

Universidad de Valladolid

Campus María Zambrano



Grado de Maestro en Educación Infantil

**PROPUESTA DIDÁCTICA:
ESPACIOS DE ACCIÓN Y
AVENTURA EN EDUCACIÓN
INFANTIL**

Autor: Isabel Galán Freire

Tutor: Alberto Gonzalo Arranz

Resumen

En el siguiente trabajo veremos cómo realizar un proyecto de espacios de acción y aventura, en una clase de Educación Infantil. El proyecto se ha llevado a cabo a través de tres sesiones, debido a la falta de tiempo. Estas sesiones se han efectuado con un grupo de 13 alumnos de tres años en el gimnasio del colegio Villalpando (Segovia), durante las horas de Psicomotricidad.

El proyecto está basado en la propuesta sobre espacios de acción y aventura, en la cual se globalizan los diferentes conceptos que se quieren trabajar como, cooperación, resolución de problemas, creatividad, lógico-matemática, etc.; mediante la actividad corporal.

La metodología que se utilizara es no directiva de manera que los alumnos tienen mayor libertad de expresión y exploración. Mediante la evaluación que se realiza se observara si, tras realizar las sesiones, se aprecia mejoría en los diferentes conceptos que se quieren trabajar y se observara si los objetivos estipulados se han cumplido.

Palabras clave: Espacios de acción y aventura, proyecto, metodología, Educación Infantil, globalización, Psicomotricidad, actividad corporal.

Abstract

In the following work we will see how to realize a project of spaces of action and adventure, in a kindergarten class. The project has been carried out through three sessions, due to lack of time. These sessions were carried out with a group of 13 students of three-year-old in the gymnasium of the Villalpando school (Segovia), during the hours of Psychomotricity.

The project is based on the proposal on spaces of action and adventure, in which the different concepts that are wanted to work as, cooperation, problem solving, creativity, logical-mathematics, etc.; Through bodily activity.

The methodology used is non-directive so that students have greater freedom of expression and exploration. By means of the evaluation that is carried out, it will be observed if, after the sessions, there is improvement in the different concepts that are wanted to work and will be observed if the stipulated objectives have been fulfilled.

Key words: Spaces of action and adventure, project, methodology, Early Childhood Education, Globalization, Psychomotricity corporal activity.

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
2. Objetivos.....	6
3. Fundamentación teórica.....	7
3.1 La psicomotricidad.....	7
3.1.1 La psicomotricidad en España	11
3.2 La educación física en Educación infantil	13
3.3 Espacios de acción y aventura	14
3.4 Juegos motores	17
4. Propuesta de intervención.....	19
4.1 Justificación	19
4.2 Contextualización.....	19
4.2.1 Situación geográfica, socioeconómica y cultural de la zona donde está ubicado el centro	19
4.2.2 Origen socioeconómico y cultural de los alumnos del centro	20
4.2.3 Tipo y características del centro	20
4.2.4 Características de los alumnos: Psicomotrices, Cognitivas y de aprendizaje, afectivas, de personalidad y sociales	21
4.3 Conexión con el currículum	21
4.3.1 Impulsar objetivos de la Educación Infantil	21
4.4 Competencias de Educación infantil.....	26
4.5 Metodología	28
4.6 Recursos	29
4.7 Actividades.....	30
4.7.1 Primera sesión:	30
4.7.2 Segunda sesión	31
4.7.3 Tercera sesión.....	33
5. Evaluación	34
6. Resultados	35
6.1 Sesión uno	35
6.2 Sesión dos	36
6.3 Sesión tres	37

7. Conclusiones finales, aportaciones y limitaciones	38
7.1 Conclusiones finales	38
7.2 Limitaciones.....	39
7.3 Aportaciones a mi formación.....	39
8. Referencias Bibliográficas	41
9. Anexos	42
Anexo 1: Fotos de la sesión 1	42
Anexo 2: Fotos de la sesión 2	45
Anexo 3: Fotos de la sesión 3	47
Anexo 4: tablas de evaluación completadas	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación de los aspectos de la psicomotricidad.....	9
Tabla 2: Clasificación de juegos	15
Tabla 3: Número de unidades por etapa	20
Tabla 4 Temporalización de las sesiones.....	29
Tabla 5: Sesión 1	30
Tabla 6: Sesión 2	32
Tabla 7: Sesión 3	33
Tabla 8: Instrumentos y técnicas de evaluación	35
Tabla 9: Tabla de evaluación grupal.....	35
Tabla 10: Tabla de evaluación 1	52
Tabla 11: Tabla de evaluación 2	52
Tabla 12: Tabla de evaluación 3	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nacimiento y evolución de la Psicomotricidad.....	8
Figura 2: Esquema Expresión Corporal.....	11
Figura 3: Organización Sesión 1	31
Figura 4: Organización Sesión 2.....	33
Figura 5: Organización Sesión 3.....	34

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se va a utilizar una metodología conocida como “Espacios de acción y aventura”, la cual se podría definir como procedimientos didácticos que utilizan la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego, el aprendizaje y el desarrollo global de los niños. Otra metodología utilizada será la conocida como “Juegos Motores” los cuales hacen que el niño vaya ampliando su movilidad desde un punto de vista globalizado.

El proyecto esta contextualizar dentro de un trimestre en el cual se está trabajando una serie de sesiones que englobadas se llaman “Conoce tu mundo”, el cual consiste en conocer alguna de las distintas partes que tiene el planeta, en este caso nos centraremos en la selva, y para llevar a cabo una sesión satisfactoria haremos al alumnado convertirse en pequeños exploradores que tendrán que superar una serie de adversidades y juegos para conseguir un gran cofre.

Tras la breve introducción encontramos una serie de apartados, los cuales conforman el trabajo, dichos apartados son los siguientes: Los objetivos que se han elegido y que deben ser cumplidos una vez haya sido finalizada la propuesta. A continuación se encuentra la justificación del tema donde se expone porque se decidió llevar a cabo la propuesta elegida. Tras ellos encontramos la fundamentación teórica donde quedan plasmadas todas las ideas, metodologías y conceptos, de otros autores, de los cuales se ha partido para dar forma, diseñar y realizar la propuesta practica. El siguiente apartado es la metodología utilizada en la que además de exponer la metodología también se explica la propuesta práctica que se va a llevar a cabo en el aula. A continuación encontraremos los resultados obtenidos en dicha práctica.

Por último encontraremos el análisis y discusión de los resultados acompañados de unas conclusiones sobre todo lo realizado.

2. OBJETIVOS

La finalidad de este trabajo es diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica sobre espacios de acción y aventura en un aula de Educación Infantil. Dicha propuesta trata de realizar una educación globalizada en la que se pueda tratar, entre otros ámbitos, la educación emocional, la cooperación, las matemáticas, etc.; mediante la educación corporal.

Como objetivos supeditados a la finalidad anterior, concretamos:

- Realizar una propuesta innovadora que permita a los niños explorar su motricidad libremente.

- Impulsar las relaciones con los compañeros y adquirir pautas de relaciones sociales así como saber desenvolverse en el entorno en el que se encuentran.
- Desarrollar las técnicas de cooperación y resolución de problemas a través del juego.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación mediante la inmersión de los alumnos en un mundo de fantasía.
- Desarrollar las habilidades físicas básicas como gatear, trepar, saltar, etc.

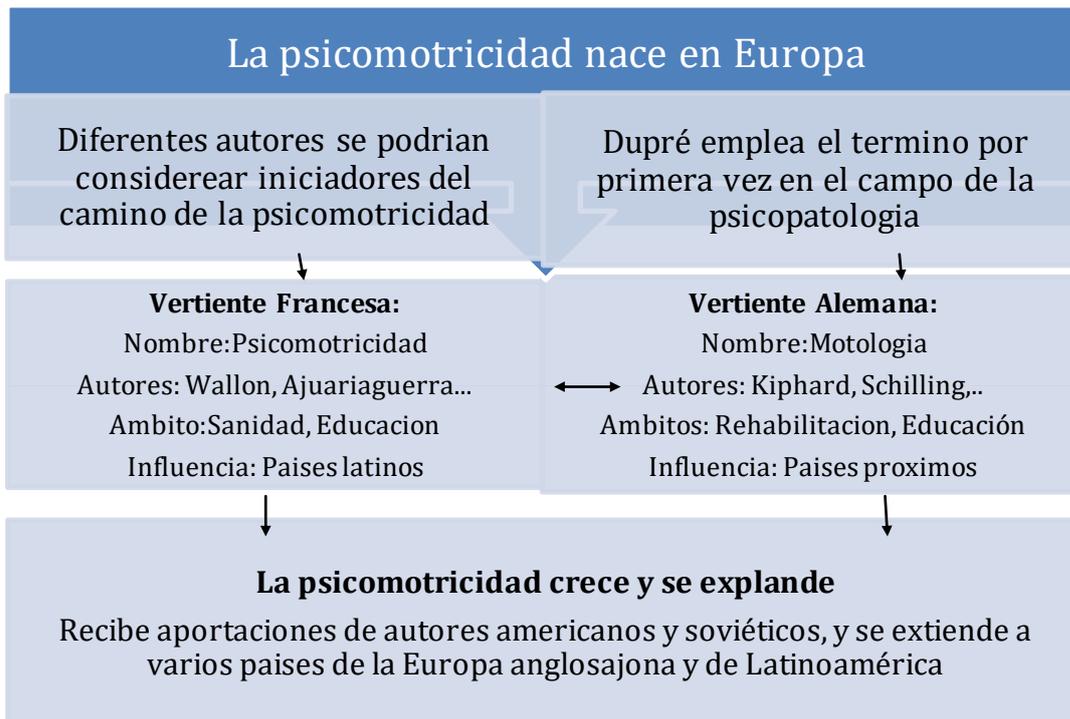
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación encontraremos una introducción sobre la psicomotricidad y la Educación Física en el periodo de Educación Infantil, para después adentrarnos en las ideas, conceptos y metodologías de diferentes autores sobre los juegos motores. Además encontraremos ideas del precursor de la temática sobre la que trata este trabajo, espacios de acción y aventura.

3.1 LA PSICOMOTRICIDAD

El concepto de psicomotricidad aparece a finales de siglo XIX debido al descubrimiento de la fisiología nerviosa, que sostenía que el modelo anatómico-fisiológico que se tenía sobre el cuerpo era insuficiente. Mediante unos trabajos realizados con enfermos psiquiátricos, se introdujo el término "psicomotricidad", el cual se centraba, según Dupré (1925), en la idea de que es posible reeducar a los enfermos estableciendo relaciones entre el movimiento y el psiquismo. De esta manera desaparece la relación que existía entre cuerpo y mente y se desestima el planteamiento de Descartes de concebir al ser humano como mente-cuerpo, por lo que se pasa a entender al ser humano como una forma que vive y se expresa.

