de satisfacción de deseos, la imaginación proyectada sobre lo no realizado y los símbolos culturales concretos, y es por ello que el niño satisface las reglas culturales de la actividad que representa.

Según Vygotski (1933), el juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está sometido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y asimila pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo.

Vygotski (1933), afirma que es a partir de los tres años, cuando el niño empieza a ser consciente entre la separación entre significativo y significado, es decir, entre lo que es y lo que podría ser.

Para finalizar con la visión de este autor acerca del juego simbólico, debemos centrarnos en una referencia que nos deja muy clara la visión de éste acerca del juego simbólico. Vygotski (1933), afirma que antes del juego no hay imaginación y es en éste donde se desarrolla la imaginación y la creatividad porque en cada uno de los juegos se desarrollan elementos de la experiencia pasada, brindando un estímulo a la creatividad intelectual.

#### **4.4.1.5. El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner**

Para Bruner, jugar es para el niño una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que le rodea y a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje.

Para este autor, según hace referencia Prieto y Medina (2005), el juego es un modo ideal de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia, especialmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor fundamental que facilita la adquisición del lenguaje.



Como bien hemos visto y señalado a lo largo de todo el trabajo, y observando las teorías de los diversos autores, muchos de ellos coinciden en que el juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad.

Es por ello, que en este trabajo consideramos importante trabajar el juego simbólico, pero trabajarlo desde una perspectiva a través de la cual ayudemos a nuestros alumnos a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea, es decir, aplicar el juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social.

Pero antes de ello, debemos hacer referencia a esas limitaciones del pensamiento infantil que hacen que el/la niño/a vea tan complejo el mundo que le rodea.

#### **4.5. LIMITACIONES DEL PENSAMIENTO INFANTIL ACERCA DE LA SOCIEDAD QUE LES RODEA.**

Los niños, desde que nacen pasan a formar parte de la sociedad. Es ya en este momento que se produce la transmisión cultural de valores, normas, costumbres, etc., con el grupo social. Para que este hecho se produzca es necesaria la interacción de determinados agentes sociales (personas, instituciones, medios de comunicación, etc.).

El progresivo conocimiento del medio sociocultural de los niños de entre 3 y 6 años se establece en principio en relación con la información que procede de la familia, la escuela y personas del entorno. No debemos olvidar otra importante fuente de información, que en numerosas ocasiones no estimamos, los medios de comunicación.

Dentro del reconocimiento de la realidad social están incluidos los conocimientos referidos a las personas, a la sociedad, dentro de los que encontramos las relaciones entre las personas, los roles, la identidad, los conocimientos de las instituciones sociales, los valores...

Estos conocimientos van evolucionando a lo largo del desarrollo de las personas, sin embargo, los niños tienen una serie de limitaciones que les impiden comprender la sociedad de una manera integral:

El conocimiento que tienen los niños mayores acerca de la sociedad en la que viven se rige por lo siguiente:

En primer lugar, con respecto al reconocimiento de las personas se basa únicamente en características externas.

En segundo lugar y en referencia a los sentimientos, los niños serán capaces de reconocer aquellas situaciones y sentimientos similares a los suyos, por ejemplo, serán capaz de empatizar con un niño al que le han castigado por portarse mal, sin embargo, no serán capaces de entender la tristeza de una persona adulta.

Se muestran egocentristas cuando se ven implicados en una situación social, por ejemplo, si a ellos les parece que jugar en el parque es divertido, creen que para los adultos este hecho tiene que ser igualmente divertido.

En tercer lugar, el conocimiento que tienen acerca de las relaciones interpersonales como son la autoridad, la amistad, el cumplir normas etc. se apoya igualmente en características físicas y externas, de nuevo protagonizadas por el egocentrismo, por ejemplo, tener un amigo porque le deja los juguetes, o hacer caso a los mayores porque son los que imponen los castigos; para ellos las relaciones vienen dadas por imposición y no por elección propia.

En cuarto lugar, en relación al conocimiento acerca de las instituciones sociales, los niños son incapaces de reconocerlas y entenderlas. Éstos se basan en aquello que pueden percibir y en aquello que más se acerca a sus experiencias. Se fundamentan en una visión inmediata y subjetiva. Para ellos será más fácil reconocer como autoridad a un policía del barrio que a un político que sale en la televisión.

Además son incapaces de comprender los conflictos sociales que se dan en la vida adulta porque no los comprenden. Éstos tan sólo reconocerán los conflictos que surgen en el espacio que comparten los niños, y aquellos en los que se encuentran implicados de manera personal.

Para finalizar, en lo referido a valores morales, los niños se orientan según aquello que está bien, y en lo que está mal. Si algo está mal hecho debe ser castigado por alguien superior (por lo general un adulto) y se debe respetar siempre esa autoridad. Las soluciones a las injusticias sólo estarán basadas en deseos personales y en el bienestar

propio y tan sólo considerarán ayudar a otras personas siempre y cuando no implique un conflicto de intereses.

En definitiva, el mundo social para estos alumnos es un cúmulo de elementos aislados (conversaciones escuchadas, imágenes, explicaciones no comprendidas,...) que se yuxtaponen sin orden ni concierto. Es más, el orden lo impone las limitaciones de su pensamiento infantil: La indiferenciación entre causa y consecuencia; la intencionalidad de todos los hechos que se producen y la fantasía que invade su mundo. Siguiendo a Licerias (1997) podemos decir que las nociones de organización social trabajadas como representaciones individualizadas de la realidad marcan la línea a seguir para la comprensión de los fenómenos con los que los alumnos interactúan, por ello es muy importante que los docentes aborden y trabajen estas concepciones.

#### **4.6. EL TRABAJO EN EDUCACIÓN INFANTIL A PARTIR DE RINCONES**

Como ya se ha comentado anteriormente, las estrategias que se van a elaborar en este trabajo, van a llevarse a cabo a partir de Rincones. Es por ello que consideramos oportuno incorporar en este marco teórico una referencia a la importancia que tiene el trabajo en educación infantil a través de esta estrategia, así como los aspectos más positivos de ésta.

Trabajar por rincones quiere decir organizar la clase en pequeños grupos, que efectúan simultáneamente actividades diferentes. Es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño, lo que facilita una participación activa de éste en la construcción de sus conocimientos.

