



# **Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*PROPUESTA DIDÁCTICA:*

*ESPACIOS DE ACCIÓN Y AVENTURA EN  
EDUCACIÓN INFANTIL*



**Autora: Lara Carretero Grijalvo**

**Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz**

## **RESUMEN**

El presente trabajo plantea una propuesta de intervención didáctica, basada en los espacios de acción y aventura, para aplicarla en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil durante el período de prácticas, en el centro educativo "Los Almendros" de la localidad de La Lastrilla (Segovia).

La intervención se ha organizado en tres sesiones interrelacionadas, donde los niños, en un escenario adaptado y a través de su imaginación y fantasía, desarrollarán actividades con el objetivo de mejorar las habilidades psicomotoras, cooperativas, de iniciativa, de autonomía y seguridad en sí mismos, para enfrentarse con más confianza a los problemas cotidianos.

**Palabras clave:** Espacios de acción y aventura, Educación Infantil, habilidades psicomotoras, cooperativas, iniciativa, autonomía, seguridad.

## **ABSTRACT**

The present work proposes a didactic intervention proposal, based on the spaces of action and adventure, to be applied in a classroom of the second cycle of Early Childhood Education during the internship period, in the educational center "Los Almendros" of the town of

The intervention has been organized in three interrelated sessions, where the children, in an adapted scenario and through their imagination and fantasy, will develop activities with the aim of improving psychomotor skills, cooperatives, initiative, autonomy and self-confidence, to deal more confidently with everyday problems.

**Keywords:** Spaces of action and adventure, Early Childhood Education, psychomotor skills, cooperatives, initiative, autonomy, security.

# INDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. OBJETIVOS .....	2
3. JUSTIFICACIÓN.....	2
4. FUNDAMENTACIÓN TEORICA.....	3
4.1. LA PSICOMOTRICIDAD Y SUS PRINCIPALES CARACTERISTICAS.....	3
4.1.1. Psicomotricidad natural y su importancia .....	6
4.2. EDUCADORES Y PROCESOS PSICOMOTRICES .....	7
4.3. ESPACIOS DE ACCION Y AVENTURA .....	9
4.3.1. Ciclos de los Espacios de Acción y Aventura.....	12
4.3.2. Objetivos del Espacio de Acción y Aventura.....	15
4.3.3. Estrategias de Aprendizaje en niños de 3 a 6 años .....	16
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	18
5.1. CONTEXTO EDUCATIVO .....	18
5.1.1. Localización y contexto socioeconómico.....	18
5.1.2. Origen socioeconómico de los alumnos del centro. ....	19
5.1.3. Los alumnos del centro. ....	19
5.1.4. Características de los alumnos: Psicomotoras, cognitivas, de personalidad y sociales. ....	19
5.2. RELACION CON EL CURRÍCULUM.....	20
5.2.1. Objetivos. ....	20
5.2.2. Contenidos.....	22
5.3. METODOLOGÍA .....	25
5.3.1. Recursos.....	25
5.4. EVALUACIÓN.....	26
5.5. DESARROLLO DE ACTIVIDADES. ....	27
5.5.1. Sesión 1: .....	28
5.5.2. Sesión 2: .....	30
5.5.3. Sesión 3: .....	32
6. EXPOSICION DE LOS RESULTADOS .....	34
7. CONCLUSIONES FINALES, LIMITACIONES Y APORTACIONES .....	38
7.1 Conclusiones finales.....	38

7.2. Limitaciones.....	39
7.3. Aportaciones a mi formación.....	40
8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	41
9. ANEXOS.....	42
Anexo I: Fotos de las sesiones.....	42
Anexo II: Tablas resumen de evaluación grupal.....	51
Anexo III: Fichas de autoevaluación.....	54
Anexo IV: Tablas resumen de fichas de autoevaluación.....	57

### **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Número de alumnos en Educación Infantil. Elaboración propia .....	19
Tabla 2. Fechas y horarios de sesiones. Elaboración Propia .....	26
Tabla 3. Instrumentos y técnicas de evaluación. Elaboración propia .....	26
Tabla 4. Tabla de evaluación grupal. Elaboración propia .....	27
Tabla 5. Descripción detallada sesión I. Elaboración propia .....	28
Tabla 6. Descripción detallada sesión II. Elaboración propia .....	30
Tabla 7. Descripción detallada sesión III. Elaboración propia .....	32

### **ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. Sesión1: Distribución de materiales. Elaboración propia .....	29
Figura 2. Sesión 2: Distribución de materiales .....	31
Figura 3. Sesión 2: Distribución de materiales .....	33

# 1. INTRODUCCIÓN

Los espacios de acción y aventura comenzaron planteándose como una herramienta experimental más, encaminada a que los alumnos realizasen en el centro educativo actividades motrices, necesarias para su desarrollo, combinadas con el juego, que además de despertar y activar la imaginación actuaran como elemento motivador. Con el tiempo, han terminado convirtiéndose en propuestas didácticas perfectamente desarrolladas y concretizadas.

Mendiara (1998) define los espacios de acción y aventura como “un procedimiento didáctico que utiliza la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego, el aprendizaje y el desarrollo global de los niños pequeños”.

Gran parte del desarrollo de estos niños de edades tempranas se fundamenta en la interacción activa de estos con su medio ambiente, partiendo de lo más simple hasta llegar a lo más complejo, desde el conocimiento y control del propio cuerpo hasta el conocimiento e interacción con el entorno que le rodea.

El eje central del trabajo tiene como objetivo desarrollar una propuesta didáctica personal relacionada con los espacios de acción y aventura, que llevaré a cabo durante el período de prácticas en el centro educativo “Los Almendros” de la localidad de La Lastrilla (Segovia), en el segundo curso de educación infantil (4 años).

Tras la introducción, el trabajo se estructura en seis apartados a los que se añaden las conclusiones finales. En primer lugar se definen los objetivos y se justifica la elección, a continuación se establece el marco teórico relacionado, aportando opiniones de expertos, contrastando ideas y valorando experiencias, posteriormente se concreta la metodología utilizada en la experiencia, para terminar con la exposición de los resultados obtenidos y el análisis del alcance del trabajo.

## **2. OBJETIVOS**

El objetivo Principal de este trabajo es diseñar, implementar y evaluar una propuesta didáctica, que se aplicará en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil durante el período de prácticas, con el propósito de valorar si se consiguen mejoras en los niños respecto al desarrollo de habilidades y capacidades específicas, a través de su imaginación y fantasía, utilizando como herramienta metodológica los espacios de acción y aventura.

Los objetivos específicos planteados, claves para las conclusiones del trabajo, son:

- Mejorar las habilidades psicomotoras de los niños y niñas y su control progresivo.
- Desarrollar las habilidades cooperativas de los niños y niñas, planteando situaciones problemáticas que generen la necesidad de colaboración en la búsqueda de soluciones con sus compañeros.
- Desarrollar la capacidad de iniciativa, autonomía y seguridad de los niños y niñas para enfrentarse a los problemas cotidianos.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La adquisición de habilidades psicomotoras en edades tempranas, de niños y niñas, facilitará el descubrimiento de las posibilidades del cuerpo y su control progresivo, mejorando su comportamiento autónomo, la imagen positiva de sí mismos, y su confianza. La consecución, por tanto, de un óptimo desarrollo psicomotor contribuirá de manera muy importante en su desarrollo posterior como personas, favoreciendo su autonomía y seguridad para enfrentarse a los problemas cotidianos.

La importancia que, en consecuencia, tendrá en el desarrollo de los niños y niñas trabajar estas habilidades, es la razón por la que he decidido enfocar mi trabajo en la psicomotricidad, centrándome de manera específica en la metodología de "espacios de acción y aventura". Esta metodología me parece muy interesante y enriquecedora para aplicarla en educación infantil, inventando historias y participando en su puesta en práctica, ya que además de desarrollar su capacidad motriz, fomenta su creatividad, imaginación, capacidad de toma de decisiones y habilidades cooperativas.

La propuesta de intervención de desarrolla en tres sesiones donde se expondrá a los niños una situación imaginaria con la que tendrán que interaccionar, planteando dificultades que tendrán que resolver, de manera individual y colectiva, para culminar el reto de cada sesión: conseguir una parte del mapa. Las tres sesiones están interrelacionadas, con el objetivo de mantener vivo el interés por realizar la siguiente sesión, de manera que solo en la última se termina la aventura: la consecución del mapa completo.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEORICA**

### **4.1. LA PSICOMOTRICIDAD Y SUS PRINCIPALES CARACTERISTICAS.**

La psicomotricidad trata de relacionar dos elementos: el desarrollo psíquico, por un lado, y el desarrollo motor, por otro. "Parte, por tanto, de una concepción del desarrollo que hace coincidente la maduración de las funciones neuromotrices y de las capacidades psíquicas del individuo, de manera que ambas cosas no son más que dos formas, hasta ahora desvinculadas, de ver lo que en realidad es un único proceso" (García Núñez y Berruezo. 1997, p.25).

Para la psicomotricidad el desarrollo del cuerpo y de la mente no son cosas aisladas. El desarrollo de las capacidades mentales, tales como el análisis, síntesis, abstracción, etc. se consigue únicamente a través del conocimiento y control de la propia actividad corporal.

Según García Núñez y Berruezo (1997) la psicomotricidad puede entenderse como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo, pero también un modo de abordar la educación, que pretende desarrollar las capacidades del individuo, tales como la inteligencia, sociabilidad, comunicación y afectividad, a partir del movimiento y la acción.

Desde el punto de vista de la motricidad, la encontramos definida como un "conjunto de fenómenos que concurren en la realización de una contracción muscular:

la motricidad está gobernada por las estructuras del sistema nervioso central que son así el origen de la contracción" (Mendiara. 2004. p. 5).

Tras esta definición, se describen dos tipos, una de movimiento llamada motricidad piramidal y otra que se enfoca en el aumento del tono de postura, llamada motricidad extrapiramidal, en ellas, tal como en la psicomotricidad en general, se descubren dos dimensiones, una interna y otra externa.

En la dimensión externa de la psicomotricidad “el fenómeno es observable desde el exterior”, se caracteriza porque es la motricidad de acción, es decir, aquella que ejecuta el niño en la mayoría de las acciones que realiza, como por ejemplo: brincar, saltar, correr, entre otras que requieran tal movimiento, y que necesitan en gran medida la activación de varias capacidades motrices, tales como habilidades y destrezas que le permitan la coordinación y el equilibrio del cuerpo y las variables de tiempo y espacio a través de la “fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia” (Mendiara, 2004. p.6).

Por otro lado, la dimensión interna de la motricidad es caracterizada, ya no por ser observable a simple vista como ocurre con la dimensión externa, sino por todo lo contrario, en este tipo de dimensión se enfocan aspectos individuales del ser humano, tales como la expresión y la comunicación o lo que es lo mismo una dimensión emocional.

En la dimensión interna de motricidad se puede determinar la personalidad, desde los aspectos del ser, estar, entender y convivir, todo ello en beneficio de su relación con los demás y consigo mismo de acuerdo a las distintas situaciones en las que conviva.

He de mencionar que ambas características de las dimensiones de la psicomotricidad, no trabajan de manera independiente en el ser humano, es decir, ambas lo hacen de forma coordinada para lograr que el ser humano ejecute acciones de manera coordinada y satisfactoria.