Desde que se acuñó el término psicomotricidad esta ha ido evolucionando gracias a las aportaciones de diferentes especialistas como Wallon, Picq, Vayer, Ajuriaguerra, etc. A continuación podemos observar una figura, según Mendiara & Gil (2003) de la evolución de la psicomotricidad en el siglo XX.

Figura 1: Nacimiento y evolución de la Psicomotricidad

Fuente: Mendiara y Gil (2003)

Sin embargo la psicomotricidad no accedió al ámbito educativo hasta los años 60 y lo hizo mediante la Educación Especial para años más tarde ampliarse a Educación Infantil Primaria. Esta ampliación se debió a que los niños parten del conocimiento global al específico y lo van haciendo mediante el descubrimiento y experiencias propias de manera que deben llegar, como Piaget la denominaba, etapa operatoria que comprende entre los 11 y 15 años, conociendo todo lo que le rodea.

El contenido de psicomotricidad está relacionado tanto con el cuerpo como con las experiencias. A medida que el niño o niña se van desarrollando se producen la maduración neuro-motora de manera que van adquiriendo mayor capacidad de desplazamiento y capacidad para hacer movimiento disociados.

Según Llorca y Vega (1998) las técnicas desarrolladas por la psicomotricidad están basadas en el desarrollo de capacidades mentales complejas de análisis, abstracción, síntesis, simbolización, etc., el cual se logra a partir del conocimiento y del control del cuerpo, es decir, una vez el niño o niña tenga un completo y correcto concepto de su esquema corporal. Una vez ya conoce su esquema corporal, también lo dominará de manera que mejoren sus capacidades de desplazamiento y de interacción con objetos y personas. Pero para que el niño tenga una correcta capacidad de representación, análisis, manipulación y síntesis del mundo que le rodea debe desarrollar dichas capacidades correctamente a través del movimiento.

Los niños hasta los 6 o 7 años utilizan su cuerpo para expresarse, comunicarse, operar, conceptualizar y aprender mediante sus experiencias, por lo que a la hora de

enseñar a los niños debemos partir de una concepción unitaria de la persona para poder concebir las distintas dimensiones de cada uno. Sin embargo todo el trabajo motriz no está únicamente en el cuerpo del niño sino que también se encuentra en el del maestro y como dice Lapierre (1990) La relación maestro-alumno no es solamente una relación audiovisual a través del lenguaje y la escritura. Ella es una relación psicoafectiva y psicotónica donde cada uno compone su personalidad. Querer cambiar la relación pedagógica sin modificar las capacidades relacionales del educador, su capacidad de escuchar, comprender y elaborar es una ilusión. De modo que si se quiere realizar una práctica educativa psicomotriz adecuada el maestro también debe de participar en ella, sin embargo los maestros están habituados a mandar a los alumnos realizar una serie de ejercicios mediante la palabra, sin ningún ejemplo gráfico, de manera que no interviene motrizmente en ningún momento.

Vayer (1977) hace una clasificación de los aspectos de la psicomotricidad según los años que tenga el niño. Esa clasificación podemos verla en la siguiente tabla:

Tabla 1: Clasificación de los aspectos de la psicomotricidad

Etapas de desarrollo	<i>Aspectos y modalidades de la educación psicomotriz</i>
2 a 4-5 años (pequeña infancia)	El niño aprende el mundo con todo su ser. Toda la educación es educación psicomotriz
4-5 a 7 años (media infancia)	Periodo de transición. La educación psicomotriz va a diferenciarse en: a) Una educación general del ser a través de su cuerpo tomando especial atención en sí mismo. B) Una educación diferenciada que se propone darle los medios para los aprendizajes escolares
7 a 11-12 años (gran infancia)	Los aprendizajes escolares adquiridos una casi autonomía frente a la organización perceptiva, la educación diferenciada ya no tiene interés más que en reeducación. La educación psicomotriz en general siempre presente, se orienta cada vez más hacia la acción, la cual permitirá, con la afirmación del Yo, dar al niño los medios de la autonomía
Después de 11-12 años (preadolescencia)	La maduración nerviosa ha terminado y con ella, la educación psicomotriz. Los otros aspectos de la educación corporal: -actividades de juego deportivas -actividades funcionales o higiénicas, van a aprovecharse plenamente del dominio

	corporal y constituir a la vez un medio de encuentro con el otro(juego y deporte) y una afirmación y superación de sí(competición deportiva)
--	--

Fuente: Vayer (1977)

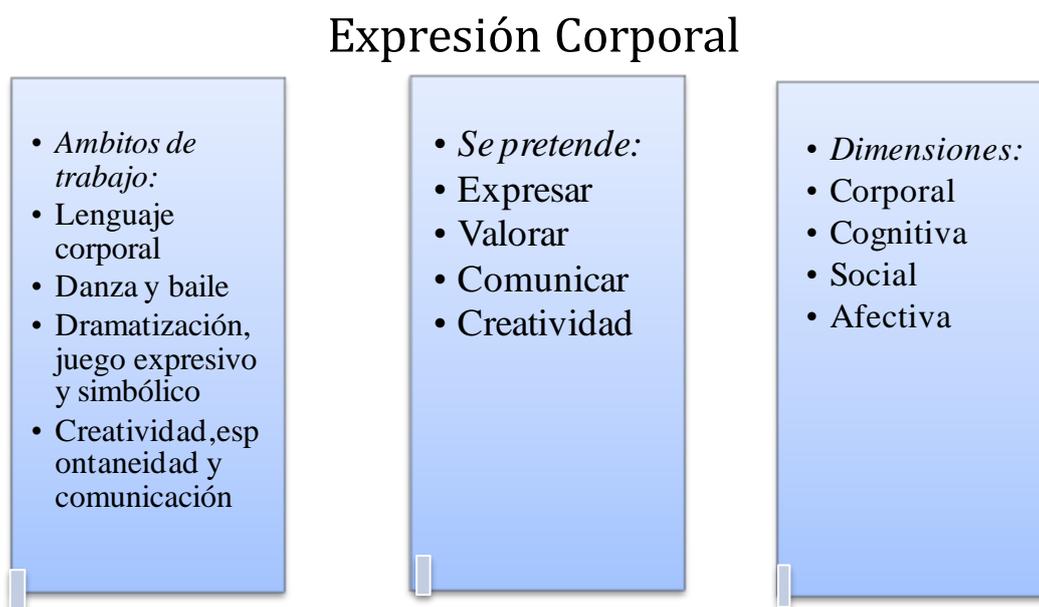
En esta tabla podemos observar la edad del niño y que es lo que desarrollar durante esos años. También podemos observar la evolución de los niños desde los 2 años o etapa de pequeña infancia hasta los 12 o etapa de preadolescencia.

Hemos hablado de la psicomotricidad, de que ámbitos tiene, pero aun no se ha mencionado porque dicha práctica es importante para los niños. Según Learreta, Sierra y Ruano (2006) hay una serie de razones por las que es importante la psicomotricidad, y son las siguientes:

- Favorece la aceptación de la propia imagen corporal, ayuda a reconocerse a uno mismo y a valorarse.
- Favorece que analicemos y seamos conscientes de nuestros sentimientos, sensaciones, vivencias. Dándonos cada vez más seguridad en nosotros mismos.
- Desarrolla la imaginación, la espontaneidad y la creatividad, así como las capacidades de relación y comunicación-expresión con los demás.
- Ayuda a superar la timidez y la inhibición, favoreciendo las relaciones interpersonales.
- Ayuda a emplear el cuerpo propio y su movimiento para representar nuestras ideas, sentimientos de forma artística.
- Sirve para valorar los hábitos que tenemos con nuestro cuerpo en el medio en el que se desenvuelve.
- Mejora la calidad de vida y favorece unas experiencias únicas e irrepetibles en la experiencia del alumnado.

A esta enumeración de razones por las cuales es importante la psicomotricidad podríamos añadir que a través del ámbito motriz se trabajan los contenidos de una forma globalizada.

Por último quiero destacar que la psicomotricidad está íntimamente ligada con la expresión corporal. Desarrollar este ámbito es muy importante para el desarrollo de los niños, sobretodo en edades tan tempranas como son los tres años. A continuación podemos observar, de manera desglosada, cuales son los conceptos principales que recoge la expresión corporal, que se pretende enseñar a través de ella y que dimensiones aborda.

Figura 2: Esquema Expresión Corporal

Fuente: Creación propia

3.1.1 LA PSICOMOTRICIDAD EN ESPAÑA

Si analizamos la psicomotricidad en España debemos, según Mendiara y Gil (2003), distinguir tres etapas. La primera es la aparición y llegada de la psicomotricidad, la segunda la incorporación a los programas y la expansión que alcanza y por último la integración en el sistema educativo: A continuación veremos estas tres etapas detenidamente.

3.1.1.1 Primera etapa: aparición y llegada

Antes de la aparición de la psicomotricidad, hacia el año 1945, no se valoraba mucho el ámbito motor. Pero la Ley General de Educación de 1970 promulgo un cambio buscando la formación integral del alumno como persona. A través de ello se comenzaron a presentar actividades propias del ámbito de gimnasia junto con otras actividades del ámbito de la música y la dramatización; creando así el área de expresión dinámica.

De manera oficial, las primeras enseñanzas de psicomotricidad aparecieron en el año 1970, a través de unas Instrucciones de la Dirección General de Educación Básica del MEC. Gracias a ellas se introdujo el concepto de que la educación corporal y la intelectual pueden ir ligadas.

De esta manera se paso de pensar que lo único importante en la educación era el ámbito intelectual, a dejar cabida a ámbito motor y afectivo.

3.1.1.2 Segunda etapa: asentamiento y expansión

En el año 1980 se introdujeron unas renovaciones en los programas de educación físicas. Unas de las renovaciones fueron los objetivos, los cuales pasaron a dividirse en cuatro bloques: cuerpo, objetos, espacio y tiempo.