Los rincones tienen una larga tradición en la escuela y, aunque la cuestión no es nueva, si es actual. Autores que podríamos enmarcar, dentro del movimiento de escuela activa son Freinet, Dewey y Pestalozzi.

##### **4.6.1. Ventajas del trabajo por rincones.**

Diversos estudios demuestran que el trabajo por rincones potencia la necesidad y los deseos de aprender de los niños/as. A través de los rincones, se favorece la utilización de distintas técnicas y estrategias de aprendizaje.

Un aspecto muy importante acerca del trabajo por rincones, y que está muy relacionado con este proyecto, es que a través de éstos, los niños/as descubren sus posibilidades y ven favorecida su autonomía, lo que les ayuda a ser más responsables, permitiéndoles cierta flexibilidad en el trabajo, aumentando así su creatividad e imaginación.

Haciendo referencia a Fernández Piatek, (2009), los rincones hacen posible, una interacción entre él y su entorno, y eso, hará que su experiencia se fundamente en el bagaje que los alumnos posean, para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa.

#### **4.6.2. Organización de los rincones**

Para organizar la clase por rincones es necesario distribuir la clase de tal manera que haga posible el trabajo de pequeños grupos y que éstos puedan realizar a la vez diferentes actividades. En cada rincón tiene que haber material necesario, la clase ha de organizarse de manera cómoda y ser un lugar vivo que cambie en función de los intereses de los/las niños/as, la duración de las sesiones debe estar programada en función de la edad de los niños.

Existen una gran variedad de rincones, entre los que se encuentran: el rincón de las construcciones, el de la plastilina, el rincón de las matemáticas, rincón de lectoescritura, rincón de la biblioteca, rincón del arte... Pero, en este trabajo vamos a hacer el hincapié en el rincón del juego simbólico, ya que es el rincón a través del cual nosotros vamos a llevar a cabo nuestra propuesta didáctica.

#### **4.6.3. El rincón del juego simbólico**

Este rincón ofrece muchas posibilidades de juego que les permiten trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Este rincón posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo.

Puede ser tanto un rincón de actividad libre como un rincón de actividades guiadas y acompañadas. Dentro de este rincón podemos encontrar una cocinita, muñecos, disfraces, una tienda, una casita etc.

## **5. DISEÑO DEL PROGRAMA**

### **5.1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE ACTIVIDADES**

El hecho de que los alumnos y alumnas comprendan cómo funciona la sociedad que les rodea y que sepan interaccionar en ella de la mejor manera posible, es un asunto de vital importancia para preparar a los niños y niñas para la complicada vida adulta, así lo refleja la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en su título I, capítulo I, señalando que la finalidad de la educación infantil es la de contribuir al desarrollo físico, social e intelectual de los niños y las niñas. En el desarrollo orgánico de esta ley, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, establece las enseñanzas mínimas a impartir en el segundo ciclo de la Educación Infantil, señalando entre sus objetivos que la intervención educativa en relación al desarrollo cognitivo, en esta etapa, debe contemplar que las experiencias de niños y niñas estén vinculadas estrechamente con los ámbitos de la acción y la actuación sobre el medio.

Como bien hemos comentado anteriormente en el apartado de fundamentación teórica, en la referencia a las limitaciones del pensamiento infantil para comprender la realidad social, los niños y niñas tienen dificultades para comprender cómo funciona el mundo que les rodea: quién nos manda, qué relaciones existen entre las personas adultas, por qué trabajamos, por qué necesitamos dinero...

Los niños, desde que nacen, poseen unas potencialidades cognitivas dispuestas a desarrollarse. De cómo se desarrollen estas capacidades dependerá del tipo y del modo de interacción que mantengan con el medio ambiente. Es por ello que creemos necesario y de vital importancia acercar a los niños el concepto de sociedad, a través de una dinámica diferente, con el objetivo de ayudarles y prepararles para la comprensión de la sociedad que les rodea y de la vida adulta.

Para poder cumplir este objetivo, así como los objetivos que nos hemos propuesto al comienzo de este trabajo, vamos a plantear una propuesta basada en el empleo de los rincones en el aula.

A continuación pasamos a detallar la explicación del proceso que vamos a llevar a cabo y las actividades que vamos a proponer para su puesta en práctica.

## **5.2. CONTEXTO Y TEMPORALIZACIÓN**

Con referencia al contexto al que va destinada la propuesta que se va a plantear en este trabajo, corresponde al ciclo de tercero de educación infantil, es decir, va dirigido a alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 5 y los 6 años, ya que es en este momento cuando éstos son algo más conscientes de la realidad que les rodea, y ya tienen ciertos conocimientos acerca de las normas sociales, los componentes de la sociedad etc. Además es a estas edades cuando el juego simbólico (que es en la metodología en la que nos vamos a basar para llevar estos contenidos a la práctica) llega a su mayor apogeo y se vuelve más complejo, pudiendo aportar este último aspecto, la necesidad de una trama más compleja, a través de la cual, el/la maestro/a podrá intervenir para aplicar aspectos relacionados con el funcionamiento de la sociedad.

Sin embargo, a pesar de que se considera una propuesta más aplicable al ciclo de infantil al que se ha hecho referencia anteriormente, puede ser igualmente aplicable al resto de los ciclos de infantil, realizando las adaptaciones correspondientes. De esta forma, podremos introducirles en el complejo mundo de los adultos y la sociedad que les rodea desde edades más tempranas y de manera más sencilla.

Con respecto a la temporalización que vamos a llevar a cabo para la elaboración de esta propuesta, lo más conveniente es llevarla a cabo durante todo el año escolar. Se dedicará entre media hora y una hora diarias a que los alumnos jueguen por los diferentes rincones que detallaremos más adelante. De esta manera conseguiremos una formación permanente y una mayor interiorización de los aprendizajes que deseamos.

## **5.3. METODOLOGÍA**

Lo que se pretende a través de las actividades que van a ser descritas es facilitar a los alumnos la comprensión de la realidad social que les rodea. Para ello nos vamos a basar en una estrategia que use el juego simbólico como herramienta principal, y los rincones del aula como herramienta secundaria.