En palabras de Mendiara (2004), “la motricidad humana comunica mucho más que formas, habilidades, procedimientos o rendimientos, y afecta a una parte tan extensa de la vida del ser humano que su tratamiento puede ser abordado por multitud de disciplinas” (p.7). Precisamente, este aspecto es lo que hace que varias disciplinas se unan para estudiar un elemento en común, pues es de suma importancia para el médico, el fisiólogo, el biomédico, el psicólogo, sociólogo, pedagogo, entre otros, determinar las características de la psicomotricidad en el ser humano, para saber si el sujeto está manejando bien sus movimientos o por el contrario tiene dificultad y así aplicar las técnicas y estrategias necesarias para mejorarlos.

Por lo tanto, es importante abordar la motricidad desde la psicomotricidad, como medio que emplea el ser humano para lograr la armonía en su personalidad, es decir, para hacer saber a los demás la forma de ser y pensar de cada quien, y a través de esto establecer grandes lazos de amistad y de relaciones interpersonales.

Cabe destacar, para comenzar a proporcionar características de la psicomotricidad, que no todos los seres humanos se comportan de la misma manera, por lo que es individualizada y adaptada a cada ser humano, emociones, gustos, entre otros aspectos que lo hacen único y, por lo tanto, hará única su manera de expresar ideas, sentimientos y emociones a través de los movimientos.

Por lo tanto, es importante, que en el hogar y en la escuela se observe con detenimiento las acciones que ejecuta el niño, es decir, la manera como corre, toma el lápiz para colorear o escribir, cómo habla, cómo manifiesta sus emociones, como camina, entre más acciones que darán pautas a la familia y al maestro para determinar la evolución de la motricidad del niño.

En este sentido es obligatorio, tanto para la familia, como para el maestro (principales ámbitos en los que se desenvuelve el niño), que se le observe constantemente para determinar su evolución psicomotriz y sobre esa información aplicar métodos específicos que permitan al niño evolucionar de manera satisfactoria.

Por consiguiente, la importancia de la psicomotricidad radica principalmente en que el docente, especialmente el de psicomotricidad, ya no gira su atención tanto en el movimiento, ejercicios o la técnica, sino en el sujeto, como el que ejecuta la acción, y por lo tanto, a través de ese movimiento va a expresar emociones, sentimientos e ideas. Es decir, no se debe enfocar la enseñanza solo en que el estudiante aprenda a realizar las acciones de manera efectiva y si no ocurre de esa manera aplicar un castigo, todo lo contrario, se trata que el niño le guste lo que está haciendo, de este modo no lo verá como una especie de castigo sino de recompensa.

#### **4.1.1. Psicomotricidad natural y su importancia**

El concepto de psicomotricidad natural, aparece en la pedagogía de Mendiara, "como una reacción frente al auge de la psicomotricidad funcional y relacional cuya expansión, entre 1980 y 1985, prácticamente desterraba del programa escolar infantil a la actividad física natural" (Mendiara, 2008, p.207). Con esto, quiere hacer hincapié en la relevancia del ejercicio físico, a través de la actividad física natural como medio para lograr el desarrollo y crecimiento personal, para "Reivindicar su presencia en el programa escolar infantil (hasta los 8 años) e intentar equilibrar el grado de tratamiento de los aspectos psicomotores (físicos, intelectuales, afectivos) en la educación infantil" (Mendiara, 2008, p. 207).

El enfoque natural de la psicomotricidad se nutre de los procesos biológicos, pero sin olvidar que "el comportamiento natural humano se encuentra cada vez más afectados por la evolución y el progreso cultural y social donde la motricidad de los individuos está sometida a los códigos de la cultura a la que pertenecen". (Mendiara, 2008, p. 2017).

La psicomotricidad natural se enfoca en la necesidad del ser humano de expresar acciones a través de movimientos, pero en un contexto educativo, específicamente en el nivel de infantil, se fomenta en las acciones motrices de los niños a través de movimientos naturales para lograr rasgos de su personalidad.

En la educación física, la psicomotricidad natural tiene gran importancia porque se toman en cuenta los enfoques funcional y relacional para lograr avances en lo afectivo y social desde la percepción y el equilibrio, entre el cuerpo y la mente en

beneficio del ser humano. Dicho de otro modo, el cuerpo, la personalidad, el entorno y la actividad física se fusionan en un solo proceso, de manera automática para desarrollar lo que se llama psicomotricidad, de modo que, la misma se puede manifestar desde diferentes espacios y acciones.

En este sentido, la psicomotricidad natural en los niños puede manifestarse de diferentes formas, como señala Mendiara (2008):

- a) Manifestaciones motrices que residen en la acción que desencadenan los alumnos en sí mismos y por sí mismos, como: andar, correr, saltar, gatear, tocar, mirar, palpar. b) Manifestaciones motrices presididas por la acción de jugar (acción exploratoria natural), c) Manifestaciones motrices propias de los juegos colectivos (libres, espontáneos, tradicionales y de carácter deportivo). Estas manifestaciones motrices son totalmente naturales, todas se centran en la actividad física infantil actual (hasta los 8 años), por lo que pueden considerarse dentro de la psicomotricidad natural (p 209).

## **4.2. EDUCADORES Y PROCESOS PSICOMOTRICES**

El rol del docente en los procesos psicomotrices es de suma importancia, ya que este debe manejar las competencias, habilidades, actitudes, aptitudes y destrezas necesarias para lograr que el niño ejecute la motricidad de manera efectiva.

Para lograr esto es necesario tomar en cuenta la competencia técnica a través del saber, es decir, el dominio conceptual de los conceptos básicos “relacionados con la psicomotricidad, emanados de las ciencias humanas y de la educación (psicología, pedagogía, sociología y otras afines)” (Mendiara, 2008, p.203).

Dentro de la competencia técnica, es importante que el docente domine contenidos y técnicas para lograr ejercicios efectivos para el desarrollo de la psicomotricidad, a partir de diferentes enfoques teóricos y metodológicos para plantear estrategias de acción de manera personalizada.

El docente debe ser autónomo, creativo e innovador para adecuar los espacios más apropiados para lograr el aprendizaje. Además debe seleccionar y preparar recursos

pedagógicos de calidad para que sean significativos para el estudiante y lograr a través de ellos que las estrategias sean de utilidad para el fomento de la integralidad del niño.

En la planificación se debe tomar en cuenta aspectos que involucren el desarrollo global y autónomo del niño, más aun en los más pequeños y atendiendo a la diversidad para lograr que sean capaces de resolver situaciones de manera efectiva y eficiente para conseguir un aprendizaje de calidad y fomentar los valores de participación, convivencia, pertinencia, trabajo en equipo, etc. Los cuales impulsarán en ellos grandes habilidades para la vida.

Por consiguiente, la planificación se debe enfocar en la competencia participativa, es decir, la competencia asociada a saber estar, la cual se enfoca en lograr que las actividades didácticas se desarrollen de manera dinámica para que el niño pueda ser independiente y resolver situaciones específicas durante las sesiones de psicomotricidad.

En cuanto a la competencia participativa, Mendiara (2008) señala que es necesario que el docente ejecute actividades en las cuales se pueda:

Dar la oportunidad, observar, saber esperar. Guiar, orientar, animar, estimular, impulsar, potenciar. Utilizar la propia capacidad de movimiento, acción, desinhibición, pensamiento, creatividad, equilibrio emocional y las dotes para relajar. Ejercer la capacidad de expresión y comunicación verbal y no verbal: escucha, acuerdo, simultaneidad, complementariedad, acogimiento, diálogo tónico (gesto, postura, tono de voz, sonidos, mirada, modulaciones tónicas, contacto corporal,...). Actuar en la no directividad como actitud pedagógica esencial (no se trata de dirigir ni tampoco de dejar hacer; se puede solicitar y, si es necesario, precisar o concretar la solicitud). Valorar adecuadamente, explotar las respuestas positivas (p.204).

Para lograr todo lo anterior, el maestro debe ser capaz de lograr la competencia personal en los estudiantes, es decir, desde el saber ser, centrándose en la autenticidad, la autorrealización y la convivencia del niño como características principales que le permitan tomar decisiones relacionadas con el entorno didáctico de manera responsable.

En la competencia personal también se fomenta que el ser humano se acepte a sí mismo y a los demás a partir del trato basado en el respeto, confianza y buena convivencia que le permita relacionarse satisfactoriamente con los demás, por lo que permite, “proporcionar medios que potencien su rendimiento académico (logros) y su progreso escolar (independencia responsable creciente) en el marco de una educación integral, marco impregnado de afectividad, de experiencias gratificantes y de relaciones satisfactorias”. (Mendiara, 2008. p.205).

En resumen, el rol del docente es muy complejo y más aún en la psicomotricidad, pues debe estar lo suficientemente capacitado para lograr el desarrollo de las competencias del saber, ser, conocer y convivir en la formación del niño y más aún desde edades tempranas en las cuales son capaces de asimilar el contenido de manera rápida y efectiva.

### **4.3. ESPACIOS DE ACCION Y AVENTURA**

Los espacios de Acción y Aventura son zonas que el maestro delimita para lograr el aprendizaje específico en cada una de ellas, usando para ello estrategias, técnicas, actividades, herramientas y recursos didácticos apropiados. En todo el espacio se toma en cuenta que la actividad física es lo más importante.

La actividad física implica la relación de muchas competencias, por lo tanto, no se debe destacar únicamente en la destreza motora, sino en el desarrollo de habilidades sociales, afectivas y cognitivas en el mismo nivel de profundidad, a través de actividades para abordar la educación física, tal como lo propone Mendiara (1999).

Mediante el análisis del trabajo llevado a cabo por Mendiara (1999), quien enfocó su teoría acerca de los Espacios de Acción y Aventura, partiendo de su experiencia en las prácticas educativas, específicamente en el área de educación física de un Colegio en Huesca. Al principio, dichos espacios se destinan para que los niños pudieran jugar, moverse y divertirse dentro el entorno escolar, pero actualmente, esta filosofía ha evolucionado y se ha convertido en una propuesta didáctica, innovadora y dinámica para lograr la acción pedagógica de la actividad física natural del niño.

Los espacios de acción y aventura favorecen que el niño pueda desarrollar todo tipo de capacidades y destrezas, partiendo desde un determinado nivel de progreso que le llevará a actuar y a realizar actividades motrices más apropiadas para él y sus posibilidades de acción. Igualmente, dichos espacios favorecen en gran medida el desarrollo de habilidades sociales del niño que le permitirán interactuar de manera satisfactoria con las demás personas que participan en el espacio, logrando de este modo que el niño sea sociable y logre el auto concepto a través del manejo apropiado de la autoestima.

Como puede observarse, el espacio de acción y aventura no es solo un espacio para la enseñanza y el aprendizaje de la educación física, sino que va más allá al favorecer que el niño se desarrolle de manera integral al hacer de este una persona que tenga confianza de sí mismo y en los demás, que pueda sentir y expresar emociones a través del movimiento y por lo tanto resalte en la psicomotricidad como enfoque principal para lograr beneficios personales y grupales, tal como lo expresa Mendiara (1999):

En los espacios de acción y aventura, cada niño, en función de sus características personales, puede encontrar la situación ambiental adecuada para manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento. Además, los espacios de acción y aventura constituyen un marco peculiar que favorece la aparición de una dinámica de interacción especialmente rica entre los niños y entre éstos y el adulto. Esta dinámica de interacción impulsa las potencialidades de los pequeños y posibilita que pongan en marcha diversos comportamientos que les conducen a un desarrollo óptimo y equilibrado de su personalidad (p.68).