A través de estas renovaciones y de las corrientes filosóficas y psicológicas de aquellos años, comenzaron a surgir diferentes líneas de la psicomotricidad, inspiradas en las corrientes francesas. Una de ellas fue la psicocinética de Le Bouch (1969) que aportaba al cuerpo y al movimiento una dimensión diferente. Otra era la de Vayer (1977) el cual dio las nociones básicas a los maestros para llevar a cabo la psicomotricidad. Y por último encontramos a Lapierre y Aucouturier (1977-1980) los cuales aportaron otras posibilidades de la psicomotricidad y profundizaron en las características psicoafectivas de los alumnos.

3.1.1.3 Tercera etapa: Integración en el sistema

En esta época el ministerio de Educación y Ciencia planeo una reestructuración del sistema educativo. Esta reforma, la cual origino la aparición de los dos ciclo de Educación Infantil, surgió el enfoque de la educación integral. Esta educación origino una corriente en la que los aspectos teóricos y prácticos tienen la misma relevancia y se ponen en común.

Los objetivos, contenidos y criterios de esta nueva fase queda recogido en la Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE) impuesta en el año 2002. Gracias a esto la psicomotricidad pasa a estar completamente integrada en el sistema educativo.

El objetivo final de la intervención motriz, según Mendiara y Gil (2003) es el desarrollo armónico y equilibrado de los aspectos que componen la personalidad infantil, es decir, impulsar un desarrollo global del niño.

3.1.1.4 La psicomotricidad de hoy

En la época en la que nos encontramos actualmente la psicomotricidad juega un papel muy importante en la formación de los alumnos. A través de ella se realiza una educación global donde se atiende a todos los ámbitos de la enseñanza.

Sin embargo en muchos centros no le dan la importancia suficiente a la psicomotricidad y prefieren quitar horas de esa materia para hacer fichas o avanzar trabajos. Creo que esto sucede porque los maestros no son conscientes de la importancia de esta asignatura además de que no están formados para impartir dicha clase por lo que subestiman su función. En algunos casos los maestros usan la hora de psicomotricidad para que los alumnos se desahoguen para así durante la hora de trabajo estén más tranquilos.

Creo que a los maestros debería de proporcionárseles una formación para poder impartir estas clases. Además, creo que una de las tareas de los nuevos maestros que se están formando es enseñar a los otros maestros la importancia y los beneficios de realizar una buena práctica motriz en el aula.

Algunos de los muchos beneficios que la psicomotricidad aporta son, como sostiene Martínez (2008) en su ensayo, que potencia la creatividad, originalidad e imaginación de los alumnos. De esta manera los alumnos serán más felices ya que, a través de el desarrollo de estas capacidades, su mundo interior se enriquece, lo cual favorece el juego simbólico con el cual se forman y forjan relaciones sociales con otros niños.

3.2 LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Lleixà T. (2000), habla de las necesidades motrices en la edad infantil, teniendo en cuenta que todos los niños y niñas tienen necesidad de movimiento, el adulto debe potenciar una diversidad de experiencias para ayudarlo a evolucionar, enriqueciendo su gesto y haciendo que se relacione con el entorno, para ello el docente debe conocer a su alumnado teniendo en cuenta las características cognitivas, socioafectivas y motrices que este tenga en cada edad. La educación física en estas edades puede aportar cosas interesantes a otra área, creando una educación global.

Habla sobre de la Educación Física escolar, los primeros años de esta deben dirigirse hacia el enriquecimiento motriz para que posteriormente se refine el gesto haciendo aprendizajes más elaborados, todo ello desde una posición globalizada teniendo en cuenta el entorno que rodea a la escuela y los materiales que esta tiene la posibilidad de usar.

También trata el conocimiento y conciencia corporal en dicha parte se tienen en cuenta varios aspectos como son la educación sensorial y el propio cuerpo.

La educación sensorial es la base de todo descubrimiento y está centrada en los sentidos, los cuales nos ayudan a tomar conciencia de las capacidades y posibilidades. En este apartado tiene en cuenta el significado de sensación y percepción siendo las sensaciones los canales básicos por los cuales se capta la información del exterior con ayuda de los sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) y la percepción cómo se organiza dicha información.

En cuanto al apartado del propio cuerpo se intenta ayudar al niño a que conozca su cuerpo en las distintas situaciones teniendo en cuenta la estructura corporal que es la conciencia de las partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento, la respiración cuya función puede ser interiorizada y controlada, la relajación con la cual conocerá su cuerpo y mejorará su tono muscular y la lateralidad uso de una parte del cuerpo preferentemente a la otra, todas ellas están expuestas con ejemplos para realizar con niños.

Un aspecto importante son los ejes, uno de ellos trata el conocimiento y dominio del entorno en el cual se tienen en cuenta la coordinación dinámica general la cual tiene lugar cuando el organismo responde con la ejecución del movimiento teniendo tres fases educativas: ajuste, conciencia y automatización. La coordinación dinámica específica tiene en cuenta las taras en las cuales el niño actúe sobre objetos de esta forma se tiene una educación en la cual se experimente las posibilidades que ofrecen los materiales.

También se incluyen la organización del espacio que se divide en dos estadios el primero el cual es un espacio perceptivo, donde se vivencia y experimenta al momento y todo se hace de forma egocéntrica, en un segundo estadio se analizan las propias percepciones, puntos de referencia externos y las relaciones pasan a ser euclidianas y proyectivas. Mientras que la organización temporal se define como una dimensión que influye en el resultado de la acción motriz y gracias a la cual se acceden a nociones como duración y orden Y, por último, la las habilidades físicas básicas que se adquieren gracias a la transformación y modificación de habilidades adquiridas con anterioridad, alguna de las habilidades que nombra y pone ejemplo práctico de ellas son: desplazamientos, giros, equilibrios, lanzamientos y recepciones.

Otro de los ejes es el que habla de las relaciones con los demás para ello tiene en cuenta la cooperación y expresión, los juegos y las actividades de expresión corporal y actividades rítmicas. La cooperación es definida como los intereses propios que coinciden con los de los otros mientras que la expresión es definida como el movimiento que exteriorizamos como pueden ser las sensaciones, las emociones etc. Las actividades de expresión corporal y actividades rítmicas son una manifestación de la persona a través del movimiento o el ritmo, el cual se debe estimular para que coordinen bien los movimientos y el sonido.

Por último podemos señalar que Lleixa sostiene que los mejores juegos son aquellos que surgen del juego espontáneo del niño y garantiza su diversión, alejándose del egocentrismo y relacionándose con iguales mediante el proceso del juego.

3.3 ESPACIOS DE ACCIÓN Y AVENTURA

Según Mendiara (1999) los espacios de acción y aventura se podrían definir como aquellos procedimientos didácticos que utilizan la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego, el aprendizaje y el desarrollo global de los niños.

En los inicios los espacios de acción y aventura consistían en hacer que los niños satisficieran sus necesidades de juego y movimiento dentro del propio centro, pero poco a poco esto fue evolucionando hasta el punto de que actualmente se habla de que los espacios de acción y aventura son una propuesta didáctica, concreta y sistemática que se basa en la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental que manifiesta las capacidades del alumnado así como se consigue un avance progresivo del

desenvolvimiento de los mismos en las actividades, favorece una aparición de una dinámica de interacción entre los propios niños y entre estos y el docente.

Los espacios de acción y aventura tienen tres objetivos principales: que jueguen, aprendan y maduren. Al jugar consiguen autonomía, más creatividad y se adaptan al entorno, al aprender adquieren nuevas competencias y se desarrollan como personas y por último al madurar adquieren más personalidad y van creando a la persona que serán en un futuro.

Los distintos juegos se llevan a cabo por niños de edades comprendidas entre los tres y los ocho años, es decir durante Educación Infantil y los primeros años de primaria en los cuales se intentan trabajar las habilidades físicas básicas una hora a la semana durante 35 semanas.

La forma de trabajo que propone Mendiara (1999) es a través de una serie de montajes preparados por el docente en el que se fomenta su imaginación. Para estos montajes se utiliza material el cual consigue con ayuda de los padres y lo dispone todo para que sea utilizado por su alumnado durante dos semanas, después lo cambia por el siguiente.

Se elabora en 13 montajes (con 63 zonas de juego) de grandes dimensiones los cuales son de trabajo global, mediante estos montajes se enseñan diferentes contenidos: desarrollo de habilidades motoras y aumento de la motricidad, adquisición de competencias y formación del conocimiento y mejora de las actitudes, mejora de los valores sociales y socio/afectivos y aceptación de las normas.

Se siguen tres tipos de juegos que se deben hacer seguidos, (tabla 2) estos son: Juegos de ejercicio en los que mejoran el funcionamiento sensorio motor y motivan a través de placer, los juegos simbólicos en los cuales aumentan el desarrollo intelectual y emocional y por último los juego con reglas en los que consiguen una acción más reflexiva así como aumentan la organización social.

Tabla 2: Clasificación de juegos

CICLO 1: Juegos de ejercicio : ESPACIOS NATURALES	CICLO 2: Juegos simbólicos : ESPACIOS IMAGINARIOS	CICLO 3: Juegos con reglas: ESPACIOS RECREATIVOS
1- Explanada	6- Fantasilandia	11- Paraíso infantil
2- Vacaciones en el pueblo	7- Laberinto	12- Parque de atracciones
3- Campamento de verano	8- País Maravilloso	13- Ferias
4- Excursión a la montaña	9- Circo fabuloso	
5- Espacio, ¿aquí qué?	10- Misión Imposible	

Fuente: Mendiara (1999)

En los juegos de ejercicio se busca llevar la naturaleza al gimnasio, intentando aumentar su autonomía y autocontrol, dentro de estos juegos hay cinco montajes distintos: 1º Explanada, en la cual se estimula la participación jugando con el suelo haciendo que este sea duro, blando... el segundo montaje se intenta recrear unas vacaciones en las cuales se puede ver zonas diferenciadas de suelo intentando recrear así un río, una pradera..., en el tercer montaje se recrea un campamento recreando por tanto escenarios que les permitan explorar, esquivar obstáculos, escalar... en el cuarto montaje se trabaja una excursión a la montaña, recreando los desniveles que esta tiene y simulando sus riesgos, por último se crea un montaje llamado “¿aquí qué?” aquí se promueve que los alumnos tengan un aprendizaje autointerrogativo y construyan sus propias tareas.