Pretendemos llevar a la práctica una serie de rincones, vinculados con el día a día de la sociedad en la que vivimos, donde los alumnos van a jugar libremente, pero con una serie de pautas establecidas por el docente. Es decir, llevaremos a cabo un juego simbólico guiado.

Lo podemos considerar por tanto, una variante del juego simbólico al utilizarse unas normas pautadas previamente en las asambleas. Esta propuesta de metodología lúdica cuenta con elementos clave que permiten diferenciarse del puro juego simbólico, pero que se aproximarían a los juegos de simulación. Juegos que se trabajarán en ciclos educativos posteriores para la comprensión de contenidos sociales.

A pesar de que se considera que el juego no debe ser una actividad obligatoria y que se debe dejar jugar al niño y a la niña libremente, no pretendemos que esta hora diaria que vamos a dedicar a realizar la propuesta, sustituya a la hora de juego libre que tienen los niños o a la hora de juegos de recreo, sino que debe ser enfocado desde el punto de vista de recurso metodológico para conseguir un fin y que nuestros alumnos y alumnas adquieran una serie de conocimientos y competencias que consideramos importantes para su desarrollo como personas en una sociedad compleja.

No obstante, pese a que el juego simbólico va a perder parte de su característica más pronunciada, que es el juego como actividad lúdica sin normas, sin guión, es importante que desarrollemos y llevemos a cabo una metodología a través de la cual el juego no pierda su esencia de juego y a través de la cual el/la alumno/a, sea el mayor protagonista. Para ello utilizaremos una metodología vivencial, de aprendizaje significativo, activa, globalizadora, basada en la observación y en la experimentación, y tomando el juego como motor de desarrollo. De esta forma, conseguiremos una mayor participación e implicación por parte del alumno y un aprendizaje más significativo.

Para finalizar, hemos de añadir que las situaciones propuestas son una guía de trabajo y organización para el docente; y la temática y la forma en que se va a trabajar se adaptará a las necesidades, características, circunstancias y nivel del grupo aula.

### **5.3.1. Rincones que llevaremos a cabo**

Los rincones que se van a establecer en el aula para llevar a cabo la propuesta van a ser:

- El rincón de la casa.
- El rincón de la calle.
- El rincón del trabajo.

- El rincón de las buenas actitudes.

En los diferentes rincones trataremos los temas relacionados con la familia, el trabajo, la economía, la política, las diferencias sociales, el desarrollo de valores positivos y normas sociales que deben ser adquiridas, la jerarquía predominante en nuestra sociedad...

### **5.3.2. Temas a desarrollar por rincones**

A modo introductorio podemos decir que en cada rincón pretenderemos desarrollar una serie de actitudes y conocimientos:

- En el **rincón de la casa** pretenderemos desarrollar el tema de los roles familiares, y todo aquello relacionado con lo que ocurre en el hogar y con las diferentes relaciones que pueden surgir en éste, así como las diferentes tipologías de familia que existen y que se dan en nuestra sociedad y las complejas situaciones que pueden darse en un hogar.
- En el **rincón de la calle**, pretendemos abordar todo aquello que sucede en la calle: los encuentros ocasionales con las personas que conocemos, el diálogo, las compras, las relaciones sociales o el tiempo libre.
- En el **rincón del trabajo** pretendemos abordar el tema de los diferentes oficios, la adquisición del dinero a través de éstos, el porqué unas personas tienen más dinero que otras, el intercambio productos-dinero, las horas de trabajo, las obligaciones de los trabajadores... A partir de este rincón podremos trabajar también la idea de la política, de que alguien mandan por encima de los demás, el factor jefe y lo que éste significa...
- Por último, en el **rincón de las buenas actitudes** pretendemos abordar el tema de los valores, los valores positivos como son la aceptación, el compromisos con los desfavorecidos, la empatía, la ayuda, el amor, compartir... y la adquisición de una serie de normas socialmente aceptadas y básicas para poder formar parte de la sociedad en la que vivimos, así como las diferencias sociales entre ricos y pobres, entre hombres y mujeres, entre países desarrollados y subdesarrollados...



Para poder abordar estos temas y que el juego tome la dirección que el docente desea, debe ser éste mismo el que, antes de comenzar el juego en cada rincón, proponga la historia a partir de la que se va a trabajar cada día en cada espacio. Además actuará como mediador, de forma que si el juego se desvía de los intereses que pretendemos trabajar, pueda volver a encauzarlo.

Para que estas actividades tengan sentido, y podamos ver una evolución en la comprensión del alumno/a acerca de la realidad social que le rodea, es necesario que se trabajen los temas que se van a tratar en los rincones con antelación y de manera más teórica. Este aspecto es necesario para que los alumnos comprendan mejor la sociedad y el mundo adulto y sepan desarrollarlos y escenificarlos más profundamente en el juego. Para ello utilizaremos **las asambleas** como recurso que separe lo lúdico de lo teórico. Será en las asambleas donde trabajaremos los diferentes temas de una manera amena: los roles familiares, las diferencias sociales, las tipologías de familias, el dinero, las normas sociales... Estas asambleas se irán desarrollando en función de los temas sociales que vayamos a trabajar esa semana en los rincones.

### **5.3.3. Organización de los rincones**

Con respecto a la organización de los alumnos, se hará por grupos. El número de alumnos por rincón dependerá del número de alumnos que haya en el aula.

La organización se debe realizar de tal manera que todos los alumnos hayan rotado por los cinco rincones a lo largo de una semana. Procurando, que los grupos de juego no estén siempre formados por los mismos alumnos y alumnas para que se dé mayor variedad al juego y a las situaciones que de él desembocan. Además lo llevaremos a cabo de manera que se trate un tema y una situación diferente por cada semana y por cada rincón.

Con respecto a la organización del espacio en el aula, éste dependerá de las características del aula en cuestión en el que se desarrolle la actividad y de las dimensiones de la misma. Será conveniente que los espacios destinados a los rincones tengan una separación suficiente para que los grupos no se entremezclen y los alumnos y alumnas tengan espacio suficiente para desarrollar las tramas.

Será también necesario que en cada rincón, las alumnas y alumnos, dispongan del material necesario para abordar cada una de las situaciones que el/la maestro/a proponga. En el apartado de actividades desarrollaremos con mayor exactitud los materiales necesarios para cada rincón.