Los espacios de acción y aventura son un excelente mecanismo para el desarrollo sensorio motor del niño desde edades tempranas, actuando de manera didáctica en el aprendizaje a través del juego y el desarrollo integral del niño para que alcancen su autonomía, desarrollen su capacidad creativa y potencien su adaptación al mundo exterior. A través de las actividades lúdicas, se ha demostrado que los niños adquieren conocimientos que les permite madurar y desarrollar su potencial al máximo al lograr el desarrollo social, cognitivo, afectivo y biológico (Mendiara, 1999. p.68).

El espacio de acción y aventura que adaptó Mendiara (1999) se basa en una especie de gimnasio dentro del salón de clase, el mismo se elaboró a partir de 13 secciones, ubicadas en grandes dimensiones para que los niños desarrollen sus habilidades físicas y motoras. De modo que el niño experimente cada espacio por cierto tiempo, se observan las respuestas que emite en cuanto al equilibrio, persistencia y resistencia.

El salón de actividades múltiples se convierte en una especie de gimnasio donde los niños y el maestro puedan convivir y realizar actividades para evaluar el movimiento y la expresión de los niños. De modo que la planificación instruccional debe estar unida a lograr objetivos didácticos a corto, mediano y largo plazo.

Del mismo modo, en los espacios de acción y aventura debe haber suficiente espacio porque de las trece secciones, once son diseñadas para abordar un área fija de terreno, específicamente 16 metros de largo por 5 metros de ancho, de allí que el espacio sea lo más grande posible. Las otras dos secciones son amplias y pueden cubrir toda la superficie del gimnasio pero estas si pueden armarse y desarmarse fácilmente, lo que no ocurre con las once estructuras fijas.

Para ubicar las trece secciones, Mendiara se basó en la clasificación de los juegos de Piaget, tales como: “juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos con reglas. El juego de ejercicios aparecen primero y potencian el funcionamiento sensorio motor de los niños y motivan el placer de actuar” (Mendiara, 1999. p.69). Los juegos simbólicos aparecen después y se enfocan en la estimulación de actividades de alto nivel de desarrollo intelectual y emocional.

Los juegos simbólicos son superados o realizados por los niños de manera progresiva y gradual, de modo que los movimientos se vayan desarrollando efectivamente y permitan “la acción reflexiva de los niños e incrementar su capacidad de organización social”, lo cual, favorece la clasificación de Mendiara a través de tres moldes para que el niño logre la ”adquisición de competencias y construcción de conocimientos, adopción y mejora de actitudes personales, de valores socio afectivos y la aceptación de normas” (Mendiara, 1999. p.69).

Es importante señalar que los espacios de acción y aventura se convierten en espacios para el desarrollo integral del niño entre los 3 y 8 años de edad, en los cuales pueda ser independiente y lograr a través del ejercicio, el símbolo y la regla, el desarrollo intelectual a través de la “actividad sensorio motora, representativa y reflexiva y su carácter transitorio de la individualidad” (Mendiara, 1999. p.70) y le lleve a la ejecución de los tres ciclos.

#### **4.3.1. Ciclos de los Espacios de Acción y Aventura**

Los ciclos del espacio de Acción y Aventura se dividen en tres: Ciclo 1, juegos de ejercicio, espacios naturales, Ciclo 2, Juegos Simbólicos, espacios imaginarios y Ciclo 3, Juegos con Reglas, espacios recreativos.

##### **a.- Ciclo I. Juegos de ejercicio. Espacios naturales**

Este ciclo se divide en cinco montajes destinados para la ejecución de actividades enfocadas en el entorno natural al gimnasio. En esta se plantean estrategias, actividades, técnicas, estrategias y recursos que logran la autonomía y el autocontrol a través de las acciones lúdicas.

Cada uno de los cinco montajes tiene características propias que dependen del grado de dificultad de las tareas, así el montaje número 1, llamado La Explanada, se enfoca en una zona de juego, grande y bastante llana, como una pradera. “La zona lúdica estimula la participación de los niños llevándolos gradualmente del suelo duro, exterior y periférico, al blando, interior y central” (Mendiara, 1999. p.67), esto se logra a través del piso y colchonetas de menor a mayor blandura y grosor”.

El segundo montaje se denomina Vacaciones en el Pueblo, se enfoca en la ubicación de varias zonas del juego a nivel del piso, pero con superficies irregulares que favorezcan movimientos que activen y desarrollen satisfactoriamente el esquema sensorio motor de los niños. Los espacios están recreados en sitios que representan placer y disfrute para los niños tales como la playa, el campo, el río, montaña, tobogán, entre otros.

El tercer montaje se llama Campamento de Verano. Este se diseña como una especie de camping, donde la familia diseña estrategias para disfrutar al aire libre, por lo



tanto, se presentan varias técnicas que representan analogías, tales como: grutas, senderos, cuevas, roca para escalar, camino con obstáculos, entre otras (Mendiara, 1999).

El cuarto montaje, Excursión a la Montaña, se recrea, tal como su nombre lo indica, en un paisaje montañoso. En este espacio, los niños pueden desarrollar varias actividades pero deben ser cuidadosos por los riesgos y peligros que deben superar, tal como lo menciona Mendiara, se trata de explorar ruinas, altiplano, repisa, travesía y guarida.

El último montaje del primer ciclo del espacio de acción y aventura se denomina ¿Aquí Qué?, el cual es de mayor nivel de dificultad pues en este se determina la autonomía, eficacia y seguridad de los niños al promover el movimiento de manera libre, es decir, aquí el niño es capaz de decidir que tareas ejecutar para lograr el aprendizaje significativo a través de las zonas de juegos, señaladas como: pasadizo, trampolín, puente, pasillo y caja o nido (Mendiara, 1999, p.68).

#### **b.- Ciclo II. Juegos Simbólicos. Espacios Imaginarios**

Este ciclo se enfoca en cinco montajes, los cuales buscan activar la imaginación de los niños al hacer que estos se trasladen a espacios irreales y fantasiosos dentro del gimnasio, de modo que “se incorporan elementos materiales y motivacionales que potencian una participación cada vez más atrevida y cada vez más creativa” (Mendiara, 1999. p.68).

El sexto montaje es la primera sección de este ciclo, se denomina Fantasilandia, el cual se convierte en un espacio para que el niño cree propias aventuras a través de su imaginación ya que “las zonas de juego estén inspiradas en el cuento de Peter Pan: morada de los niños perdidos, rincón de los niños exploradores, fábrica de niños voladores, barco de los piratas malos y reserva de los indios peleones” (Mendiara, 1999. p.68).

El séptimo montaje, llamado Laberinto, hace alusión a la imaginación de los niños al crear un espacio lleno de túneles misteriosos, laberinto de escaleras, puertas

secretas, pasadizos angostos, pozos oscuros, pantanos, entre otros que favorezcan la motricidad del niño.

El octavo montaje, denominado País Maravilloso se relaciona con propuestas para que los niños sean capaces de lograr pensamientos más complejos, por lo tanto, “el espacio se presenta como un lugar maravilloso, en el que viven niños maravillosos, que son capaces de hacer cosas maravillosas en las siguientes zonas de juego: gomas asombrosas, puente del diablo, olla misteriosa, liana salvadora y brincador prodigioso” (Mendiara, 1999. p.68).

El Circo Fabuloso es el noveno montaje, como su nombre lo indica, se relaciona con aspectos del mundo circense, ya que los mismos transmiten ilusión y optimismo a los niños. Este se recrea a través de una estructura hecha de franjas laterales, en este caso las escaleras horizontales que guindan del techo, anillas, palo liso de trepa, espalderas para crear un ambiente inspirado en el circo: escalera de acróbatas, zoológico, columpio de trapecistas, camino de equilibristas, palo liso de gimnastas, pista de volatineros y cuadro de escaladores (Mendiara, 1999).

El décimo montaje se denomina Misión Imposible, porque en este se expone al niño a situaciones extremas que les permita resolver situaciones de manera satisfactoria y les haga sentirse útiles y valiosos. En esta sección se enfrentan a “tierras movedizas, rampa gigante, corredor sin retomo, templo maldito y poblado indígena” (Mendiara, 1999. p.68).

### **c.- Ciclo III. Juegos con reglas. Espacios Recreativos**

Está compuesto por tres montajes, los cuales tienen como propósito el anclaje de todas las secciones con las normativas del gimnasio para que el niño realice movimientos de forma más organizada y motivadora.

En este sentido, el undécimo montaje, llamado Paraíso Infantil, se enfoca en el mundo infantil desde sus propias vivencias y situaciones cotidianas como asistir a los parques recreativos, en el cual pueden desarrollar habilidades sensorias y motoras que les permitan expresar acciones guiadas para completar cada una de las zonas que

comprenden este montaje, es decir, las zonas de juego como: boca, casa, escalinata, balancín y castillo.

El duodécimo montaje, llamado Parque de Atracciones, se transforma el gimnasio en un parque de diversiones que comprende tres grandes atracciones: la montaña rusa, mesa deslizante y circuito de patinetes. Estas actividades favorecen enormemente al niño porque le permiten desarrollar el equilibrio y la coordinación en grandes espacios, además de fomentar conductas sociales satisfactorias.

El último montaje se denomina Ferias, y consiste en convertir el gimnasio en un complejo ferial donde el niño verá motivos como “las casetas de tiro, atracciones sobre ruedas, grandes muñecos, música alegre”, además de la presentación “de límites referidos a distancias de tiro, duración de viajes, cuestiones de orden en la espera, etc., que favorecen la aproximación de los niños al mundo de las reglas” (Mendiara, 1999. p. 69).

#### **4.3.2. Objetivos del Espacio de Acción y Aventura**

Los objetivos de Espacio de Acción y Aventura se basan en que el niño sea capaz de lograr la autonomía, la creatividad, madurez física y psicológica, socialización, desarrollo cognitivo, habilidades físicas básicas, comunicación y expresión, lo cual fomentará en el niño el desarrollo cognitivo, afectivo y social que le permitirá ser integral.

De modo que las cinco zonas de juegos que se conectan entre si se centran en proponer espacios adecuados para lograr tales objetivos, a través del desarrollo de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky para ayudarles a ser eficientes y eficaces en el proceso didáctico, ya que cada zona favorece, en gran medida “el desarrollo de capacidades y la adquisición de competencias en función de las posibilidades de cada niño” (Mendiara, 1999. p.69).

El espacio de acción y aventura se torna en un ambiente para que el niño desarrolle las habilidades sensoriomotrices y se adapte a situaciones cada vez más complejas para que le ayude a lograr experiencias exitosas. De modo que en cada zona

de juego se presentan estrategias que favorecen los aspectos de la unidad global e integral del niño, es decir desde la función motora, física y perceptiva. De modo que el centro de atención gira en torno al niño y como es capaz de lograr alcanzar los niveles de manera satisfactoria y avanzar al próximo para que realicen acciones, piensen y sientan de una manera determinada, por lo tanto, “la interacción motriz que los pequeños llevan a cabo con sus propios compañeros en la fase intermedia de la sesión resulta especialmente potenciadora de comportamientos estimulantes del proceso de aprendizaje” (Mendiara, 1999. p.69).