En los juegos simbólicos se recrean espacios imaginarios para trasladar al alumnado a mundos irreales, para ello se utilizan una serie de montajes que son los siguientes: “Fantasilandia” en este montaje se busca que fomenten su imaginación gracias a vivir sus propias aventuras, en el siguiente montaje llamado “laberinto” se crea un clima misterioso para aumentar su imaginación y fantasía, en el montaje que va después el cual Mendiara llama “País Maravilloso” se crean juegos de imaginación más elaborados, en los cuales deben ir probando ideas propias hasta que encuentren respuesta, en el montaje llamado “circo fabuloso” se intenta aumentar la ilusión y el optimismo recreando las partes del circo, por último está el montaje titulado “misión imposible” dentro de este el autor del artículo busca que su alumnado se sienta útil y valiosos para ello crea escenarios imposibles.

El último gran bloque de juegos es el de juego con reglas, en este se intenta hacer lugares recreativos infantiles en los cuales se debe de seguir una serie de normas, para ello crea tres montajes, el primero de ellos le titula paraíso infantil, este está inspirado en los propios niños y su afición a parques infantiles, aquí deben actuar, imaginar... aumentando su inteligencia. El segundo tipo de montaje es el llamado parque de atracciones en el cual se intenta que los niños se diviertan y se socialicen. Por último se trata las ferias, aquí recrean el ambiente que suele haber en estos lugares, se le suman normas y los niños se divierten y se motivan.

Cada montaje se lleva a cabo dentro de una sesión, la cual tiene una clara estructura:

- Información inicial: explica lo que tienen que realizar, atrayendo su atención y motivándolos.
- Fase de juego activo: actividad motriz, desarrollando su aprendizaje en el cual se ayuda si es necesario.
- Verbalización final: se recuérdalo hecho, como se han implicado y se hace una valoración positiva de cada niño.

Para la realización de esta sesión se basa en el libro conocido como “Los compromisos del naufragio” de los autores Generele y Guillén (1994). Estos definen los espacios de acción y aventura como un juego cooperativo de simulación en un espacio limitado y acondicionado con material muy diverso, en el que participan todos los alumnos de manera simultánea, este tipo de ejercicio será adaptado y acondicionado a la temática elegida para que el alumnado consiga hacer una parte de la sesión con esta temática y otra con juegos motores, la cual se explicará a continuación.

3.4 JUEGOS MOTORES

Tanto en la etapa de Educación Infantil como en Primaria los juegos adquieren un importante valor educativo, esto se debe, según Moreno (1999), a las posibilidades de exploración, tanto del entorno, de los demás y de uno mismo, que el juego contempla. Las primeras nociones de espaciales, temporales, de resolución de conflictos y topológicas que los niños obtienen son a través de la exploración en el juego. Esto contribuye a la adquisición de habilidades motrices.

El juego motor es uno de los mecanismos de interacción y relación con los demás, a partir de él es donde el niño empieza a forjar su personalidad y comportamiento social, además de sus actitudes e intereses.

Existen varias definiciones de lo que es el juego, pero creo que la más acertada, y coincido con Moreno (1999), es la mezcla entre la definición de Huizinga (1972 y Caillois (1958), la cual sostiene que el juego es una actividad pura, realizada de forma espontánea, desinteresada y placentera. Con esta definición podemos entender el juego como forma de expresar la creatividad del niño además del sentimiento de disfrute que este experimenta al realizarlo.

Otra de las definiciones de juego es la que da Delgado (2011), dispone que han sido muchos los autores que han definido el juego todos ellos coincidiendo en la universalidad de su manifestación, el valor funcional que este tiene y como este influye en el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Expone también diversas definiciones que son las siguientes:

- El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.
- El juego es entendido como una actividad humana general y particularmente infantil.
- El juego para Sigmund Freud, una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción insistiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función elaborativa al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas.
- El juego es uno de los medios fundamentales para la socialización del niño/a (jugar a las madres, las tiendas, policías...)

- El juego es un recurso educativo fundamental en la maduración infantil.

Delgado (2011)

Tras leer estas definiciones he considerado que el juego es capaz de englobar diversos aspectos que son importantes para la maduración y desarrollo del niño, por ello se debe tener en cuenta en el aula de infantil y debe ser tratado y llevado de forma correcta ya que si no se hace esto se puede conseguir que el alumnado no obtenga los beneficios buscados.

A continuación y una vez teniendo claro la importancia del juego, se explica el significado de juegos motores, para el cual me he basado, en parte, en el libro conocido como “Juegos motores para primaria de 6 a 8 años” escrito por Sánchez y Carmona (2004). He elegido este libro dirigido a niños de primaria puesto que para niños y niñas de infantil no he encontrado gran variedad.

Este libro expone que el juego puede ser un eje vertebrador de la práctica puesto que es primordial para el niño ya que este aprende jugando, además proporciona una serie de características fundamentales para la mejora de la enseñanza como puede ser la motivación, la participación voluntaria, la variabilidad de experiencias etc.

Tras la documentación de lo expuesto podemos decir que los juegos motores son aquellos que el niño produce ampliando su movilidad desde un punto de vista globalizado, es decir, no solo se trata el desarrollo motor sino que también se tratan el socio-afectivo y el cognitivo. Este tipo de juego es un recurso didáctico que ayuda al desarrollo y consecución de los objetivos, contenidos y competencias que marcan nuestros Proyectos Curriculares de Etapa. Además, puede contribuir positivamente a la intervención con alumnado con necesidades educativas específicas y al fomento de una educación en valores y multicultural.

El juego motor, según Rodríguez (2010), tiene tres grandes rasgos:

- Su intencionalidad educativa. Busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas.
- Su componente motriz, de movimiento. No se trata de un juego estático o de mesa, sino de un juego que pone en marcha los aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos.
- Su finalidad última debe ser siempre el goce, la alegría y la diversión de los participantes.

Por último, creo importante destacar porque se caracteriza el juego en Educación Infantil. Para ello Garaigordobil (1992) citado por Moreno (1999) nos indica algunas de estas características, como:

- Actividad fuente de placer.
- Proporciona libertad y arbitrariedad.

- La ficción es su elemento constitutivo.
- Implica acción y participación.
- Actividad seria.
- Puede implicar un gran esfuerzo.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo.
- Elemento de interacción y comunicación.
- Espacio de experiencia peculiar.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 JUSTIFICACIÓN

El proyecto que se plantea en este trabajo se va a desarrollar en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil. Esta propuesta está diseñada para trabajar de una manera innovadora la psicomotricidad a través de los juegos motores, los gustos y la motivación del alumnado.

Para desarrollarla me he basado en los espacios de acción y aventura de Mendiara (1999) y en los juegos motores de Delgado (2010).

La propuesta está orientada a que los alumnos tengan una vivencia en primera persona de lo que ocurre de manera que ellos mismo, de manera individual, serán ellos los que, vivencien y solucionen los problemas y retos que se les puede ir presentando a lo largo de la sesión. De esta manera el aprendizaje se da mediante las experiencias que han vivido los alumnos, tanto de manera individual como grupal. Para que este aprendizaje se produzca el maestro debe adoptar un rol secundario, es decir, debe limitarse a mirar y en caso de conflicto mediar en él.

El proyecto ha sido diseñado, como anteriormente se ha dicho, para un grupo de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente con niños de tres años. Este proyecto consta de tres sesiones a lo largo de tres semanas, realizándose una sesión por semana.

4.2 CONTEXTUALIZACIÓN

4.2.1 SITUACIÓN GEOGRÁFICA, SOCIOECONÓMICA Y CULTURAL DE LA ZONA DONDE ESTÁ UBICADO EL CENTRO

El colegio CEIP Villalpando se encuentra situado en la calle de Agapito Marazuela, nº13, en el barrio del "El Cristo" en el municipio de Segovia. La zona en la que está situado este centro es un lugar de familias de un nivel socioeconómico medio/bajo, las cuales se dedican mayormente al sector servicios.

En cuanto a la cultura encontramos bastante variedad ya que en la zona en la que está situado el centro viven familias de diversas culturas como por ejemplo búlgara, marroquí, hindú y española.

4.2.2 ORIGEN SOCIOECONÓMICO Y CULTURAL DE LOS ALUMNOS DEL CENTRO

El nivel socioeconómico de las familias que asisten a este centro es, en su mayoría y como se ha mencionado anteriormente, medio/bajo. Esto se debe a que el barrio donde se sitúa el colegio es una zona poco comercial ya que el centro se encuentra rodeado de viviendas.

En cuanto al ámbito cultural del colegio podemos encontrar gran diversidad de culturas, como por ejemplo: marroquí, hindú, búlgara y española. Para la organización y planificación del centro esta multiculturalidad no supone ningún problema ya que a las familias extranjeras se les da el mismo trato y las mismas oportunidades que a las familias españolas.

4.2.3 TIPO Y CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

El centro es un colegio público con sección bilingüe, que acoge desde 1º a 3º de Educación Infantil y desde 1º hasta 6º de Educación Primaria. Cuenta con un total de 374 alumnos, de los cuales 251 pertenecen a la Educación Primaria y por lo tanto 123 pertenecen a la Educación Infantil.

El centro está compuesto de la siguiente manera:

Tabla 3: Número de unidades por etapa

Curso	Etapas/Años	Unidades
Educación Infantil	3 años	2 unidades.
Educación Infantil	4 años	2 unidades.
Educación Infantil	5 años	2 unidades.
Educación Primaria	Primer ciclo	4 unidades
Educación Primaria	Segundo ciclo	4 unidades
Educación Primaria	Tercer ciclo	4 unidades

Fuente: Creación propia

El centro es aconfesional, no adopta posiciones, sino que se tiene un gran respeto hacia las creencias de cada persona, no obstante facilita la enseñanza religiosa y a los que no desean recibir dicha enseñanza se les da la posibilidad de realizar otro tipo de actividades, estudios vigilados etc.; todo ello ajustándose a la normativa en vigor.

El horario del centro es desde las 9:00 a las 14:00 horas aunque se ve modificado en septiembre y junio adelantando la hora de salida a la 13:00 horas.

La ratio alumno profesor es de 22-23 alumnos por profesor.

4.2.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS: PSICOMOTRICES, COGNITIVAS Y DE APRENDIZAJE, AFECTIVAS, DE PERSONALIDAD Y SOCIALES

La motricidad de los niños en general es buena para su etapa evolutiva. Tienen un alto grado de autonomía personal ya que ellos son capaces de realizar la mayoría de tareas que se hacen en el aula solos. En cuanto a las habilidades motrices como saltar, gatear, correr, trepar, etc. las tienen totalmente controladas y asimiladas en sus cuerpos. Si hablamos del desarrollo físico de los alumnos podemos decir que tienen una buena motricidad tanto fina como gruesa, sin embargo aun les cuesta un poco coordinar algunos movimientos. En cuanto a su esquema corporal lo conocen y dominan a la perfección. Los conceptos de lateralidad y percepción espacio-temporal los conocen pero aun no los tienen del todo asimilados. Los niños en esta etapa están comenzando a desarrollar su creatividad corporal y plástica, pero creatividad musical apenas tienen.