#### **5.4. DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES**

En este apartado se procederá a explicar qué actividades vamos a llevar a cabo en cada rincón, así como los temas que vamos a trabajar y las situaciones que vamos a proponer. Incluiremos también los objetivos de esa actividad.

Antes de comenzar el juego, cada día se propondrá a los/las alumnos/as la situación específica de cada rincón. Durante una misma semana la temática se mantendrá sin cambios, para que todos los alumnos hayan pasado por las mismas situaciones. Estas situaciones propuestas se irán modificando semana tras semana para poder tratar los diferentes temas. Es necesario que a lo largo del curso escolar, estos temas se repitan, para que el/la maestro/a pueda ver la evolución del niño, la evolución en la complejidad de las tramas, las maneras de resolver los conflictos etc.

##### **5.4.1. Rincón de la casa**

Los temas que vamos a abordar en este rincón son:

- Los roles familiares.
- Tipos de familias.
- Reparto equitativo de tareas domésticas.
- Conflictos típicos del hogar.
- Rechazo a la discriminación sexista.

Las situaciones que vamos a abordar por cada tema serán las siguientes:

*Roles familiares:* Iremos proponiendo cambios de roles en las familias, para que los niños reconozcan que no siempre es el padre la figura autoritaria, ni la madre la que cuida de los niños...

- Situación 1: Propondremos que en esta familia, formada por una mamá, un papá, y tres hermanos (dos chicas y un chico), será la madre la que trabaje fuera y el padre el encargado de ocuparse de las tareas domésticas, de recoger a los hijos del colegio... La madre no tiene casi tiempo libre, y los hijos pasan la mayor parte del tiempo con su padre.
- Situación 2: En este caso, trabajarán fuera de casa tanto el padre como la madre, sin embargo, han podido ajustar sus horarios de manera que pueden compartir bastantes horas diarias con sus hijos. Tienen dos hijas. Las tareas domésticas se reparten equitativamente, y el ambiente familiar es muy cordial.
- Situación 3: En este caso, es el padre el que tiene el trabajo fuera de casa, mientras que la madre se dedica a las tareas del hogar. Tienen únicamente un hijo varón, y le dedican bastante tiempo. La madre representa una actitud muy autoritaria, mientras que el padre es más tranquilo. El niño no colabora en las tareas del hogar.
- Situación 4: Se trata de una familia formada por el padre, la madre y un solo hijo. Tanto la madre como el padre trabajan fuera de casa, por lo que los hijos pasan bastante tiempo con los abuelos. Son estos los que se encargan de realizar las tareas del hogar, la comida, llevar a los niños al colegio...Las figuras autoritaria son el padre y la abuela. Los niños no colaboran en las tareas domésticas y no están repartidas las tareas.

*Tipos de familias:* Propondremos diferentes tipos de familias para que los alumnos comprendan la variedad existente y que a su vez éstos elaboren las tramas dependiendo del tipo de situación que se viva en cada familia.

- Situación 1: Propondremos una familia formada por un padre, una madre, y dos hijos (dos niñas).
- Situación 2: En esta situación, la pareja estará divorciada, y cada uno de los padres vivirá en una casa diferente. Además ambos tendrán nueva pareja sentimental. Tendrán un hijo y la custodia estará compartida.

- Situación 3: Se trata de una familia formada por una madre y los hijos. El padre falleció. (En este caso podría darse la situación de que fuera la madre la que hubiera fallecido).
- Situación 4: Propondremos una familia formada por una madre, un padre, y tres hijos, una niña y dos niños. La particularidad será que uno de los niños será adoptado.
- Situación 5: En esta situación propondremos una familia en la cual en un mismo hogar vivirán el padre, la madre, los niños y los abuelos y uno de los tíos de los niños.
- Situación 6: El/la niño/a será adoptado y su familia estará formada por dos hombres o bien por dos mujeres.
- Situación 7: La familia está formada únicamente por los abuelos y un niño/a. Son los encargados del cuidado y de la crianza del/ de la niño/a.

*Reparto equitativo de las tareas domésticas:* Propondremos diversas situaciones en las que todos colaboren por igual, en donde sólo las realice la madre o sólo el padre, o bien los hombres no colaboren mientras que las mujeres si lo hacen...

Situación 1: Únicamente realiza las tareas domésticas el padre, mientras que madre e hijos no colaboran. Situación 2: Es la madre la única encargada de las tareas domésticas. Situación 3: Son la madre y el padre los encargados de realizar las tareas del hogar sin que los niños colaboren. Situación 4: Todos colaboran en las tareas por igual. Situación 5: Son la madre y las hijas las que realizan las labores, mientras que el padre y los hijos no colaboran.

*Conflictos típicos que se dan en un hogar:* iremos proponiendo diferentes conflictos familiares e iremos observando la forma de resolverlo de los alumnos.

- Situaciones que podemos plantear por ejemplo: el padre pasa mucho tiempo fuera del hogar ocupado en el trabajo y sin pasar apenas tiempo con los hijos, peleas entre hermanos por celos fraternales, discusiones entre la pareja por diversos motivos, discusiones familiares, respeto de las normas del hogar etc.

Objetivos de este rincón/actividad:

- Comprender mejor las situaciones que se dan en las familias de nuestra sociedad.
- Que los alumnos diferencien y conozcan la diversidad de roles familiares.
- Reconocimiento de las diferentes tipologías de familias.
- Impulsar la igualdad en el reparto de las tareas domésticas y la coeducación.
- Comprensión de los conflictos que se dan en el hogar.
- Desarrollar en los/las alumnos/as actitudes de responsabilidad, comprensión, interés, respeto, tolerancia...
- Desarrollar actitud de rechazo hacia la discriminación sexista.

Materiales: Para este rincón serán necesarios los siguientes materiales:

- Casita.
- Disfraces.
- Materiales para la limpieza (escoba, recogedor, fregona, trapos...)
- Cocinita.

#### **5.4.2. El rincón de la calle**

Los temas que vamos a abordar en este rincón son:

- Tiempo libre
- Las relaciones sociales con amigos y familiares.
- Las compras.

Las situaciones que vamos a abordar por cada tema serán las siguientes:

*Tiempo libre:* En esta situación llevaremos a cabo actitudes y actividades que realizan las personas en su tiempo libre, entre las que destacaremos los hobbies. Les introduciremos en diferentes situaciones a partir de las cuales los niños descubrirán la diversidad de gustos que tienen los adultos a la hora de pasar tiempo libre y las diferentes formas que tenemos las personas de distraernos.