La interacción se logra de manera tal que favorezca el crecimiento personal del niño para lograr la transferencia a otras situaciones tanto dentro del aula y fuera de ella, donde está expuesto a demostrar la independencia de sus gestos y movimientos a través de la madurez para demostrar sus capacidades reales de convivencia.

En este sentido, el docente cumple un rol de gran importancia dentro del espacio de acción y aventura, pues la planificación de acciones debe ser basada en el diagnóstico de necesidades del niño, y dirigidas principalmente a estimular, guiar y orientar a los niños hacia la mejor manera de ejecutar movimientos y acciones pero sin disminuir su independencia.

Por consiguiente, el papel del adulto es vital porque proporcionará reglas para lograr el éxito, ya que sus habilidades le permiten ser mediador en el proceso y “lo hacen insustituible y junto a esas funciones su actitud, una actitud consistente en considerar a los niños como personas únicas que tienen un carácter peculiar, un estilo de aprender, unas competencias previas y enormes posibilidades de avance progresivo” (Mendiara, 1999. p.69).

#### **4.3.3. Estrategias de Aprendizaje en niños de 3 a 6 años**

Una vez abordado el espacio de Acción y Aventura, es importante describir las principales estrategias de aprendizaje que los niños de 3 a 6 años ponen en marcha en los espacios de acción y aventura. Por lo tanto se toma en consideración los valiosos aportes de Mendiara (1997), quien nos ofrece información relevante sobre la

importancia de favorecer el aprendizaje de los niños en la etapa de Educación Infantil, específicamente desde el área de educación física.

En este sentido, es importante el uso de ambientes didácticos variados que permitan al niño crear acciones para la aventura y el aprendizaje, de manera dinámica, innovadora y creativa con la presentación de diferentes niveles de complejidad en los que pueda resolver distintas situaciones relacionadas con el aprendizaje como el ajuste, a través de la adaptación y acomodación, el tanto, por medio del forcejeo y prueba, imitación, tomando en cuenta el seguimiento y reproducción, la investigación mediante la experimentación y exploración y finalmente la creación de puentes, para establecer el paso y transferencia (Mendiara, 1997).

Dichas estrategias están vinculadas al proceso general de aprendizaje de los niños, partiendo de lo socioafectivo, que le permite la vinculación afectiva para establecer relaciones sociales satisfactorias, además de la distribución del tiempo para lograr el trabajo continuo y gradual que favorecerá la adquisición, evaluación y explotación. Las estrategias también están relacionadas con el desarrollo de habilidades metacognitivas como parte de la reflexión de los niños ante la individualidad propia y el trabajo en equipo y con el maestro para lograr situaciones como el “reto de superación, agudeza, convenio, exhibición y tutoría” (Mendiara, 1997. p.5).

De modo que, a los tres años, los niños son capaces de aplicar de manera creativa e inteligente, las habilidades metacognitivas para lograr las estrategias asociadas al reto, la exhibición y la agudeza. Por lo tanto, “primero son capaces de ponerse una meta y de trabajar hasta alcanzarla. Luego demuestran con orgullo su logro autoevaluando su actuación. Después se plantean nuevos objetivos” (Mendiara, 1997. p.5), con la finalidad de lograr niveles mayores de complejidad.

A los cuatro años, los niños logran el equilibrio de dos comportamientos opuestos, es decir, el reto y el convenio para lograr la competencia y la colaboración como valores que permanecerán durante toda su vida.

A los 5 años, el niño desarrolla patrones de conductas asociados a la exhibición, agudeza y tutoría, es decir, los niños pueden ayudar a sus compañeros, enseñándoles movimientos, de modo que “en principio, el tutor da una ayuda genérica y cuando ve que no le sirve, la precisa y concreta más al ser consciente de que el compañero necesita motivación para realizar la actividad” (Mendiara, 1997. p.5).

Todo lo comentado anteriormente favorece en gran medida que el comportamiento de los niños sea más independiente para favorecer el desarrollo cognitivo, afectivo y social que le permitirá desarrollar la psicomotricidad de manera significativa “puesto que se da en el marco de una actividad de educación física sobre la que pocas veces se piensa que pueda ser tan beneficiosa para el desarrollo cognitivo” (Mendiara, 1997. p.6).

En resumen, los niños a partir de los tres años manifiestan conductas que le permiten realizar actividades de forma independiente y estrategias metacognitivas para lograr acciones cada vez más complejas.

El docente se convierte en el mediador del aprendizaje para reconocer cuáles potencialidades son las más adecuadas para que el niño logre a través de cada estrategia. Por lo tanto, las sesiones de aprendizaje deben estar presentes en los tres momentos de la clase participativa, donde se planteen estrategias con gran contenido para el desarrollo de las habilidades cognitivas y afectivas, con gran impacto en lo social, para lograr el autoconciencia, autoestima y autorrealización del niño.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1. CONTEXTO EDUCATIVO**

#### **5.1.1. Localización y contexto socioeconómico.**

La Lastrilla es la localidad con un mayor número de habitantes de Segovia. En la actualidad cuenta aproximadamente con 3.500 habitantes y esta cifra va creciendo cada año. En estos diez años se ha triplicado la población. La distancia a Segovia es de 4 kilómetros.

La actividad socioeconómica es muy diferente, nos encontramos con pequeñas industrias en el ámbito de la construcción, mecánica, chapa y pintura, aluminio, madera... y con importantes comercios y algunos establecimientos.

### 5.1.2. Origen socioeconómico de los alumnos del centro.

El origen socioeconómico de las familias es de nivel medio. Cabe destacar que este colegio no exige a los padres y alumnos aportes económicos altos en ninguno de los cursos que se imparten.

El centro tiene ayudas para la adquisición de libros de los niños para aquellos padres que tengan mayores problemas económicos (denominado Releo Plus). Por otro lado, el comedor tiene un precio de 3.81 euros por menú para los alumnos más habituales y de unos 4,06 euros para los alumnos esporádicos, precio bastante asequible para economías modestas.

### 5.1.3. Los alumnos del centro.

Este colegio cuenta con 376 niños en total, 155 en educación infantil y 221 en educación primaria.

Atiende dos etapas educativas: educación infantil y educación primaria. Cada curso tiene dos o tres clases, dependiendo del número de alumnos:

**Tabla 1. Número de alumnos en Educación Infantil. Elaboración propia.**

Educación Infantil			
La Lastrilla	3 años	4 años	5 años
Alumnos	66	46	43
Grupos	3	2	2

### 5.1.4. Características de los alumnos: Psicomotoras, cognitivas, de personalidad y sociales.

En mi aula hay un buen nivel de psicomotricidad en general. En las clases de psicomotricidad no hay ningún niño que tenga problemas específicos para realizar dichas actividades. Centrándonos en la motricidad fina, sí que existe algún caso que presenta algún problema, algunos les sigue costando bastante el punzón, rasgar, etc.

Desde el punto de vista cognitivo no se detectan problemas significativos, todos muestran niveles de atención, discriminación, memoria, imitación y resolución de

problemas dentro de la normalidad para su edad, aunque sí cabe destacar que el grado de autonomía de dos chicos sí que presenta menos nivel, ya que son más inmaduros que los demás.

Sobre el interés y motivación hacia el aprendizaje, hay algunos niños que les cuesta mucho atender en las explicaciones, esto está relacionado con que hablan bastante casi todos y es difícil mantener el silencio. Algunos niños sí que manifiestan mayor interés en algunas áreas, por ejemplo, en psicomotricidad, lógico-matemática, inglés, etc., ya que les resultan más interesantes.

El control de impulsos en algunos niños es difícil en educación infantil. En mi clase tenemos especialmente a un niño que le cuesta bastante controlarse, ya que manifiesta episodios de rabia y agresividad muy fácilmente en cuanto le ocurren determinadas situaciones.

En mi aula no suelen producirse demasiadas situaciones conflictivas. Donde más ocurren estas situaciones es en las clases de psicomotricidad o en el patio, donde frecuentemente se producen quejas de niños para contarnos que otros le han pegado o le han hecho algo.

## **5.2. RELACION CON EL CURRÍCULUM.**

Los objetivos seleccionados para esta propuesta de intervención trabajo han sido extraídos del Real Decreto 122/2007 de 27 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil

### **5.2.1. Objetivos.**

#### **5.2.1.1. Objetivos específicos.**

##### **1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.



- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
- Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

## **2. Conocimiento del entorno.**

- Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.

## **3. Lenguajes: comunicación y representación.**

- Iniciarse en la escritura de palabras o frases significativas aplicando una correcta dirección en el trazo y posición adecuada al escribir.
- Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.

### **5.2.1.2 Objetivos secuenciados**

#### **1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

- Participar activamente en juegos colectivos respetando las diferentes reglas y tener iniciativa en las distintas situaciones del juego.
- Desarrollar actividades que requieran coordinación, equilibrio, control y orientación.
- Descubrir las diferentes posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar sus movimientos.
- Fomentar la confianza, seguridad y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

- Manifestar interés en las diversas actividades siempre con atención y responsabilidad.

## **2. Conocimiento del entorno.**

- Desarrollar la expresión numérica por medio de la suma. Desarrollar el concepto de cantidad.

## **3. Lenguajes: comunicación y representación.**

- Fomentar la escritura por medio de los números.
- Desarrollar la lectura de textos sencillos.

### **5.2.2. Contenidos.**

#### **5.2.2.1. Contenidos del curriculum.**

##### **1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

##### **Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.**

##### **1.1. El conocimiento de sí mismo.**

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
- Identificación, manifestación y control de las diferentes necesidades básicas del cuerpo y confianza en sus capacidades para lograr su correcta satisfacción.
- Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.

##### **Bloque 2. Movimiento y juego.**

##### **2.1. Control corporal.**

- Dominio sucesivo del tono muscular, el equilibrio y la respiración para que pueda descubrir sus posibilidades motrices.

##### **2.2. Coordinación motriz.**

- Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás.
- Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.

- Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación.

### **2.3 Orientación espacio – temporal.**

- Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.

### **2.4 Juego y actividad.**

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

## **2. Conocimiento del entorno.**

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

#### **1.2. Cantidad y medida.**

- Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.
- Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas.

### **3. Lenguajes: Comunicación y representación.**

#### **3.1 Aproximación a la lengua escrita.**

##### **3.1.1. Desarrollo del aprendizaje de la escritura y lectura.**

- Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.

#### **5.2.2.2 Contenidos secuenciados.**

##### **1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

#### **Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.**

##### **1.1 El conocimiento de sí mismo.**

- Aprobación de una imagen positiva de sí mismos y de las posibilidades y limitaciones de cada uno.

- Identificación y control de las necesidades básicas del cuerpo y confianza en sus capacidades para conseguir lograr su satisfacción.
- Utilización correcta para resolver diferentes situación y pedir ayuda cuando sea necesario en sus limitaciones.

## **Bloque 2. Movimiento y juego.**

### **2.1. Control corporal.**

- Dominación de las diferentes posibilidades motrices mediante el tono muscular, el equilibrio y la respiración.

### **2.2 Coordinación motriz.**

- Apreciación de las posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas de cada uno y de los demás.
- Iniciación para el aprendizaje de habilidades nuevas sin miedo al fracaso y superación.

### **2.3 Orientación espacio – temporal.**

- Exploración de las diferentes nociones espaciales y de su lateralidad mediante los objetos, su propio cuerpo y el de los demás.

### **2.4 Juego y actividad.**

- Exploración en sus posibilidades de acción en las actividades.
- Participación en las diferentes actividades a realizar.
- Interpretación, aprobación y aplicación de las reglas de los juegos.
- Comprensión del juego disfrutándolo y relacionándose con los demás.