En general todo el grupo de alumnos se muestran receptivos hacia cualquier aprendizaje. Se ve que los niños están motivados y que prestan atención a todo lo que se les dice y se les enseña.

Los rasgos de personalidad de los alumnos del aula está bastante definidos, cada uno de ellos tiene su carácter propio y una buena autoestima a la vez que autoconcepto.

En cuanto a las características sociales de los alumnos son buenas. Comparten los objetos y juguetes sin problema, tiene respeto hacia los demás sin importarles si son de otro género o de otra cultura. No existen grupos definidos de juego al igual que no existe un líder del grupo, todos los alumnos juegan con todos, no hay ningún tipo de discriminación hacia ninguno de los alumnos del grupo.

4.3 CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

4.3.1 IMPULSAR OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

Según el Real Decreto 1630/2006 la Educación Infantil constituye una etapa educativa con identidad propia. Por ello este real decreto establece objetivos, fines y principios generales referidos al conjunto de la etapa. El currículo se orienta a lograr un desarrollo integral y armónico de la persona en los distintos planos: Físico, motor, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar los aprendizajes que contribuyen y hacen posible dicho desarrollo. Los aprendizajes del segundo ciclo se presentan en tres áreas diferenciadas de las que se describen sus objetivos generales, contenidos y criterios de evaluación; no obstante, buena parte de los contenidos de un área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras dos, con las que están en estrecha relación, dado el carácter globalizador de la etapa.

El Real Decreto 1630/2006 expone que la Educación Infantil contribuirá al desarrollo de 7 objetivos generales que contribuirán en las capacidades de los niños y

niñas, estos son: Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias, otro objetivo es observar y explorar su entorno familiar, natural y social, el siguiente es adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales, el que continúa es desarrollar sus capacidades afectivas, otro es relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos, el penúltimo es desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión y por último iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Dentro de los objetivos generales de la sesión que se va a desarrollar posteriormente me centrare en dos, basándome en el Real decreto 1630/2006. Estos son:

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

Para conseguir que se desarrollen estos objetivos se tendrán en cuenta las tres áreas del segundo ciclo de Educación Infantil, esta tiene como principal finalidad contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de niñas y niños en estrecha cooperación con las familias. En esta etapa educativa se sientan las bases para el desarrollo personal y social y se integran aprendizajes que están en la base del posterior desarrollo de competencias que se consideran básicas para todo el alumnado.

En este ciclo el entorno de las niñas y los niños se amplía y se diversifica, lo que les pone en situación de afrontar experiencias nuevas y de interactuar con elementos hasta entonces desconocidos. Realizan aprendizajes orientados al establecimiento de relaciones sociales cada vez más amplias y diversas, despertando en ellos la conciencia de que existe una variedad y suscitando actitudes positivas hacia ella. Con todo esto se aprende a relacionarse con los demás y a respetar las normas de convivencia, a vivir juntos y se contribuye al posterior desarrollo de la competencia social.

Haciendo un análisis de los objetivos y contenidos del Real Decreto observamos que en dicho documento podemos encontrar relaciones indirectas y directas con los contenidos de la psicomotricidad. Estos contenidos, de forma básica, son según Gil, Gómez, Contreras y Gómez (2008) los siguientes: la expresión corporal, la espacialidad, creatividad, habilidades genéricas, manipulaciones, emociones, reflejos, control y conciencia corporal y temporalidad.

En el Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal encontramos que los tres primeros objetivos del están relacionados de manera directa con los contenidos de la psicomotricidad. En cuanto a los contenidos observamos que los relacionados de manera directa son todos los del bloque 1: El cuerpo y la propia imagen y los del bloque

2: Juego y movimiento, y del bloque 4: El cuidado personal y la salud podemos considerar que el contenido uno, dos y cinco.

En cuanto al Área 2: Conocimiento del entorno encontramos, entre los contenidos del bloque 1: Medio físico: Elementos relaciones y medida, relaciones indirectas con la psicomotricidad en el primer contenido.

Por último en el Área 3: Lenguaje: Comunicación y representación encontramos en el segundo objetivo una relación directa con los contenidos de la psicomotricidad. En cuanto a contenido encontramos que, en el bloque 3: Lenguaje artístico, hay una relación indirecta con la psicomotricidad en el contenido uno y cuatro. En el bloque 4: Lenguaje corporal encontramos que todos los contenidos están relacionados de forma directa con la psicomotricidad.

4.3.1 Objetivos

Los objetivos a cumplir, tanto específicos como secuenciados, de este trabajo aparecen recogidos en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, en el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

Objetivos específicos

Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y de expresión, y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

Área 2: Conocimiento del entorno

- Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
- Conocer distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida, generando actitudes de confianza, respeto y aprecio.
- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades, y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.

Objetivos secuenciados**Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

- Desarrollo las habilidades físicas básicas, de resistencia y de flexibilidad.
- Desarrollar iniciativa propia y la autoconfianza.

Área 2: Conocimiento del entorno

- Desarrollar la cooperación.
- Trabajar de forma conjunta para conseguir un fin.
- Aportar ideas para solucionar los problemas que se vayan planteando.
- Resolución de problemas lógico-matemáticos.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación

- Utilizar el lenguaje para expresar ideas o sentimientos
- Aceptar las normas acordadas

4.3.2 Contenidos

A continuación aparecen los contenidos, tanto específicos como secuenciados, de este trabajo los cuales han sido extraídos del Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, en el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

Contenidos del Currículum**Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal***Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.*

- El cuerpo humano. Exploración del propio cuerpo. Identificación y aceptación progresiva de las características propias. El esquema corporal.
- Percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.

Bloque 2. Juego y movimiento.

- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico. Gusto por el juego.
- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades nuevas.
- Nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Área 2: Conocimiento del entorno

Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos y cuidado de los mismos.
- Aproximación a la cuantificación de colecciones. Utilización del conteo como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables.
- Aproximación a la serie numérica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación**Bloque 1. Lenguaje verbal.**

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.
- Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales

Contenidos secuenciados**Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

- Explorar su propio cuerpo a través del juego, explorando así sus limitaciones y habilidades motrices.
- Interacción con los objetos dispuestos en la actividad.
- Control de las habilidades motrices en el espacio/tiempo.
- Comprensión y cumplimientos de las normas expuestas.

Área 2: Conocimiento del entorno

- Correcta utilización de los materiales dispuestos en el aula.
- Comprensión de nociones topológicas y correcta orientación en el espacio.
- Uso del conteo de forma oral.

Área 3: Lenguajes: comunicación y representación

- Utilización del lenguaje oral para expresar sus sensaciones y sentimientos.
- Escuchar y participar en diferentes conversaciones.
-

4.4 COMPETENCIAS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Durante los años de aprendizaje de la carrera y durante la elaboración de este trabajo he obtenido una serie de competencias específicas que según UVA (2017), son las siguientes:

A. De Formación básica:

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.

2. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.

3. Conocer los fundamentos de atención temprana.

5. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.

7. Capacidad para identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.

17. Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades. Fomentar el análisis de los contextos escolares en materia de accesibilidad.

18. Reflexionar sobre la necesidad de la eliminación y el rechazo de los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres, con especial consideración a ello en los libros de texto y materiales educativos.

20. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.

23. Conocer fundamentos de dietética e higiene infantiles, así como de primeros auxilios, y adquirir capacidad para entender los principios básicos de un desarrollo y comportamiento saludables.

24. Capacidad para saber identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual.

25. Capacidad para colaborar con los profesionales especializados para solucionar dichos trastornos.

26. Capacidad para saber detectar carencias afectivas, alimenticias y de bienestar que perturben el desarrollo físico y psíquico adecuado de los estudiantes.

27. Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverle.

28. Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud

29. Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.

30. Saber valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral del alumnado.

34. Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

35. Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

36. Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.

37. Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.

39. Capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.

40. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.

48. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

B. Didáctico disciplinar:

3. Ser capaz de planificar conjuntamente actividades con todos los docentes de este nivel y de otros niveles educativos, de forma que se utilicen agrupaciones flexibles.

4. Ser capaz de promover el desarrollo del pensamiento matemático y de la representación numérica

5. Ser capaces de aplicar estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico.

8. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.

12. Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.

14. Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

15. Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.

30. Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.

31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

C. Practicum y Trabajo Fin de Grado.

1. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.

2. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.

3. Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.

5. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.

6. Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer.

7. Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.

9. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado.

4.5 METODOLOGÍA

La metodología que se va a utilizar durante esta unidad didáctica, inspirada en Blández (1995), consistirá en tareas dirigidas y semidirigida, es decir, en algunas actividades el docente dará todas las pautas para realizar la actividad, mientras que en otras dará menos explicaciones para que de este modo los alumnos averigüen que deben hacer.

También será una metodología flexible ya que, como sostienen Mendiara(1998), no todos los niños siguen ni responden de la misma manera a las intenciones educativas que se plantean. Por ello se establecerá una metodología de trabajo que se sitúe entre la directividad y la no directividad.

En cuanto al ambiente, estas sesiones se podrían incluir, según la clasificación vista anteriormente en la tabla número 2: clasificación de juegos, en el ciclo 2: Juegos simbólicos, ya que se pretende que los niños afloren su imaginación y creatividad mediante un espacio imaginario.

Asimismo también es importante tener varios recursos metodológicos preparados por si en algún momento nos falla algún recurso o por si observamos que uno de los juegos no está saliendo bien incluir una variante o redirigirlo con otros materiales.

Las sesiones tendrán una estructura basada en Mendiara (1995), de información inicial, en la que se introducirá el tema a los alumnos y se recordaran las normas establecidas, la fase de juego activo, en el que se desempeña la actividad y una verbalización final, en la que se recordara lo que se ha realizado y los alumnos comentaran que es lo que más les ha gustado.

4.6 RECURSOS

Los recursos que se van a utilizar para llevar a cabo las diferentes sesiones son:

Materiales: colchoneras, bancos, cajas, pelotas, hojas de cartulina, lianas de plástico, lana, tela, bolsa de basura azul, mapa y catalejos (previamente preparados) y aros.