- Situaciones: Adultos que pasan su tiempo libre comprando, otros que lo disfrutan realizando deporte, otros paseando, compartiendo el tiempo con amigos, dedicándolo a las personas necesitadas, jugando a videojuegos, viendo la televisión...Le asignaremos unos hobbies diferentes a cada uno de ellos, o les dejaremos que cada uno elija un hobby, y observaremos qué ven y que comprenden ellos del tiempo libre, y las relaciones que mantenemos entre las personas cuando disfrutamos de nuestro tiempo libre.

*Las relaciones sociales con amigos y familiares:* les propondremos diferentes situaciones y relaciones que mantenemos las personas para que así comprendan la variedad de relaciones que mantenemos las personas, y que conozcan así más situaciones de relación que existen a parte de las relaciones con la familia-escuela.

- Situación 1: Relaciones entre familias: padres con hijos; con la familia más cercana; con la familia más lejana; discusiones o mal entendidos que pueden surgir en el entorno familiar; celebraciones familiares... y todo lo que rodea a estas situaciones.
- Situación 2: Relaciones con el entorno de las amistades. Que observen y vean la diferencia entre estas relaciones con las que se tiene con la familia o con el trabajo. La diferencia en las formas, en el trato, en las actividades que se llevan a cabo...
- Situación 3: Relaciones en el entorno laboral: Propondremos diferentes situaciones en el trabajo: situaciones de estrés, de buenas relaciones con los compañeros, de malos entendidos en el trabajo... Pretenderemos de igual manera que los alumnos diferencien las diferentes relaciones que se dan entre las personas en los diferentes contextos.

*Las compras:* En este tema trataremos sobre todo el tema de la economía, trabajando el tema del intercambio dinero-productos. Se intentará que los alumnos comprendan el sentido de este intercambio. Trabajaremos también el tema del consumismo.

- Situación 1: Compras por placer. Es decir, compras sin necesidad por afán de consumir: compra de ropa que no se necesita, de productos de marca, de lujo...

- Situación 2: Compra de una vivienda, de alimentos, de productos necesarios para poder sobrevivir...
- Situación 3: Los alumnos no disponen de dinero para comprar. Observaremos qué estrategias o qué recursos emplean nuestros/as alumnos/as para poder adquirir los productos que necesitan. Esta situación la podemos relacionar de igual manera con el rincón de las buenas acciones.

Objetivos de este rincón/actividad:

- Reconocer las diferentes relaciones sociales que se dan entre los humanos.
- Diferenciar los diferentes contextos en los que se pueden dar relaciones sociales.
- Interiorización de la importancia de las relaciones sociales para la familia.
- Adquisición y comprensión de las normas de comportamiento social.
- Comprender el valor y significación del dinero en nuestra sociedad.
- Entender la relación entre intercambio de productos/dinero.
- Desarrollar en los alumnos/as una actitud responsable a la hora de comprar.
- Que los alumnos pierdan progresivamente el miedo a las relaciones sociales.

Materiales: Para este rincón serán necesarios los siguientes materiales:

- Diferentes disfraces.
- Cajas registradoras.
- Juguetes que representen: alimentos, dinero, bebés, mascotas...
- Casita.
- Mural o decorado que represente la calle (bares, casas, terrazas, coches...).

**5.4.3. El rincón de los oficios**

Los temas que vamos a abordar en este rincón son los siguientes:

- Jerarquía en los oficio (existencia de alguien que manda).
- Ganancia de dinero a partir de un oficio.
- Obligaciones y normas de los trabajadores.
- Política.

Las situaciones que vamos a abordar por cada tema serán las siguientes:

*Jerarquía en los oficios:* En las situaciones propuestas a través de esta trama, les abordaremos el tema de la jerarquía en los oficios, a partir de esta jerarquía, les mostraremos que en nuestra sociedad siempre hay alguien que se encuentra posicionalmente por encima de los demás, y por lo tanto siempre hay una persona que nos manda.

- Situación 1: Uno/a o varios/as alumnos/as actuarán como jefe/a, es decir, será el que dé órdenes a los demás. El resto de los alumnos serán los empleados que deberán aceptar esas órdenes y hacer lo que el jefe les diga. Des este modo los alumnos comprenderán cuál es el papel y la función de un/una jefe/jefa y el porqué de la existencia de un jefe. Descubrirán lo que supone el trabajo bajo presión.
- Situación 2: Los/las alumnos/as trabajarán sin jefe, es decir, nadie les dirá lo que tienen que hacer en el trabajo. Comprenderán así cuál es la función del jefe/a y la importancia de su función. Podrán comparar qué situación es más cómoda:: la del trabajo con jefe/a o sin jefe/a.
- Situación 3: Tan sólo los chicos podrán ejercer de jefe y ganarán más que las chicas. También llevaremos a cabo la situación contraria: las chicas son las únicas que pueden ser jefas y ganarán más que los hombres.

*Ganancia de dinero a partir de los oficios y obligaciones y normas de los trabajadores:* A partir de estos dos temas, trabajaremos el factor dinero, el porqué de que nos paguen cuando trabajamos, por qué tenemos que trabajar, porqué unas personas ganan más dinero que otras y qué normas debemos cumplir en el trabajo.



- Situación 1: Todos/as lo/las alumnos/as tienen un buen trabajo y tienen un alto nivel económico. Hacen las horas que les corresponden y se pueden marchar a casa. Por ello pueden llevar un alto nivel de vida.
- Situación 2: La mitad de los/las alumnos/as tienen un sueldo muy alto, por lo que pueden mantener un alto nivel de vida, mientras que la otra mitad tiene un sueldo medio, por lo que no se puede permitir grandes excesos. Mientras los primeros hacen las horas que les corresponden, el resto debe trabajar más horas que las que le corresponde cobrando el mismo dinero. Los primeros pueden pasar tiempo en casa, dedicándolo a sus hobbies, mientras que los segundos apenas tienen tiempo libre. Dependiendo de sus puestos de trabajo, ganarán unas cantidades de dinero u otras.
- Situación 3: Una parte de los alumnos hará de jefe/jefa. La otra parte, de empleados. Algunos alumnos respetarán las normas de trabajo como el horario de entrada y salida, el número de horas, normas acerca de la vestimenta, de respeto del trabajo de los compañeros... mientras que el resto no lo hará. Comprobarán que sucede en ambas situaciones.
- Situación 4: Unos/as alumnos/as tendrán trabajo, la otra parte se encontrará en paro. Les haremos ver qué consecuencias y qué situaciones genera el desempleo y la falta de dinero.