## **2. Conocimiento del entorno.**

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

#### **1.2. Cantidad y medida.**

- Utilización de la expresión numérica mediante la expresión grafica y oral.
- Aplicación de la serie numérica para el conteo de elementos y su escritura.

## **3 Lenguajes: Comunicación y representación.**

### **3.1. Aproximación a la lengua escrita.**

#### **3.1.1. Desarrollo del aprendizaje de la escritura y lectura.**

- Interpretación y comprensión de frases sencillas y utilización de la escritura.

### **5.3. METODOLOGÍA**

La metodología que se va a utilizar durante estas sesiones consistirá en tareas dirigidas y semidirigidas, es decir, en algunas actividades el docente dará diferentes pautas para conseguir realizar dicha actividad, mientras que en otras serán los alumnos los que deberán de averiguar qué deben hacer.

Estas sesiones constan de una metodología flexible ya que, como nos explica Mendiara (1998), no todos los niños responden igual a las intenciones educativas que se plantean, por lo que habrá una metodología centrada entre la directividad y la no directividad. Las tareas serán abiertas o semiabiertas, por lo que servirán para motivar a los niños y niñas a comprender de forma significativa un espacio concreto donde jugar libremente, pero con unas reglas básicas establecidas previamente, lo que conducirá a aplicar en este caso un enfoque no directivo.

El desarrollo de cada sesión se realizará en un ambiente diferente. Estas tres sesiones se podrían incluir, según la clasificación de los diferentes ciclos explicada anteriormente, dentro del ciclo 2: Juegos simbólicos, ya que lo que se pretende es que los niños fomenten su imaginación y creatividad trasladándose a espacios irreales y fantásticos dentro del gimnasio, con ayuda de los materiales sugeridos. Cabe destacar que todo esto fomenta la interacción entre el alumnado, ya que en algunos momentos tienen que ponerse de acuerdo para decidir qué decisión tomar, con el propósito de conseguir llegar hasta el final, por lo que los alumnos son los protagonistas de cada sesión a realizar.

Las sesiones tendrán una estructura basada en el enfoque propuesto por Mendiara (1995), en las que habrá primeramente una información inicial, en la que se introducirá el tema a los alumnos y se recordarán las normas establecidas, la fase de juego activo, en el que se desarrollará la actividad y una verbalización final, en la que se recordará lo que se ha realizado y los alumnos contestarán diferentes preguntas realizadas por la maestra, explicando lo que más les ha gustado.

#### **5.3.1. Recursos.**

Los recursos que voy a utilizar en las diferentes sesiones llevadas a cabo son:

- Materiales: Ladrillos, cuerdas, aros, bancos, colchonetas, caretas de animales (tigre, león y jirafa), sillas, cartón para hacer la cueva, pelotas, cara de cocodrilo, piedras azules, caja mágica para todas las sesiones y tres trozos de mapa para cada una de las sesiones.
- Espaciales: El aula de psicomotricidad.
- Humanos: 23 niños de educación infantil, una profesora y una de prácticas.
- Temporales: La temporalización de mi propuesta se divide en tres sesiones, de las cuales las dos primeras duran aproximadamente 45 minutos y la tercera sesión media hora.

A continuación, presento una tabla donde se indica el día en que se realizaron las sesiones, así como los períodos en que se desarrollaron:

**Tabla 2. Fechas y horarios de sesiones. Elaboración Propia.**

	<b>Día</b>		
	Miércoles, 11 de Abril	Viernes, 13 de Abril	Miércoles, 18 de Abril
<b>Nº de Sesión</b>	Sesión I	Sesión II	Sesión III
<b>Duración sesión</b>	45 min	45 min	30 min
<b>Franja horaria</b>	10:00 -10:45	11:00- 11:45	10:00 – 10:30

## 5.4. EVALUACIÓN

### Instrumentos y técnicas de evaluación:

**Tabla 3. Instrumentos y técnicas de evaluación. Elaboración propia.**

<b>TÉCNICA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Observación	Narrado y lista de control
Fotografía	Fotos (Anexo I)
Autoevaluación	Fichas de autoevaluación con escala gráfica individual.

Para evaluar a cada alumno utilizaré una lista de control en cada sesión, con la que estudiaré comportamientos específicos sobre unas características o conductas previamente determinadas (Anexo II).

Tabla 4. Tabla de evaluación grupal. Elaboración propia.

LISTA DE CONTROL		
Nombre:	Edad:	
Escucha y respeta las reglas de cada sesión	SI	NO
Desarrolla sus habilidades físicas básicas	SI	NO
Aporta ideas cuando surgen dificultades	SI	NO
Coopera con los compañeros	SI	NO
Interviene para ayudar a resolver los conflictos	SI	NO
Muestra autonomía en la sesión	SI	NO
Muestra interés por la actividad desarrollada	SI	NO

### Fichas de autoevaluación con escala grafica individual:

Al terminar cada sesión entregaré una ficha de autoevaluación a cada niño para que pueda evaluarse él mismo individualmente: (Anexo III).

## 5.5. DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

La propuesta de intervención se ha organizado diseñando tres sesiones interrelacionadas. Las tres sesiones, al completarse, culminan con la obtención de una parte del mapa que perdió el explorador, amigo del monstruo de los colores, y que con la consecución de las tres actividades le permitirá recuperar el mapa completo.

En el desarrollo de las tres actividades se ha tenido en cuenta el proyecto "viajando por el mundo", que actualmente estos alumnos están trabajando en el aula. Este proyecto se basa en la ausencia de la mascota de la clase (el monstruo de los colores) que está explorando diferentes países. Aprovechando este hilo conductor se crea el personaje del explorador, amigo del monstruo de los colores, que será el protagonista de las sesiones.

Las tres sesiones tendrán una duración de 45 minutos y se llevarán a cabo en el aula de psicomotricidad, utilizando los recursos materiales allí disponibles y añadiendo otros nuevos que incorporaré yo para hacer las sesiones más atractivas para los niños y darles más credibilidad.

A continuación se muestran tres tablas donde se describen cada una de las tres sesiones.

**5.5.1. Sesión 1:****Tabla 5. Descripción detallada sesión I. Elaboración propia.**

<b>Centro Educativo:</b> xxxxxxxx.		
<b>Localidad:</b> La Lastrilla		
<b>Curso:</b> EI 4 años	<b>Nº de alumnos:</b> 22	<b>Fecha:</b>
<b>Unidad Didáctica:</b> Los exploradores.		
<b>Sesión nº 1</b>	<b>Espacio:</b> Aula de psicomotricidad.	<b>Duración:</b> 45 minutos.
<b>Materiales:</b> Ladrillos, aros, cuerdas, bancos, colchonetas, caja mágica, papel pegado en la caja con suma y trozo de mapa.		
<b>Información Inicial</b>	<p>Antes de que los alumnos lleguen al aula de psicomotricidad estará todo el material preparado para realizar dicha actividad. Se les dirá a los alumnos que se sienten en la línea roja del suelo de dicho aula.</p> <p>A continuación se les explicará que ha venido un explorador al colegio, amigo de el monstruo de los colores y me preguntó que si le podíamos ayudar a encontrar su mapa del mundo que había perdido. Les pediré su ayuda y comenzaremos la sesión preguntando a los niños qué materiales ven a su alrededor, al tiempo que acordamos unas normas básicas de utilización de los materiales y conducta.</p>	
<b>Juego activo</b>	<p>A continuación, se les explicará a los niños que tienen que atravesar una montaña para encontrar el mapa. Habrá dos filas de niños, con dos caminos diferentes, por los que tendrán que llegar al final, pasando por distintos materiales (ladrillos, aros, bancos, cuerdas y colchonetas) que simulan obstáculos, formaciones naturales y herramientas reales que se encontrarán (piedras donde subirse, cuerdas de escalada, puentes y troncos que podrán mover para atravesar pequeños ríos o arroyos). Tendrán que tener en cuenta que los únicos elementos que podrán mover son los aros (troncos).</p> <p>Los niños tendrán que pensar, entre todos, cómo resolver las dificultades que les irán surgiendo para poder llegar hasta el</p>	



	<p>final.</p> <p>Tras cruzar todos la montaña, encontrarán una caja mágica cerrada, donde externamente habrá pegado un papel con una suma sencilla y se les preguntará qué creen que hay que hacer para poder abril la caja. Cuando hagan la suma, el encargado escribirá el resultado en el papel pegado y eso permitirá que la caja se abra mágicamente. En el interior de la caja habrá solamente una parte del mapa que guardaremos en clase.</p>
<b>Verbalización final</b>	<p>Para terminar, volveremos a juntar a todos los niños en la línea roja y les haremos diferentes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo hemos conseguido cruzar la montaña?</li> <li>- ¿Alguien quiere decir cómo le ha ayudado otro compañero?</li> <li>- ¿Qué es lo que más os ha gustado?</li> <li>- ¿Cómo hemos conseguido abrir la caja mágica?</li> </ul>

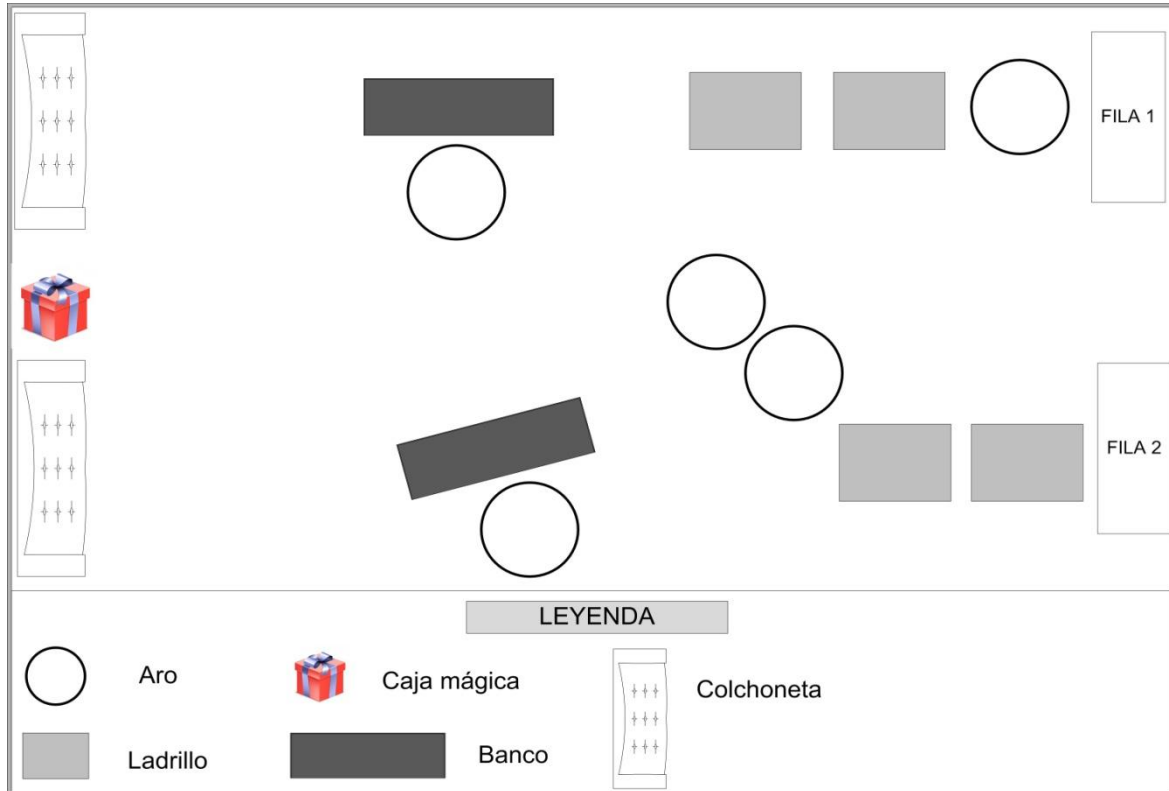


Figura 1. Sesión1: Distribución de materiales. Elaboración propia.