Temporales: El tiempo total de las actividades es de 1 hora y 10 minutos. Este tiempo se reparte en tres sesiones, una sesión de 30 minutos y otras dos sesiones de 20 minutos. A continuación podemos observar una tabla donde se indica el día, la hora y los minutos de cada sesión:

Tabla 4 Temporalización de las sesiones

	Día		
	Martes 28 de Marzo	Viernes 12 de Mayo	Viernes 19 DE mayo
Nº de Sesión	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Minutos	30 min	20 min	20 min
Hora	9:30-10:00	13:15-13:35	13:15-13:35

Fuente: Creación propia

Humanos: Las actividades están diseñadas para los niños de tres años de Educación Infantil.

Espaciales: El lugar donde se van a llevar a cabo las sesiones será el gimnasio del centro.

4.7 ACTIVIDADES

Como anteriormente se ha dicho el proyecto se divide en tres sesiones. La primera sesión tuvo una duración de 30 minutos. Las otras dos sesiones tuvieron una duración de 20 minutos. Todas las sesiones se llevaran a cabo en el gimnasio del centro. A continuación aparece la descripción de cada una de las sesiones, y en ella aparece una figura de cómo estaba organizado el montaje de la sesión.

4.7.1 PRIMERA SESIÓN:

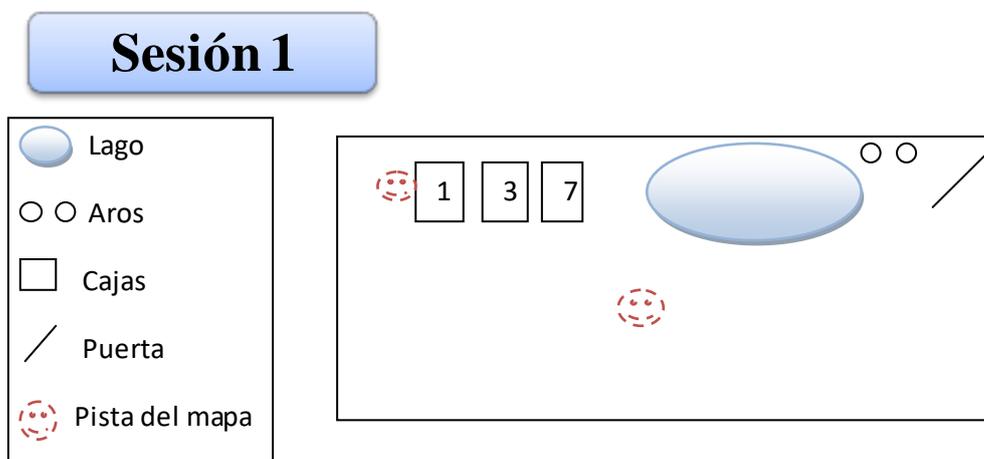
Tabla 5: Sesión 1

Centro Educativo: CEIP Villalpando		
Nº alumnos: 12	Categoría del grupo: EI 3 años	Fecha: 28/03/17
Unidad didáctica: Los piratas		
Sesión nº 1	Espacio: Gimnasio	Duración: 30 minutos
Materiales	Colchonetas, cajas(tres llenas y una vacía), trozos del mapa, pelotas y catalejos (previamente hechos)	
Información Inicial	<p>Antes de que los alumnos lleguen al gimnasio estará previamente decorado y acondicionado para la realización de las actividades que llevaran a cabo.</p> <p>Al llegar los alumnos se les pedirá que se sienten en el centro del gimnasio. Previamente se acordaran unas breves normas. Se les comenzará diciendo que la maestra se había encontrado un pirata al ir hacia el colegio y que le había dicho que había escondido un tesoro en el gimnasio. Después se les dirá a los niños que miraran a su alrededor y se les preguntara que ven. A continuación la maestra les enseñara un trozo de papel, que le había dejado el pirata, y les preguntara que creen que es. Tras esto la maestra les proporcionara unos catalejos de cartón, previamente hechos.</p>	
Juego Activo	<p>A los niños se les presentara la primera actividad en la cual hay un rio y deben cruzarlo para buscar las piezas del mapa, pero solo hay tres flotadores (aros). Se les preguntara a los niños que podemos hacer para pasar al otro lado si solo tenemos tres flotadores.</p> <p>Tras cruzar el rio los niños encontraran cuatro cajas con tres números, el uno, el tres, el siete y una caja vacía. Dentro de las cajas habrá un gran número de pelotas. Se les dirá a los alumnos que los piratas se dedicaban a robar botines y joyas y</p>	

	<p>a continuación se les explicara que hay que “robar” las pelotas que hagan falta para que en la caja queden el número que se indica y las pelotas que se “robaban “ hay que ponerlas en la caja vacía. En una caja deben dejan una pelota, en otra caja deben dejar tres pelotas y en la última caja deben dejar siete pelotas.</p> <p>Tras cruzar el rio los niños encontraran cuatro cajas con tres números, el uno, el tres, el siete y una caja vacía. Dentro de las cajas habrá un gran número de pelotas. Se les dirá a los alumnos que los piratas se dedicaban a robar botines y joyas y a continuación se les explicara que hay que “robar” las pelotas que hagan falta para que en la caja queden el número que se indica y las pelotas que se “robaban “ hay que ponerlas en la caja vacía. En una caja deben dejan una pelota, en otra caja deben dejar tres pelotas y en la última caja deben dejar siete pelotas.</p> <p>Tras esta actividad la maestra les dirá que pueden explorar libremente en los espacios que hayan utilizado.</p>
Verbalización Final	<p>Los últimos minutos se les pedirá que vuelvan al centro del gimnasio. Se les preguntara que hemos hecho y que es lo que más les ha gustado.</p>

Fuente: Creación propia

Figura 3: Organización Sesión 1

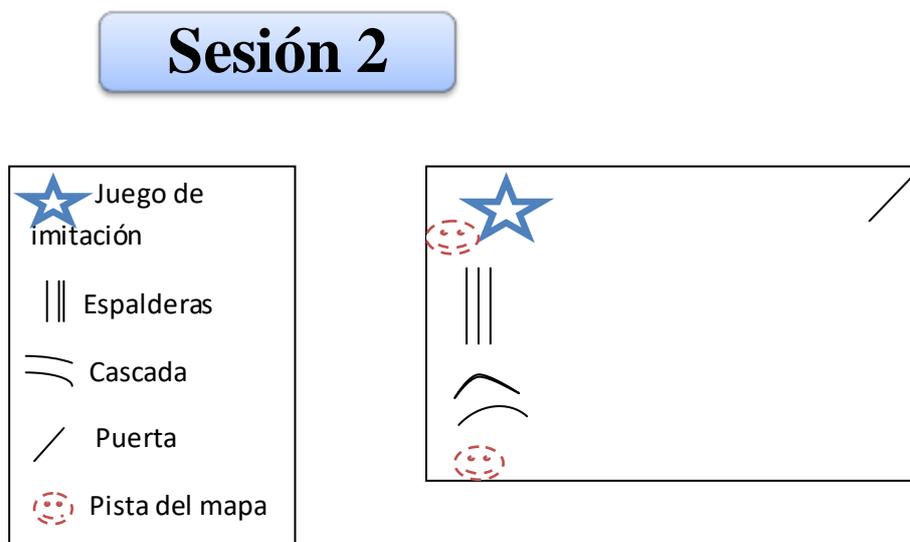


4.7.2 SEGUNDA SESIÓN

Tabla 6: Sesión 2

Centro Educativo: CEIP Villalpando		
Nº alumnos: 10	Categoría del grupo: EI 3 años	Fecha: 12/05/17
Unidad didáctica: Los piratas		
Sesión nº 1	Espacio: Gimnasio	Duración: 30 minutos
Materiales	Colchonetas, pica, ladrillo, catalejos y trozos del mapa	
Información Inicial	<p>Para comenzar la segunda sesión se les pide a los alumnos que se coloquen en el centro del gimnasio en círculo.</p> <p>Primero se les preguntara que fue lo que se hizo en la última sesión y se recordarán las normas establecidas. Tras recordarlo se les darán sus catalejos y se les dirá que miren a través de ellos para seguir buscando las partes del mapa.</p>	
Juego Activo	<p>Una vez estén situados en el sitio correcto los alumnos verán a simple vista la siguiente parte del mapa, la cual se unirá a las anteriores que ya se han encontrado. Tras coger la pieza, la maestra de repente les dirá que si oyen algún ruido y simulara como si se acercase un gorila, les dirá que deben de hacer ruidos y gestos de animales feroces para así ahuyentar al gorila.</p> <p>A continuación los alumnos deben a travesar un ‘foso’, se les preguntara cómo pueden pasar por el foso sin caerse dentro de él. Tras pasar el foso encontraremos una cascada la cual deben atravesar sin tocar el agua para continuar. La maestra pregunta a los niños como podemos atravesarla sin tocar el agua. Una vez pasada la cascada encontraremos otra pieza del puzzle la cual uniremos a las que ya teníamos y seguiremos el camino.</p> <p>Tras pasar estas actividades la maestra les dirá que pueden jugar libremente en el espacio que se haya utilizado en esta sesión.</p>	
Verbalización Final	<p>Los últimos minutos se les pedirá que acudan al centro del gimnasio, ahí recordaran lo que se ha hecho y dirá que es lo que más les ha gustado.</p>	