*Política:* Ante este tema les haremos ver que hay alguien que gobierna, y que “manda” por encima de los demás. Les haremos comprender que esa persona o colectivo toma decisiones muy importantes y la relevancia que esas decisiones tienen en la vida de los ciudadanos. Comprenderá de esta forma cómo funciona nuestra sociedad de cara a lo relacionado con las leyes, los derechos etc.

- Situaciones: Un grupo de alumnos será un partido político, un rey o una reina, un jefe supremo... que tomará decisiones sobre aspectos de la vida de los ciudadanos. La otra parte del grupo participará en la toma de esas decisiones, verá sus consecuencias, aceptará o rechazará las acciones que este colectivo lleva a cabo...

Objetivos de este rincón de actividad:

- Función de los oficios.
- Función del dinero.
- Comprender la vida adulta y las situaciones que la abordan.
- Conocer, diferenciar y valorar la variedad de oficios.
- Introducirse en el mundo de las normas.
- Comprender el concepto de autoridad y lo que ésta implica.
- Familiarizarse con el tema de la política.

Materiales: para este rincón serán necesarios los siguientes materiales:

- Disfraces.
- Juguetes relacionados con diferentes oficios.
- Mural o poster que representen diferentes puestos de trabajo.
- Horarios.
- Dinero de juguete.

**5.4.4. El rincón de las buenas actitudes**

Los temas que vamos a abordar en este rincón son los siguientes:

- Los valores positivos.
- Las normas sociales.
- Diferencias sociales (Ricos-pobres; mujeres-hombres; países desarrollados y subdesarrollados...)

Las situaciones que vamos a abordar por cada tema serán las siguientes:

*Valores positivos:* Iremos proponiendo diferentes situaciones en las que los niños deberán responder con actitudes positivas.

- Situación 1: Propondremos situaciones en la que uno de los alumnos del grupo tendrá que ir vestido o caracterizado de una manera diferente a los demás. Por ejemplo, llevará la cara pintada de amarillo, ropas extrañas, peluca... El alumno y los demás alumnos deberán aceptarle tal y como es, sin discriminarle.
- Situación 2: Representarán que uno de los alumnos, no tiene juguetes, comida, o ropa de vestir. A los demás alumnos no les faltará de nada. Éstos deberán desarrollar el sentimiento de empatía, de solidaridad, amabilidad, y ayudar al alumno prestándole sus juguetes, preparándole la comida, dejándole la ropa...
- Situación 3: Representación de las relaciones amorosas de pareja y representación de situaciones que implican querer a alguien. Los alumnos deberán simular que son parejas o que quieren mucho a una persona. Veremos cómo representan ellos el sentimiento del amor.

*Normas sociales:* Las normas sociales estarán implícitas en todos los rincones, es decir, que se trabajarán en cada uno de los espacios de actividad. Se trata de hacer que nuestros alumnos reconozcan y aprendan qué normas y formas de comportamiento rigen nuestra sociedad y por qué es importante que las cumplamos.

Para este apartado, no crearemos situaciones, los alumnos realizarán el juego simbólico libremente. Sin embargo, los alumnos, junto con la ayuda del docente, crearán su propio listado de normas que colgarán en cada uno de los rincones y que deberán ser respetadas. En este rincón deberán prestar gran atención a que esas normas se cumplan y se respeten. Entre estas normas estarán: respetar a los compañeros, comportarse civilizadamente, mostrarse educados y amables, ser generosos, agradecidos, cuidar el material...

*Diferencias sociales:* A través de estas situaciones, pretenderemos desarrollar en los niños la capacidad de mostrarse empáticos, y que reconozcan las diferencias sociales más representativas que existen en esta sociedad, como la diferencia entre pobres y ricos, países desarrollados y subdesarrollados, hombres y mujeres... Reflexionará sobre qué podemos hacer las personas para que estas diferencias y discriminaciones cambien.

- Situación 1: Un grupo de alumnos, será los alumnos pobres, que disponen de poco dinero, no disponen de agua potable, ni de alimentos, viven en muy malas condiciones con una baja calidad de vida (similares a las de los países subdesarrollados). El otro grupo de alumnos, vivirá una situación totalmente opuesta, en donde vivirían con todo tipo de comodidades. A raíz de esta situación podemos proponerles diferentes situaciones como que se tengan que comprar una casa, que tengan que dar de comer a sus hijos, que tengan que ir a la escuela. Habrá un cambio de roles para que vean las diferentes situaciones.
- Situación 2: Uno de los alumnos vivirá en una situación desfavorecida. El resto del grupo deberá elaborar un plan conjuntamente para ayudar a que su situación mejore.
- Situación 3: La niñas del grupo tendrán el mismo puesto de trabajo que los niños, sin embargo, ellas cobrarán menos dinero. Además al llegar a casa tendrán que encargarse de las tareas de casa sin que los chicos compartan la responsabilidad con ellas. Haremos un cambio de roles. Observaremos que conflictos y qué reacciones muestran éstos frente a las discriminaciones por cuestión de sexo y a las injusticias.

Objetivos de este rincón de actividad:

- Conocer y comprender las diferencias sociales.
- Aprender las diferentes normas sociales que rigen nuestra sociedad y la importancia de su aprendizaje.
- Crear en los/as alumnos/as actitudes de solidaridad, respeto, empatía, aceptación, generosidad.
- Inculcarles actitudes de rechazo hacia cualquier tipo de discriminación, ya sea por razón de sexo, cultura, nivel económico, religión...

Materiales: para este rincón serán necesarios los siguientes materiales:

- Poster o mural que represente un paisaje perteneciente a un país desarrollado y a otro subdesarrollado.
- Disfraces y ropajes viejos.
- Documento de normas.
- Dinero de juguete.