## 5.5.2. Sesión 2:

Tabla 6. Descripción detallada sesión II. Elaboración propia.

<b>Centro Educativo:</b> xxxxxxxx.		
<b>Localidad:</b> La Lastrilla		
<b>Curso:</b> EI 4 años	<b>Nº de alumnos:</b> 22	<b>Fecha:</b>
<b>Unidad Didáctica:</b> Los exploradores.		
<b>Sesión nº 2</b>	<b>Espacio:</b> Aula de psicomotricidad.	<b>Duración:</b> 45 minutos.
<b>Materiales:</b> Tres caretas de animales, sillas, cuerdas, ladrillos, bancos, aros, cartón, caja mágica, papel pegado en la caja para poner el número de hojas y trozo del mapa.		
<b>Información Inicial</b>	<p>Antes de que los alumnos lleguen al aula de psicomotricidad estará todo el material preparado para realizar dicha actividad. Se les dirá a los alumnos que se sienten en la línea roja del suelo de dicho aula.</p> <p>Preguntaremos a los niños qué es lo que hicimos el último día y recordaremos las normas.</p>	
<b>Juego activo</b>	<p>A continuación, explicaremos que deben cruzar una selva teniendo cuidado con los animales peligrosos que hay en ella. Habrá un único recorrido lineal. Atravesando el mismo los niños se encontrarán con animales peligrosos (Tigre y León) que les podrían comer, por lo que deberán buscar una solución para pasar sin ser vistos. Por otro lado, se encontrarán con la Jirafa, animal que no es peligroso y que no habrá que evitar.</p> <p>Por el camino se encontrarán con distintos materiales por los que tendrán que pasar (ladrillos, bancos, cuerdas y colchonetas) que simulan formaciones naturales (Piedras, caminos, troncos). Por otro lado, tendrán que construir formaciones que les oculten de los animales peligrosos, para poder pasar sin ser vistos, para ello se les facilitará tres aros, tres ladrillos y un túnel para construir túneles, los cuales solo podrán utilizar una vez en todo el recorrido.</p> <p>Al cruzar todos la selva, se encontraran con una cueva en la que irán entrando de tres en tres. Cada niño deberá coger una hoja</p>	

	<p>verde que estará escondida en el interior.</p> <p>Junto a la cueva, en el exterior, estará una caja mágica donde externamente habrá pegado un papel en el que tendrán que escribir un número y preguntaremos a los niños qué número creen que es. Entre todos contaremos todas las hojas y escribiremos el número total en la caja, por lo que la caja se abrirá mágicamente y encontraremos otro trozo del mapa que pegaremos con el del último día encontrado.</p> <p>Al final se les dirá que pueden jugar libremente por el espacio utilizado.</p>
<b>Verbalización final</b>	<p>Para terminar, volveremos a juntar a todos los niños en la línea roja y les haremos diferentes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo hemos conseguido evitar a los animales peligrosos?</li> <li>- ¿Qué es lo que más os ha gustado?</li> <li>- ¿Cómo hemos conseguido abrir la caja mágica?</li> </ul>

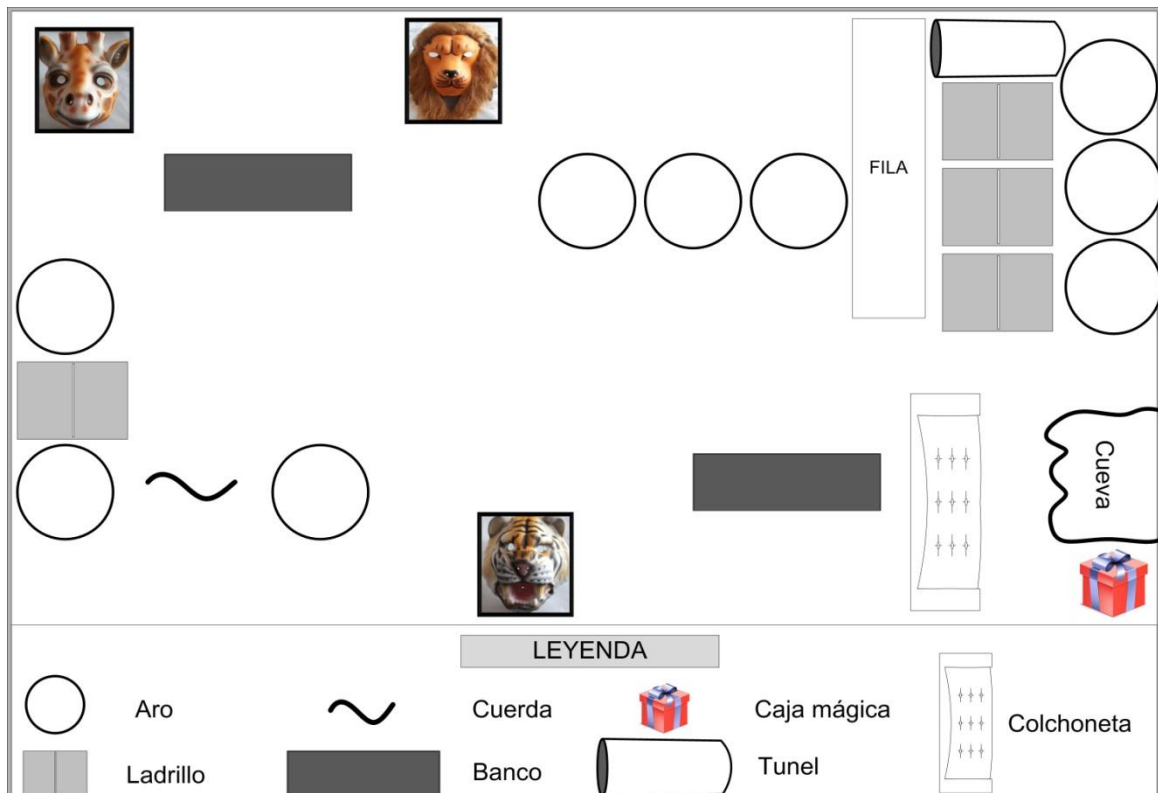


Figura 2. Sesión 2: Distribución de materiales.

**5.5.3. Sesión 3:****Tabla 7. Descripción detallada sesión III. Elaboración propia.**

<b>Centro Educativo:</b> xxxxxxxx.		
<b>Localidad:</b> La Lastrilla		
<b>Curso:</b> EI 4 años	<b>Nº de alumnos:</b> 22	<b>Fecha:</b>
<b>Unidad Didáctica:</b> Los exploradores.		
<b>Sesión nº 3</b>	<b>Espacio:</b> Aula de psicomotricidad.	<b>Duración:</b> 30 minutos.
<b>Materiales:</b> Bancos, pelotas, cara de cocodrilo, piedras azules, caja mágica, piezas de puzle y parte del mapa.		
<b>Información Inicial</b>	<p>Comenzaremos sentando a todos los niños en la línea roja de la entrada del aula de psicomotricidad. Preguntaremos a los niños que hicimos los dos últimos días y recordaremos las normas.</p> <p>Antes de que los alumnos lleguen al aula de psicomotricidad estará todo el material preparado para realizar dicha actividad. Se les dirá a los alumnos que se sienten en la línea roja del suelo de dicho aula.</p> <p>Preguntaremos a los niños qué es lo que hicimos los dos últimos días y recordaremos las normas</p>	
<b>Juego activo</b>	<p>A continuación, haremos dos filas y explicaremos a los niños que estamos en la popa de un barco y hay que llegar hasta la proa. Para ello tendrán que atravesar bancos unidos, guardando el equilibrio, que simularán diferentes pasos dentro del barco en movimiento. Cuando cada niño llegue a la proa tendrá que coger una pelota e intentar meterla en la boca de un cocodrilo que habrá situado en la pared, ayudando a desarrollar su capacidad óculo-manual. Cuando cada niño lo consiga, podrá coger una piedra azul que se necesitará para abrir la caja mágica posteriormente.</p> <p>Finalmente, cuando todos hayan conseguido su piedra azul, nos dirigiremos a la caja mágica, junto a ella encontraremos una bolsa para meter todas las piedras azules y unas piezas de puzle, con una letra cada una, de grandes dimensiones . La caja mágica</p>	

	<p>tendrá un papel pegado en su exterior en la que habrá una adivinanza que entre todos tendrán que averiguar:</p> <p style="text-align: center;"><i>``Llevo pasajeros pero no soy un avión, Viajo sobre el agua y me muevo un montón. ¿Quién soy?``</i></p> <p>Entre todos tendremos que unir las piezas del puzle para formar la palabra ``Barco``. Una vez formada la palabra, la caja mágica se abrirá y habremos conseguido el último trozo del mapa.</p> <p>Al final se les pintará la cara de exploradores por haber conseguido el mapa y realizar todas las actividades. Se les dirá que pueden jugar libremente por el espacio utilizado.</p>
<b>Verbalización final</b>	<p>Para terminar, volveremos a juntar a todos los niños en la línea roja y les haremos diferentes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es lo que más os ha gustado?</li> <li>- ¿Cómo hemos conseguido abrir la caja mágica?</li> </ul>

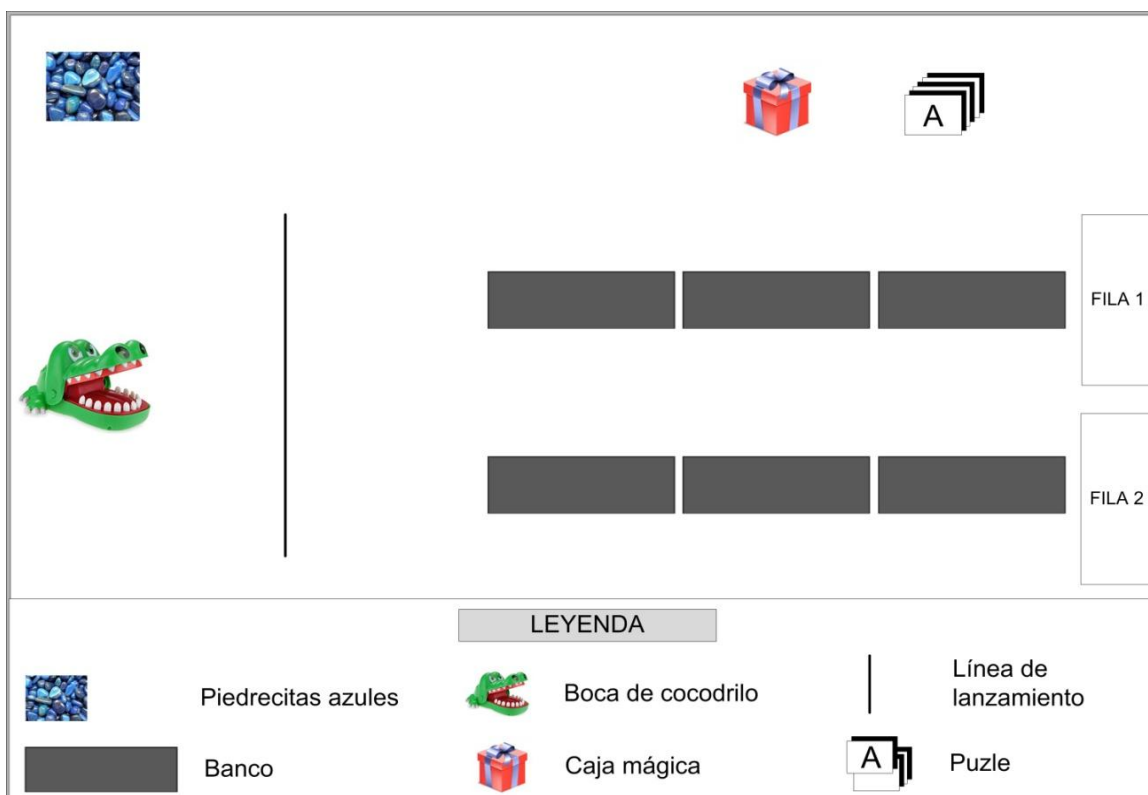


Figura 3. Sesión 2: Distribución de materiales.