Fuente: Creación propia

Figura 4: Organización Sesión 2

4.7.3 TERCERA SESIÓN

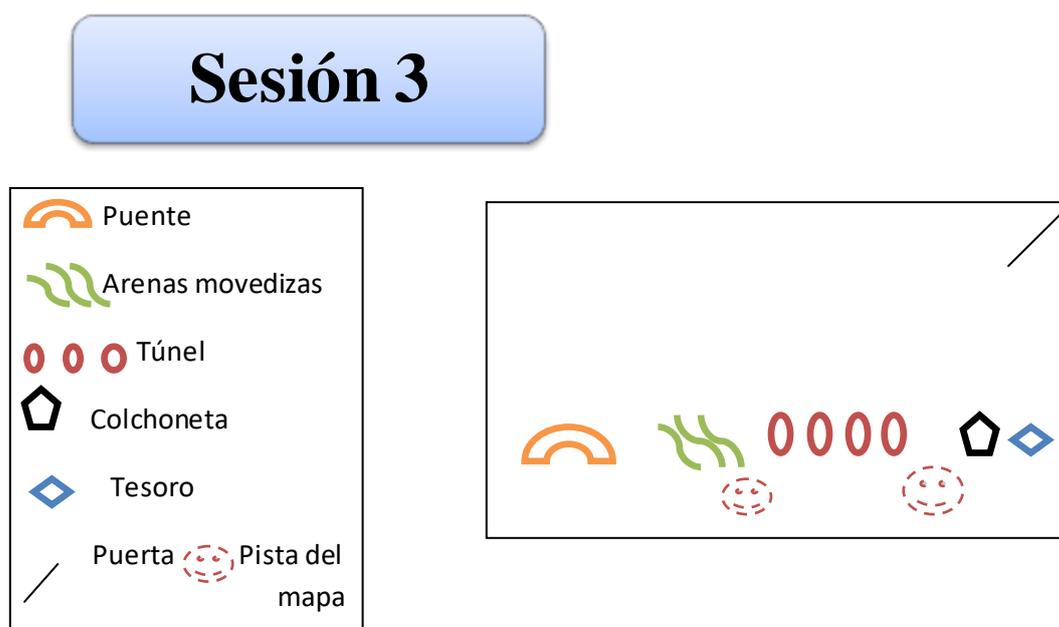
Tabla 7: Sesión 3

Centro Educativo: CEIP Villalpando		
Nº alumnos: 10	Categoría del grupo: EI 3 años	Fecha: 19/05/17
Unidad didáctica: Los piratas		
Sesión nº 1	Espacio: Gimnasio	Duración: 30 minutos
Materiales	Colchonetas, cajas(tres llenas y una vacía), pelotas y catalejos (previamente hechos)	
Información Inicial	Para comenzar la tercera sesión se les pide a los alumnos que se coloquen en el centro del gimnasio en círculo. Se hará una asamblea inicial recordando lo realizado en la última sesión y refrescando las normas establecidas. Tras recordarlo se le dará a cada alumno su catalejo y comenzara la sesión.	
Juego Activo	<p>Los alumnos y la maestra se posicionaran en el lugar donde acabaron la última sesión. En este lugar se les preguntara a los alumnos que ven. Delante de ellos se encuentra un banco dado la vuelta simulando una tabla de un barco pirata que deben atravesar. La maestra lo hará primero para que vean el ejemplo. Si lo necesitan la maestra les tomara la mano para ayudarles a pasar.</p> <p>Tras pasar la tabla encontramos unas “arenas movedizas” simuladas con unas cuerdas atadas a unos bancos. Los alumnos deben pasar por ellas sin tocar las cuerdas lo más rápido posible. Tras pasar las arenas se les recordara que aún faltan dos piezas del mapa y se les incitara a buscar mirando por los catalejos. Una vez encontrada se</p>	

	<p>unirá a las partes que ya teníamos.</p> <p>A continuación los alumnos encontraran con un túnel hecho con aros y ladrillos de plástico, por el cual deben pasar gateando. Tras pasar todos los alumnos el túnel se les volverá a incitar para que busquen la pieza que falta. Una vez encontrada se les preguntara que ven en la pieza. En ella hay un cofre dibujado, por lo que se les dirá que deben buscar el cofre ya que dentro habrá un tesoro. Cuando el cofre haya sido encontrado se les preguntara, antes de abrirlo, que creen que puede haber dentro de él. Tras ellos se abrirá y verán el tesoro, que será unas monedas de chocolate. Cada uno de los alumnos deberá coger únicamente una moneda.</p>
Verbalización Final	<p>Los últimos minutos se les pedirá que acudan al centro del gimnasio, ahí recordaran lo que se ha hecho y dirá que es lo que más les ha gustado.</p>

Fuente: Creación propia

Figura 5: Organización Sesión 3



5. EVALUACIÓN

Los instrumentos y técnicas de evaluación que se utilizaran para este trabajo aparecen en la siguiente tabla:

Tabla 8: Instrumentos y técnicas de evaluación

<i>Técnica</i>	<i>Instrumento</i>
Observación	Narrado y tabla de observación
Fotografía	Fotos
Autoevaluación (Sesión)	Con los instrumentos anteriormente citados se evaluará la sesión contemplando si se han cumplido los objetivos.

Fuente: Creación propia

La tabla de observación elegida es seguida es la conocida como escala de valores, la cual es utilizada para tener una evaluación de cada una de las sesiones que se van a llevar a cabo. Esta escala de valores es la siguiente:

Tabla 9: Tabla de evaluación grupal

Nombre	Propone soluciones para resolver las actividades	Muestra interés e iniciativa por las actividades y participa activamente	Escucha atentamente las indicaciones de la maestra y respeta las normas	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Interactúan con las maestras	Otros

Fuente: Creación propia

6. RESULTADOS

A continuación veremos los resultados de cada una de las sesiones que se han llevado a cabo:

6.1 SESIÓN UNO

La primera actividad de cruzar el río de forma cooperativa la resolvieron sin ninguna dificultades. La solución para atravesarlo surgió de inmediato de uno de los alumnos. Cuando surgió un problema de que no había suficientes botes para todos los alumnos, uno de ellos sugirió volver a buscar a los que quedaban por lo que el problema

fue resuelto por ellos mismo. Tras ello encontraron la primera pieza del mapa, la cual guardo la profesora.

En la actividad siguiente dos de las cajas las hicieron sin problema, sin embargo la caja del número siete les resulto más costosa por lo que se opto por hacer paradas de reflexión y acción para que los niños observaran que era lo que estaban haciendo de forma incorrecta. Tras estas paradas consiguieron resolverlo. Uno de los alumnos observo que había un papel al fondo de una de las cajas, lo cogió y vio que era un trozo del mapa. La maestra cogió el primer trozo del mapa y el que acababan de encontrar y se los dio para que lo juntaran de manera que los alumnos vieron los dos lugares por los que habían pasado.

Podremos observar la tabla de evaluación completada en anexo 4.

Observando la tabla de evaluación se puede decir que todos los alumnos, exceptuando uno, muestran interés por las actividades, se implican en ellas, dan soluciones a las incógnitas que se les presentan, desarrollan correctamente sus habilidades físicas básicas, muestran motivación y actitud positiva ante la sesión. He de mencionar que la sesión se llevo a cabo a primera hora de un martes por lo que los alumnos estaban bastante atentos y espabilados.

6.2 SESIÓN DOS

Transcurrió bastante tiempo de la realización de una sesión a otra, sin embargo durante la asamblea inicial los alumnos recordaban perfectamente lo que se hizo anteriormente.

La primera actividad de imitar gestos y ruidos de animales feroces la resolvieron sin ningún tipo de problema. Se imitaron tres animales el león, el oso y la pantera.

A continuación en la actividad de atravesar el foso les costó un poco prestar atención a lo que había que hacer debido a que era un viernes a última hora y los alumnos ya estaban cansados. De modo que la maestra decidió hacerles una demostración de cómo se podía atravesar el foso. Tras ello los alumnos comenzaron a cruzar subiéndose a las espalderas con cuidado. Lograron a travesarlo sin ningún percance.

Después observaron que había una cascada y la maestra les dijo que debían a travesarla sin mojarse ya que detrás puede que se encontrase otra de las piezas del mapa. Los niños rápidamente se tiraron al suelo y uno por uno fueron arrastrándose para pasar la cascada. Al pasarla vieron que había otro trozo del mapa en la pared, lo cogieron y vieron que encajaba correctamente con los otros trozos que tenían.

Tras terminar las actividades la maestra les dijo que podían jugar libremente por el espacio que se había utilizado. Observándolos detecte que muchos de ellos repetían el circuito y otro se dedicaron a jugar a cosas distintas con el material.

Podremos observar la tabla de evaluación completada en Anexo 4.

Tras observar esta tabla podemos decir que los alumnos proponen soluciones ante las incógnitas que se les presenta, participan en las actividades, interactúan con la maestra y desarrollan sus habilidades físicas básicas de forma correcta. Sin embargo en esta sesión a los alumnos les costaba estar atentos y mantener la concentración, esto creo que es debido a que la sesión se llevo a cabo un viernes a última hora, y los alumnos ya estaban cansados, lo cual provocaba que estuvieran mas distraídos que en la primera sesión.

6.3 SESIÓN TRES

Esta sesión se llevo a cabo una semana después de la anterior.

La primera actividad de atravesar la tabla pirata no les resulto difícil, pero todos los alumnos querían que la maestra les diera la mano ya que así se sentían más seguros. (Foto en anexo 3)

En la segunda actividad, de las arenas movedizas, la hicieron muy rápidamente ya que enseguida se pusieron a cruzar todos. Sin embargo la maestra tuvo que pedirles que pararan un momento ya que tuvo que reajustar las cuerdas porque había dos que estaban muy juntas y los niños no podían meter el pie por ese hueco. Tras pasar todos los alumnos las arenas no tardaron en encontrar la pieza del mapa. Cuando la encontraron se hizo un círculo para ver si la pieza encajaba con las otras que ya tenían y así unirla a las demás. (Foto en anexo 3)

A continuación se les señalo la siguiente actividad y se les pregunto que creían que era. La mayoría respondió que un túnel que había que cruzar, de modo que se pusieron a cruzarlo uno por uno. La maestra tuvo que ir sujetando algunos aros porque estos no se sujetaban bien con los ladrillo, ya que los aros eran muy pequeños. Una vez pasaron todos los alumnos comenzaron a buscar la pieza del mapa que faltaba a través de los catalejos. Tras encontrarla se les pregunto que veían en la pieza, todos respondieron que un cofre por lo que se les indico que debían buscar el cofre ya que contendría algún tesoro.

Los alumnos buscaron el cofre hasta que uno de ellos lo encontró. Antes de abrirlo se les pregunto que creía que había dentro. Unos contestaron que joyas, otros que espadas y otros que monedas de oro. Antes de descubrirlo se les pidió a un par de alumnos que metieran la mano en el cofre sin mirar y que dijeran que era lo que estaban tocando. Todos decían que monedas, asique se abrió el cofre y vieron muy emocionados que había monedas de chocolate. Se les dijo que cada uno podía coger únicamente una y comérsela. (Foto en anexo 3)

Tras comerse la moneda se hizo una breve asamblea final en la que se les pregunto qué fue lo que más les había gustado de todas las actividades que se había realizado. Muchos de ellos dijeron que la moneda de chocolate, otro dijeron que pasar la tabla de equilibrio del barco y otros dijeron que pasar el foso.

Encontramos la tabla de observación completada en Anexo 4.

Como podemos observar en la tabla, la mayoría de los alumnos ha evolucionado durante las sesiones. En esta última sesión todos los alumnos, menos uno, atienden, participan en las actividades, responden a las incógnitas que se les presentan y disfrutan de las diferentes actividades. Todo ello gracias a una serie de normas impuestas desde el principio y que se han ido recordando en las tres sesiones. Esta evolución también se debe a la motivación que los alumnos tienen hacia las diferentes actividades.