## **5.5. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA**

Deben ser evaluados los conocimientos y habilidades adquiridas por los alumnos y alumnas con respecto a la comprensión de la realidad social. Para ello, hemos de desarrollar una serie de criterios de evaluación y especificar cómo vamos a evaluar esos conocimientos.

Puesto que se trata de una actividad que abarcará todo el año escolar, es necesario, llevar a cabo una evaluación continua a lo largo de todo el curso, para poder comprobar de dónde partimos, es decir, qué conocimientos tienen los niños y niñas inicialmente acerca de la sociedad y el mundo en el que viven, qué evolución experimenta ese conocimiento inicial y finalmente comprobar si hemos logrado los objetivos que planteábamos.

Dentro de esta evaluación, deberá incluirse el trabajo de observación del docente, que será el guía en las actividades. Para ello, el docente realizará un diario del profesor, a través del cual apuntará diariamente los aspectos más relevantes surgidos durante el juego, las anécdotas que se han dado, aquellos aspectos que le gustaría que cambiasen etc.

Esta evaluación se realizará de manera grupal y se dividirá en tres partes:

**Evaluación inicial:** Llevaremos a cabo una evaluación al comienzo del curso para comprobar qué conocimientos tienen los alumnos y las alumnas y valorar así desde qué punto se debe empezar a trabajar. Esta evaluación se llevará a cabo a partir de una hoja de registro formada por una serie de ítems evaluadores. Para poder conocer desde dónde partimos, realizaremos una asamblea general en la que llevaremos a cabo una serie de

preguntas iniciales relacionadas con el tema de interés. Según las respuestas obtenidas, marcaremos lo correspondiente en la hoja de registro 1.( Ver anexo 1).

**Evaluación procesual:** A través de esta evaluación pretendemos comprobar las evoluciones de los alumnos. Analizaremos si van asimilando y comprendiendo los diferentes contenidos. Para ello, realizaremos una asamblea al final de cada semana de curso, a través de la cual reforzaremos y pondremos en común los aprendizajes ya adquiridos, se resolverán las dudas que tengan los alumnos y las alumnas, y se detectarán aquellos conceptos que aún no quedan claros.

**Evaluación final:** Esta evaluación nos servirá como comprobante de si las actividades que hemos puesto en práctica han servido para facilitar a los alumnos de tercero de educación infantil la comprensión y asimilación de la sociedad en la que viven. Para ello volveremos a llevar a cabo la hoja de registro 1. (Ver anexo 1).

## 6. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO

Tras la elaboración de este proyecto acerca del juego simbólico como recurso para el reconocimiento de la realidad social, y el diseño de actividades que hemos elaborado, debemos analizar qué alcance tiene este trabajo y las oportunidades del contexto en el que ha de desarrollarse.

Con respecto al alcance de este trabajo, debemos considerar que tiene un alcance bastante amplio, ya que, como hemos podido observar a lo largo del trabajo, la elaboración y la puesta en práctica de las actividades está al alcance de cualquier docente, por lo que es un trabajo fácilmente aplicable al contexto de la educación. Además, los objetivos, los temas y las situaciones a tratar pueden ser fácilmente modificados según los intereses del profesor y de los alumnos, por lo que esta metodología de trabajo puede englobar cómodamente cualquier tema que sea de interés.

Además de este aspecto, debemos tener en cuenta que los recursos materiales que se van a emplear, no suponen un elevado coste económico, y que gran parte del material que vamos a emplear puede ser elaborado por los propios niños y niñas, aspecto que favorecerá el alcance de este trabajo para aplicarlo a todo tipo de circunstancias económicas.

También debemos valorar que esta actividad puede aplicarse tanto con un grupo amplio como con uno pequeño, lo que nos da un mayor margen de alcance.

Con respecto a las oportunidades o limitaciones del contexto, hemos de tener en cuenta una serie de aspectos que expondremos a continuación:

En primer lugar, como ya hemos comentado a lo largo del trabajo, es un programa de actividades que puede aplicarse a cualquier contexto de educación infantil. A pesar de haber sido desarrollado para ponerse en práctica con un grupo de 3º de educación infantil, es fácilmente aplicable a 1º y 2º de infantil, e incluso cabe la posibilidad de realizar variantes para poder aplicarlo a los primeros cursos de educación primaria.

En segundo lugar, debemos hacer referencia a una de las limitaciones que se pueden observar con respecto al contexto de aplicación de este proyecto: la necesidad de

llevarlo a cabo en un aula amplia, para que los alumnos y alumnas dispongan del espacio suficiente en cada rincón y desarrollen adecuadamente las tramas. En un aula amplia los rincones podrán ser distribuidos de manera que queden separados entre ellos y los alumnos y alumnas puedan llevar a la práctica la actividad de manera más cómoda

En tercer lugar, otra de las limitaciones que implica la puesta en práctica de este trabajo, es que se depende en gran medida del programa del colegio, y la metodología que en él se aplique, es decir, el colegio debe darte la oportunidad o posibilidad de aplicar una metodología propia.

Para finalizar y tras exponer el alcance, las oportunidades y las limitaciones del contexto, debemos concluir diciendo que, en aspectos generales, el trabajo realizado dispone de una serie de características que lo hacen fácilmente aplicable a la educación y puede llegar a aplicarse con cualquier tipo de alumnado y de contexto.

## **7. CONSIDERACIONES FINALES.**

Tras la elaboración de este trabajo, debemos hacer una serie de reflexiones acerca del mismo:

A través de este trabajo, y las entrevista orales realizadas a alumnos de educación infantil, he podido comprender y comprobar que trabajar este aspecto es fundamental para el desarrollo y la educación de nuestros alumnos, y que sin duda alguna debe ser incluido en el currículum de infantil. Sin embargo, sabemos que no se le da la importancia que merece. De ahí la trascendencia en la insistencia de llevar este tema a las aulas de infantil.

En segundo lugar, este proyecto, ofrece una manera diferente y original de trabajar un tema como es el reconocimiento y comprensión de la sociedad. Normalmente en las aulas de infantil se trabaja a partir de fichas de trabajo. El hecho de llevarla a cabo a partir del juego y el simple hecho de romper con la rutina de los alumnos al tratarse de actividades poco frecuentes, supone un mayor interés y participación por parte del alumnado y una asimilación e interiorización de los conocimientos y aspectos trabajados de una manera más realista. Además, trabajar siguiendo estas pautas nos



ofrece mayor riqueza en el desarrollo de las actividades y en los resultados que vamos a obtener.