## **6. EXPOSICION DE LOS RESULTADOS**

A la hora de realizar estas tres sesiones he de destacar que la profesora de psicomotricidad me ha dejado bastante libertad a la hora de realizarlas, tanto para elegir el día y hora, como para la elección del espacio y materiales. La profesora me comentó que la encantaron las actividades y que iba a realizar alguna de ellas en otras clases.

### **6.1. Sesión I.**

En la primera sesión había dos filas y ambas tenían que llegar al final. Al principio les costó bastante, ya que cuando llegaron al primer hueco donde no había ningún objeto con el que poder avanzar, no sabían que podían hacer. He de destacar que en esta sesión iba primera una niña, que es bastante ingeniosa, siendo ella finalmente la que lanzó una idea diciendo "¿y si movemos el aro ese aquí", por lo que movió el aro y todos pudieron avanzar. La fila de al lado vio la idea e hicieron lo mismo con otro aro. Después de pasar el primer hueco todo fue más ligero, ya que habían aprendido la estrategia de mover los aros que tenían por detrás.

A la hora de abrir la caja mágica y ver que no podría abrirse, rápidamente se dieron cuenta de que había una suma en la caja y que posiblemente habría que realizarla para que se abriese. Todos juntos hicimos la suma, ya que en esta clase se les da bastante bien sumar porque lo trabajan frecuentemente y la encargada escribió correctamente dichos números. Tras esto, encontramos una parte del mapa, que guardé hasta el día en que continuamos con la siguiente sesión.

La tabla de evaluación grupal, resumen sesión I, (Anexo II) y la tabla de fichas de autoevaluación, resumen sesión I, (Anexo IV), recogen los resultados obtenidos. Por un lado en las listas de control, donde se analizan el comportamiento de cada niño/a en el desarrollo de la primera sesión y, por otro lado, en las fichas de autoevaluación, donde cada niño manifiesta su comportamiento durante la sesión mencionada.

Tras el análisis de las tablas resumen podemos observar que todos los alumnos escuchan y respetan las reglas de cada sesión, desarrollan sus habilidades físicas básicas, cooperan con los compañeros, muestran autonomía en la sesión y muestran

interés por la actividad desarrollada. En cuanto a la aportación de ideas cuando surgen dificultades, e intervención para ayudar a resolver los conflictos, existen diferencias entre la forma de actuar de algunos niños, aunque hay que señalar que se observó una mayor implicación e intervención de los niños que la que manifiestan habitualmente en el aula. Desde el punto de vista de la autoevaluación, todos manifiestan haber llegado al final cooperando con los compañeros, admitiendo la necesidad de ayuda en algún momento y aportando también la suya. En la consecución de no caer al agua y ayudar a resolver la prueba para abrir la caja, es donde se perciben las diferencias entre alumnos, generalmente condicionados por su destreza y sus capacidades de resolución.

## **6.2. Sesión II.**

La segunda sesión fue la que más gusto, tanto a los niños como a la profesora. A la hora de pasar por el león les costó un poco, ya que en la anterior sesión la mayor dificultad consistía en mover los aros y pensaban que tenían que hacer lo mismo, por lo que el león comió a algún niño y tuvo que empezar de nuevo. Como no podían pasar con aros, porque el león les veía, un niño dijo "Si ponemos el túnel, el león no nos verá", y aplicaron la sugerencia, por lo que fueron pasando el túnel entre todos hasta que le colocaron en frente del león.

Cuando llegaron a la jirafa la consiguieron pasar sin ningún problema, ya que la jirafa no les iba a atacar, por lo que pasaron a través de los aros y ladrillos. El gran problema fue cuando llegaron al tigre. No sabían qué hacer para pasar por él, ya que no podían volver a utilizar el túnel. Algunos niños decían: "¿y si pasamos por los aros agachados no nos verá?", pero el primer niño que lo hizo fue comido por el tigre y tuvo que volver a empezar. He de decir que en esta sesión tuve que hacer Feed -back para que pudieran avanzar de este obstáculo. Finalmente, después de mucho hablar entre ellos, un niño dijo "¿Y si ponemos el aro dentro del ladrillo y hacemos como un túnel?". He de destacar que el niño que dijo esto, nos sorprendió tanto a mí como a mi profesora, ya que dicho niño no suele estar muy atento en clase, ni responder preguntas que se realizan comunes.

Después de cruzar el tigre llegamos a la cueva. A varios niños se les ocurrió coger las hojas que había en el interior, por lo que cada niño cogió una. Cuando

cogimos la caja y vieron que no se abría un niño dijo "¿y qué hacemos, si no hay ningún papel con ninguna suma?", otro niño dijo "hay que poner algo en el papel que esta vacío" y finalmente un niño dijo "¿y si contamos las hojas?". Pusimos todas las hojas en la mesa y las contamos todos juntos en alto una por una. La encargada escribió el número correspondiente al total de hojas encontradas en el papel y la caja mágicamente se abrió, apareciendo otro trozo de mapa en ella, el cual guardé para el siguiente día en que continuaríamos con la siguiente sesión.

Al igual que en la sesión anterior, la tabla de evaluación grupal, resumen sesión II, (Anexo II) y la tabla de fichas de autoevaluación, resumen sesión II, (Anexo IV), recogen los resultados obtenidos.

Tras el análisis de las tablas resumen podemos observar que todos los alumnos escuchan, respetan las reglas de cada sesión, desarrollan sus habilidades físicas básicas y muestran autonomía en la sesión. Respecto a el interés por la actividad desarrollada y la cooperación, todos los alumnos menos una, muestran una actitud positiva. La alumna a que se hace referencia mostraba interés inicialmente hasta que se metió con la compañera que tenía delante, mostrando cierta agresividad sin razón alguna que lo justificara, llegando a tirarla del pelo, por lo que hubo que regañarla. A partir de ese momento mostró una actitud negativa y poco participativa.

Al igual que en el caso de la sesión I en la aportación de ideas cuando surgen dificultades, e intervención para ayudar a resolver los conflictos, es donde se detectan las diferencias, teniendo en cuenta que la aportación de soluciones era más dificultosa en esta sesión. Sigo observando una mayor implicación e intervención de los niños que la que manifiestan habitualmente en el aula, incluso mayor que en la sesión anterior. Desde el punto de vista de la autoevaluación, todos manifiestan haber llegado al final cooperando con los compañeros, admitiendo la necesidad de ayuda en algún momento y aportando también la suya. En la consecución de lograr no ser comido por ningún animal y ayudar a resolver la prueba para abrir la caja, es también donde se perciben las diferencias entre alumnos, aunque en este caso ha habido un mayor número de alumnos que han logrado superar las dificultades del trayecto.



### **6.3. Sesión III.**

El principio de la tercera sesión les resultó bastante fácil, ya que tenían que mantener el equilibrio de pie encima del banco y al final meter una pelota en la boca del cocodrilo. He de destacar que todos los niños pasaban el banco rápidamente manteniendo el equilibrio, excepto uno, el cual iba más despacio y agachándose un poco.

A la hora de meter la pelota en la boca del cocodrilo, muchos niños lo conseguían rápidamente mientras que otros tardaban bastante, por lo que pude comprobar que algunos niños tenían mejor coordinación óculo-manual. Me sorprendió que los niños que acababan y tenían que esperar a los demás, animaban a los otros compañeros gritando su nombre hasta que conseguían meter la pelota.

Cuando todos acabaron de meter la pelota, llegamos a la caja mágica, la cual no se abría. Algunos niños empezaron a decir que para qué eran las piezas del puzle, otros niños dijeron que había una nota en la caja. Fueron saliendo algunos niños a leer dicha frase, interpretando al final que era una adivinanza. Rápidamente dijeron que la palabra era "Barco" y que había que escribirla en la caja, pero un niño comentó que no había lápiz para escribir como en las otras dos ocasiones en que tuvimos que abrir la caja. Finalmente, después de aportar diferentes ideas, consiguieron decir que había que hacerlo con las piezas del puzle. Vimos todas las piezas y entre todos dijeron las letras que utilizaríamos para crear la palabra "Barco", por lo que fueron saliendo diferentes niños a unir dichas letras. Todos los niños gritaron la palabra "Barco" y la caja mágica finalmente se abrió.

Al igual que en las sesiones anteriores, la tabla de evaluación grupal, resumen sesión III, (Anexo II) y la tabla de fichas de autoevaluación, resumen sesión III, (Anexo IV), recogen los resultados obtenidos.

Tras el análisis de las tablas resumen podemos observar que todos los alumnos escuchan, respetan las reglas de cada sesión, desarrollan sus habilidades físicas básicas, muestran autonomía en la sesión y muestran interés por la actividad desarrollada. Solo en la aportación de ideas cuando surgen dificultades y en la intervención para ayudar a resolver los conflictos es donde se muestran diferencias respecto al resto de los

compañeros, pero observando una significativa mejoría con respecto a las dos sesiones anteriores, lo que nos confirma que los niños se han motivado e implicado progresivamente, mejorando en muchos de los aspectos evaluados. Desde el punto de vista de la autoevaluación, todos manifiestan haber llegado al final cooperando con los compañeros, en este caso sin ayuda ya que no era necesario pedir ayuda para cruzar el barco. A diferencia de las otras sesiones todos han logrado evitar caerse al cruzar de la popa a la proa, mostrando una gran habilidad en guardar el equilibrio. En la ayuda a resolver la prueba para abrir la caja mágica participaron menos alumnos por la dificultad de ir leyendo la adivinanza, aunque se percibía una alta motivación y ganas de participar.

## **7. CONCLUSIONES FINALES, LIMITACIONES Y APORTACIONES**

### **7.1 Conclusiones finales.**

Una vez diseñada, implementada y evaluada la propuesta didáctica, podemos afirmar, interpretando los resultados, que se cumplen los objetivos inicialmente planteados al comienzo del trabajo, consiguiendo mejoras en los niños respecto al desarrollo de habilidades y capacidades específicas, a través de su imaginación y fantasía.