7. CONCLUSIONES FINALES, APORTACIONES Y LIMITACIONES

Para finalizar el trabajo, en este último punto quedan reflejadas las conclusiones finales obtenidas tras analizar los datos pertinentes. Además también se incluyen las limitaciones encontradas y el impacto en mi formación como docente tras haber planteado y después haber llevado a cabo este trabajo en el aula.

7.1 CONCLUSIONES FINALES

Tras realizar la propuesta didáctica de espacios de acción y aventura, he observado que se han cumplido correctamente todos los objetivos específicos marcadas al inicio del trabajo.

A través de las sesiones los alumnos han podido, mediante una manera innovadora, explorar de forma libre su motricidad, sus habilidades físicas básicas como gatear, trepar o saltar y además sus posibilidades de actuación.

También he observado cómo se han impulsado las relaciones sociales entre todos los alumnos de la clase, además de desempeñar técnicas de cooperación para la resolución de algunos juegos. Además han aprendido a resolver, entre ellos, pequeños problemas que les pueden surgir mediante los juegos.

Por último los alumnos han aprendido a desarrollar su imaginación y creatividad a través del juego, lo cual les ha llevado a disfrutar y divertirse mucho más con todos los juegos que han realizado después de estas sesiones.

Creo que poder llevar a la práctica esta propuesta ha sido muy enriquecedor, tanto para los alumnos, ya que ellos no estaban acostumbrados a hacer este tipo de actividades con ambientación de fantasía, y para mí ya que así he podido vivir como hacer y organizar una propuesta de Psicomotricidad. A medida que han pasado las

sesiones, a pesar de haber sido pocas, he podido observar como los alumnos estaban más motivados y metidos en el papel de la isla pirata. Observar eso es una gran satisfacción como maestra porque eso significa que les está gustando y, que al mismo tiempo, están aprendiendo a desarrollar sus diferentes capacidades físicas.

La propuesta de espacios de acción aventura es complicada llevar a cabo una sola persona, por todo el trabajo que requieren los montajes, pero se puede hacer. El trabajo se centra en una educación globalizada, es decir, con ello se pretende trabajar, no solo las habilidades físicas básicas, los equilibrios, la imitación, sino también la cooperación, la educación emocional, la lógico-matemática, y todo ello a través de la educación corporal.

Creo que este proyecto es algo que se debería de intentar hacer en todos los colegio ya que es bastante innovador y a los alumnos les fascina, puesto que ellos no piensan que están haciendo Educación Física o Psicomotricidad, sino que se meten tanto en el papel del mundo de fantasía que creen que están jugando.

7.2 LIMITACIONES

Las limitaciones que he encontrado tras realizar este trabajo han sido varias. La primera de ella es que apenas disponía de días para llevarlo a cabo ya que, en el aula en el que se ha desarrollado la propuesta surgían espontáneamente actividades o salidas que coincidían con la hora de psicomotricidad por lo que no podía realizar las sesiones y tenía que aplazarlas para otro día.

Otra limitación ha sido el tiempo de las sesiones, ya que los alumnos solo tenían, con la maestra, 30 minutos de psicomotricidad a la semana, porque la otra hora de psicomotricidad lo impartía otro maestro. Esta poca temporalidad que me concedían me ha llevado a programar actividades bastante cortas ya que apenas había tiempo.

Una de las pequeñas limitaciones encontradas es que los alumnos no estaban acostumbrados a este tipo de juegos por lo que al principio les costó un poco adentrarse en el mundo de fantasía. Pero lo que más les costaba era cumplir las normas preestablecidas ya que no estaban acostumbrados a seguir unas normas durante la hora de Psicomotricidad.

7.3 APORTACIONES A MI FORMACIÓN

Al llevar a cabo esta propuesta práctica me he dado cuenta de varios aspectos que me han servido para cambiar mi punto de vista de algunas cosas y, de esta manera, saber cómo afrontar situaciones como futura maestra. Estos aspectos son los siguientes:

Lo primero he de decir que ha sido una experiencia muy enriquecedora, ya que he podido comprobar lo que es plantear y llevar a cabo sola unas sesiones de psicomotricidad. Gracias a esto ahora ya tengo más conciencia de que es lo que se puede hacer y que no con los alumnos.

Me he dado cuenta de que un trabajo como es el de espacios de acción y aventura es bastante laborioso y complicado para que lo realice una sola persona, sobre todo por los montajes y la elaboración. Por ello creo que siempre se debe tener un maestro de apoyo para así poder llevar las sesiones con más fluidez, ya que en mi caso personal he de decir que al principio era un poco agobiante ambientar y dirigir la sesión sola.

Otra de las aportaciones que me ha dado realizar este trabajo ha sido darme cuenta de la importancia de la psicomotricidad, ya que a través de ella se pueden solucionar conflictos, tratar conceptos como la lógico-matemática, desarrollar la creatividad y la imaginación, y sobre todo, impulsar la cooperación y las relaciones sociales entre los alumnos. Sin embargo y por desgracia la psicomotricidad, al menos en el centro en el que se ha llevado a cabo, la tiene poco valorada, esto es debido a que algunos maestros no saben cómo realizar una clase de psicomotricidad. Pero esto tiene solución y es la formación del maestro, los docentes deben de seguir formándose día a día para así aprender técnicas y afrontar los avances de la educación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Delgado Carrasco, M^a E, (2011) *Aprendo con el juego en mi aula de Educación Infantil*. Pedagogía Magna. Volumen (11), 373-381.

Generelo Lanaspá, E. Guillén Correas, R. (1994) *Los compromisos del naufragio*. I Congreso nacional de Educación Física de facultades de ciencias de la educación y XII de escuelas U. De Magisterio (pp. 1-9).

Gil-Madrona, P., Gómez-Villora, S., Contreras-Jordán, O. R., & Gómez-Barreto, I. (2008). *Justificación de la educación física en la educación infantil*. *Educación y educadores*, 11(2), 159-177.

Learreta, B., Ruano, K., & Sierra, M. A. (2006). *Didáctica de la expresión corporal: talleres monográficos*. Ed. INDE, Barcelona.

Lleixà Arribas, T. (2000). *La Educación Física de 3 a 8 años*. Barcelona: Paidotribo.

Martínez, E. J., & Justo, C. F. (2008). *Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil*. Bordón. Revista de pedagogía, 60(2), 107-122.

Mendiara, J, Gil. P (2003). *Psicomotricidad. Evolución, corrientes y tendencias actuales*. Ed. Deportiva. Sevilla.

Mendiara, J. (1998). *Posibilidades de aprendizaje de los pequeños ambientes escolares enriquecidos de Educación Física*. Congreso de Madrid.

Mendiara. J. (1999). *Espacios de acción y aventura*. Revista Apuntes. 56. (65-70).

Moreno. J (1999). *Motricidad infantil. Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. Ed. DM. Murcia.

Real Decreto 1630/2006. BOE núm. 4. Jueves 4 enero 2007.

Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, que modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Recuperado de:
http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativa/grad/os/_documentos/edinfpa_competencias.pdf

Rodríguez, J. (2010). *Educación por el movimiento: juegos motores en Educación Infantil*. Revista Digital, Buenos Aires. Recuperado el 20/10/2016. Sitio web: <http://www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm>.

Sánchez Rodríguez., Carmona Bustamante, J. (2004) *Juegos motores para primaria- 8 a 10 años-* Barcelona. Diagonal.

Vayer, P. (1977) *El niño frente al mundo*. Editorial científico-médica. Barcelona.

9. ANEXOS

ANEXO 1: FOTOS DE LA SESIÓN 1









ANEXO 2: FOTOS DE LA SESIÓN 2





ANEXO 3: FOTOS DE LA SESIÓN 3









ANEXO 4: TABLAS DE EVALUACIÓN COMPLETADAS

Tabla 10: Tabla de evaluación 1

Nombre	Propone soluciones para resolver las actividades	Muestra interés e iniciativa por las actividades y participa activamente	Escucha atentamente las indicaciones de la maestra y respeta las normas	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Interactúa con las maestras	Otros
Anupriya	Si	Si	Si	Si	Si	
Miguel	Si	Si	Si	Si	Si	
Georgi	No	No	No	No	No	Se distrae y no presta atención
Javier	Si	Si	Si	Si	Si	
Adrián	No	No	Si	No	Si	
Víctor	No	Si	Si	Si	Si	
Ariadna	Si	Si	Si	Si	Si	
Valeria	Si	Si	Si	Si	Si	
Ángela	Si	Si	Si	Si	Si	
Mohammed	No	Si	Si	Si	Si	
Santiago	No	Si	Si	Si	Si	
Lucía	Si	Si	Si	Si	Si	

Tabla 11: Tabla de evaluación 2

Nombre	Propone soluciones para resolver las actividades	Muestra interés e iniciativa por las actividades y participa activamente	Escucha atentamente las indicaciones de la maestra y respeta las normas	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Interactúan con las maestras	Otros
Anupriya	SI	SI	SI	SI	SI	
Miguel	SI	SI	NO	SI	SI	
Georgi	NO	NO	NO	NO	NO	No presta atención y hace lo que quiere.
Javier	SI	SI	SI	SI	SI	
Adrián	NO	NO	NO	SI	NO	

Ariadna	SI	SI	SI	SI	SI	
Valeria	SI	SI	NO	SI	SI	
Ángela	SI	SI	SI	SI	SI	
Mohammed	SI	SI	NO	SI	SI	
Santiago	NO	SI	NO	SI	SI	

Tabla 12: Tabla de evaluación 3

Nombre	Propone soluciones para resolver las actividades	Muestra interés e iniciativa por las actividades y participa activamente	Escucha atentamente las indicaciones de la maestra y respeta las normas	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Interactúa con las maestras	Otros
Anupriya	SI	SI	SI	SI	SI	
Miguel	SI	SI	SI	SI	SI	
Georgi	NO	NO	NO	NO	NO	No presta atención y hace lo que quiere.
Javier	SI	SI	SI	SI	SI	
Víctor	NO	SI	SI	SI	NO	
Ariadna	SI	SI	SI	SI	SI	
Valeria	SI	SI	NO	SI	SI	
Khadija	SI	SI	SI	SI	SI	
Mohammed	SI	SI	SI	SI	SI	
Santiago	SI	SI	SI	SI	SI	