Este proyecto nos permitirá comprobar cómo el juego forma una parte muy importante de la vida de los niños y que incluirlo en la vida diaria de la escuela es un aspecto esencial y enriquecedor del trabajo del aula.

En tercer lugar, otro aspecto fundamental en la elaboración de este recurso, ha sido la puesta en práctica del mismo a partir de rincones. Son muchos los autores que defienden los rincones como metodología de trabajo. Tras la realización de este proyecto, podemos corroborar dichas teorías y considerar por tanto, que esta forma de trabajo es la más indicada para llevar a cabo un proyecto en el que está incluido el juego simbólico como recurso principal.

En cuarto lugar, debemos tener presentes una serie de recomendaciones a la hora de llevar a la práctica un proyecto de esta envergadura. Estas son las siguientes:

-Primeramente, para que la puesta en práctica de este trabajo dé los resultados deseados y se logren los objetivos propuestos, es de vital importancia una fuerte implicación por parte del docente que lleve a cabo la propuesta, ya que llevarla a la práctica supone una gran dedicación y esfuerzo por parte del profesorado.

-Además, para que nuestros alumnos adquieran las competencias deseadas, es necesario no sólo poner en práctica los rincones de juego simbólico, sino que además será necesario trabajar de una forma teórica los temas que hemos elegido, para que, a la hora del juego, las tramas tomen mayor solidez y los alumnos reconozcan los temas que les van a ser propuestos.

-También, se ha de considerar de vital importancia elegir bien los temas que se van a trabajar. Esto resulta fundamental, ya que dependiendo de los temas que abordemos a través del juego simbólico, nuestros alumnos adquirirán mayores o menores conocimientos acerca del mundo social.

-Finalmente, resulta verdaderamente importante llevar a cabo una evaluación del proceso, para poder comprobar las mejoras en los conocimientos de nuestros alumnos y la eficiencia de la metodología propuesta.

En término finales, en referencia al tema elegido, he de decir que se trata de un tema muy interesante a trabajar, ya que hasta ahora no había elaborado una propuesta educativa que se basara únicamente en el juego, y he podido observar que se trata de una metodología muy interesante, efectiva y muy bien considerada en el mundo de la educación, a través de la cual podemos trabajar de manera muy cómoda y sencilla el tema de la sociedad y el mundo adulto.

Desde el punto de vista docente, el trabajo elaborado podría haber sido más enriquecedor y completo si se hubiese podido llevar a la práctica, pero debido a que el planteamiento del proyecto está programado para todo un año escolar, y al tiempo limitado para elaborar el trabajo final de grado, la idea de llevarlo a la práctica quedó descartada desde un primer momento. Sin embargo, no dudaré en ponerla en práctica a lo largo de mi futuro laboral en la enseñanza.

Para concluir he de decir que la realización de este proyecto ha resultado realmente gratificante, ya que se trata de un trabajo diferente a los realizados hasta ahora, con una fuerte carga de trabajo, y una gran implicación y dedicación, que sin duda me ha servido para progresar y mejorar como maestra y que me será válido en mi futuro profesional.

## 8. LISTA DE REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

Castorina, J.A., Lenzi. A.M. (2000). *La formación de los conocimientos sociales en los niños*. Gadisa. Barcelona.

Chateu, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapeluz. Buenos Aires.

Bañeres, D., Bishop A., Claustre, M. , Comas, O., Escuela infantil Platero y yo, Garaigordobil, M., Hernández,T., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Velasco, A., Soler, P., Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. Barcelona.

Fernández Piatek, A. (2009). *El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. Revista digital innovación y experiencias educativas, 15.*

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~14002996/archivos/ciclos/tjuegos.pdf>

(Consulta: 18 de Mayo de 2012).

Huizinga J. (1943). *Homo ludens*. Fondo de Cultura Económica. México.

Jacquín, G. (1958). *La educación por el juego*. Atenea. Madrid.

Laguía, M.J. y Vidal, C. (1987). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*.Graó. Barcelona.

Liceras, A. (1997). *Dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales. Una perspectiva psicodidáctica*. Grupo Editorial Universitario.Granada:

Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, c. (1990). *Desarrollo psicológico y educación. Vol.1.: Psicología evolutiva*. Alianza. Madrid.

Prieto García, M. (1970). *El juego y el juguete educativo en la edad preescolar*. Centro de Documentación y Orientación Didáctica de E.P.

Prieto García, M. y Medina Rubio, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones. Madrid.

Romero V y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar S.A. Barcelona.

Stone y Church, J. (1969). *El preescolar de dos a cinco años*. Paidós. Buenos Aires.

Vygotski, L.S. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal. Madrid.

Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Ed. Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Declaración Universal de los Derechos del niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1959.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1

#### HOJA DE REGISTRO 1

Objetivos didácticos	Nada	Poco	Algo	Mucho	Bastante	Observaciones
Los/las alumnos tienen conocimientos acerca de la sociedad en la que viven.						
Los/las alumnos/as reconocen algunas normas sociales.						
Los/las alumnos/as muestran interés por conocer los aspectos más relevantes de la sociedad.						
Comprensión de la vida adulta.						
Los/las alumnos/as muestran actitudes de empatía, colaboración, respeto por las diferencias...						

Son conscientes de las diferencias sociales que nos rodean.						
Reconocen la variedad de diferencias sociales.						
Reconocen las diferentes tipologías de familias.						
Muestran actitud de rechazo hacia la discriminación de carácter sexual.						
Reconocen la variedad de roles familiares.						
Son conscientes de los conflictos que se dan en el hogar.						
Comprenden el término de autoridad y su aplicación a la vida adulta.						
Comprenden la función y la razón de la existencia de						

“los jefes”.						
Conocimiento del significado del dinero y sus usos.						
Reconocimiento de los diferentes puestos de trabajo.						
Comprensión de las normas que se deben cumplir en los trabajos.						
Tienen un breve conocimiento acerca de la función de la política.						
Muestran interés y una actitud positiva hacia el juego simbólico.						
Disfrutan durante la realización del juego simbólico.						
Muestran interés por el trabajo a partir de rincones.						