En cada una de las sesiones los niños han potenciado sus habilidades psicomotoras, mostrando una mejora y control progresivo en cada actividad., desarrollando su imaginación y fantasía, sintiéndose en todo momento exploradores y aprendiendo a disfrutar del juego.

También se observó cómo se creaba en las sesiones un espíritu de cooperación para vencer las dificultades, casi todos los niños buscaron la colaboración con sus compañeros, buscando entre todos soluciones posibles cuando se encontraban con diferentes situaciones problemáticas a las que no podían hacer frente de forma individual para conseguir llegar hasta la caja mágica, e incluso cuando tenían que plantearse cómo abrir dicha caja.

Aunque cada sesión contenía unas características diferentes que propiciaban en mayor o menor medida la autonomía (la tercera, por ejemplo, contenía un bloque de actividades de carácter más individual), en todas las sesiones se ha podido observar como se ha potenciado el desarrollo de la capacidad de iniciativa, autonomía y seguridad, ya que fue evidente que en la última sesión los niños presentaban una mayor capacidad de enfrentarse a nuevas situaciones, sin el temor o desconfianza que algunos manifestaban a lo desconocido al iniciarse la experiencia.

Realizar estas tres sesiones con los alumnos de mi clase me ha parecido muy enriquecedor, ya que por lo que me comento la profesora anteriormente apenas habían realizado actividades de espacios de acción y aventura porque les costaba bastante cooperar, por lo que me sorprendió que consiguiesen los objetivos de todas las sesiones. He de destacar que los niños se han divertido mucho y todos los días querían hacer una sesión siendo exploradores.

Una estrategia que me parece que se debería de hacer siempre, pues he comprobado que motiva mucho a los niños y les impulsa a vivir la experiencia con mayor intensidad, es introducir elementos que ayuden a los niños a sumergirse completamente en la situación en la que van a realizar dicha actividad, por ejemplo, que se imaginen de verdad que están en un barco, selva, montaña o que son exploradores.

Por todo lo expuesto, opino que sería muy enriquecedor incluir frecuentemente, en Educación Infantil, actividades basadas en espacios de acción y aventura, ya que al mismo tiempo que son experiencias innovadoras y motivadoras, tanto para los niños como para los docentes, fomentan la diversión, cooperación, autonomía y desarrollan enormemente otras muchas habilidades en los niños sin darse cuenta.

## **7.2. Limitaciones.**

Respecto a las limitaciones a la hora de realizar dichas actividades he de mencionar que el espacio no era muy amplio. Buscando otras alternativas mejores pensé realizar las actividades en el pabellón que tienen a cinco minutos, pero la profesora me comentó que sus clases son de 45 minutos y no me daría tiempo a realizar

correctamente las actividades, por lo que finalmente las desarrollé en el aula de psicomotricidad.

He de mencionar que me llamó la atención que en los inicios de la primera sesión a los niños les costó más introducirse en el mundo de la fantasía para tener una visión global y enfrentarse a la historia de cada sesión, ya que nunca habían realizado actividades de este tipo, limitación que fue superada rápida y progresivamente por los niños según se introducían y participaban en la historia

### **7.3. Aportaciones a mi formación.**

Gracias a la propuesta didáctica aplicada en este trabajo he podido complementar mi formación aprendiendo, de manera práctica, a diseñar e implementar diferentes actividades relacionadas con los espacios de acción y aventura para Educación Infantil, adaptando las actividades según las características del alumnado y aportando soluciones prácticas cuando se plantean conflictos en estas situaciones. Esta experiencia me ha aportado ideas, me ha facilitado detectar problemas y enfrentarme a dificultades que he tenido que resolver por mí misma, aportándome una experiencia que me será muy útil en mi futuro como maestra de Educación Infantil.

He de comentar que el proceso de diseño, organización y montaje de actividades basadas en espacios de acción y aventura es laborioso, ya que hay que dedicar bastante tiempo en la construcción de los escenarios y realizar los montajes, antes de que los niños lleguen al aula. En mi caso tuve la suerte de contar con el tiempo necesario para ambientar todo adecuadamente.

Por último, quiero destacar la importancia que desde mi punto de vista he visto que tiene realizar diferentes actividades de psicomotricidad en Educación Infantil, ya que ayuda de manera decisiva al desarrollo futuro de los niños, en múltiples dimensiones, como el desarrollo motor, la lógica-matemática, la fantasía, la cooperación, la relaciones entre iguales y la solución de conflictos, entre otros.

## **8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Blández, J. (1977). *La utilización del material y del espacio en educación física*. INDE. Barcelona.

Domingo, Q. (1990). *Psicomotricidad. Escuelas infantiles y ciclo inicial*. Secolea. Madrid.

García, J y Berruezo, P. (2002). *Psicomotricidad y educación infantil. Ciencias de la educación preescolar y especial*. Madrid.

Mendiara, J. (1997). *Educación física y aprendizajes tempranos. Contribución al desarrollo global de los niños de 3 a 6 años y estudio de sus estrategias de aprendizaje en espacios de acción y aventura*. Universidad de Zaragoza. Tomo II.

Mendiara, J. (1997). *Posibilidades de Aprendizaje de los Pequeños en Ambientes Escolares Enriquecidos de Educación Física*. Disponible en: <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=615>

Mendiara, J. (1999). *Espacios de Acción y Aventura*, en *apunts, Educación Física y Deportes*, 56, pp. 65-70. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/307021/397000>.

Mendiara, J. (2004). *Parlebas y la Psicomotricidad*, en *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*, 14. Pp. 5-17. Disponible en: <http://psicomotricidadum.com/>

Mendiara, J. (2008). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural en Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22, (2), pp. 199-220 Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780012>

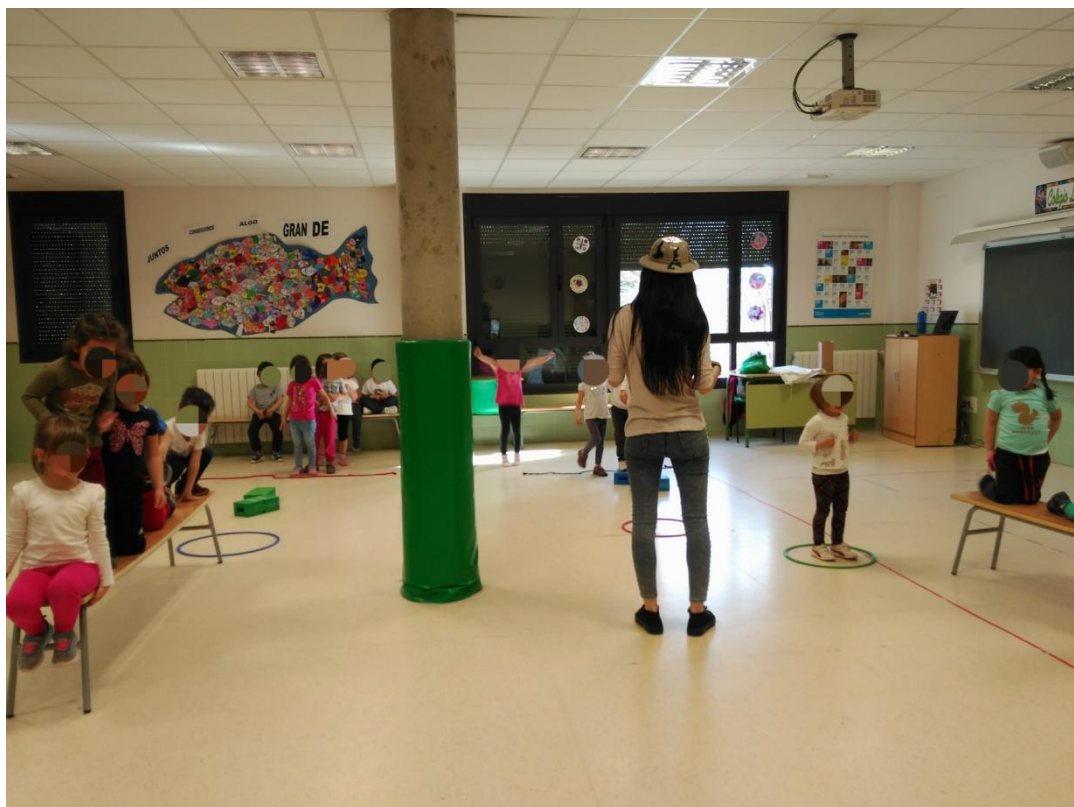
Real Decreto 122/2007.B.O.C. y L. núm. 1. Miércoles 2 de Enero 2008.

## 9. ANEXOS

### Anexo I: Fotos de las sesiones.

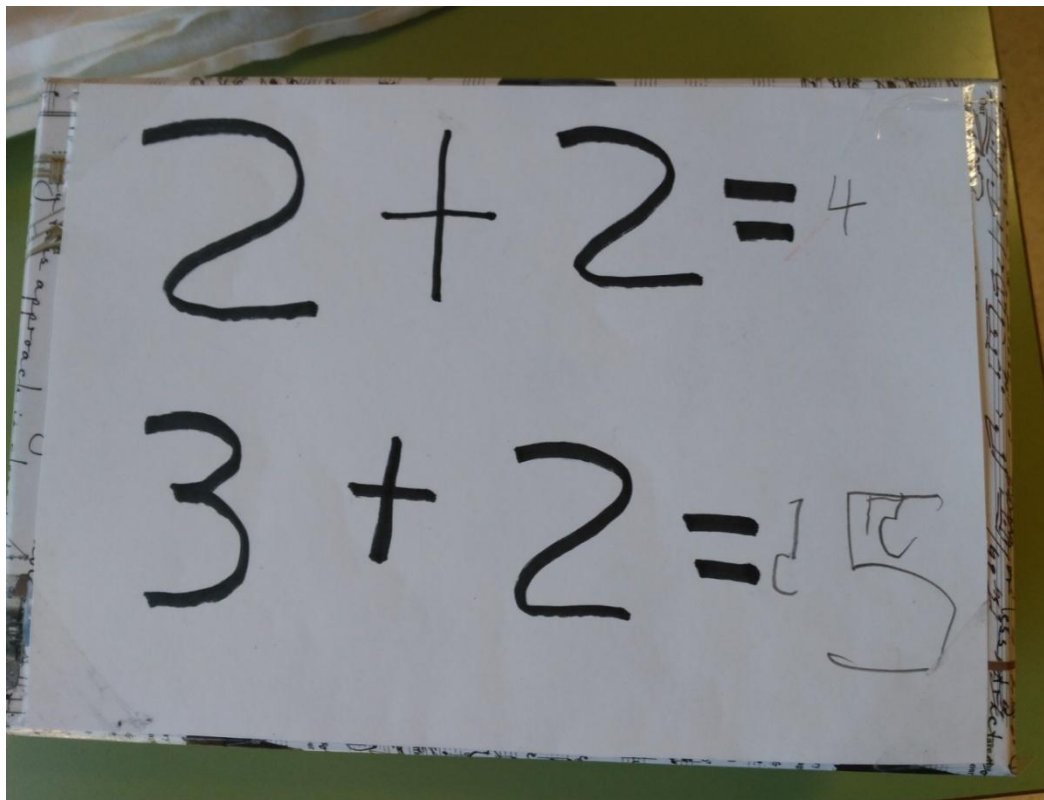
- SESIÓN I:











- SESIÓN II:









### **SESIÓN III:**







**Anexo II: Tablas resumen de evaluación grupal.**Tabla de evaluación grupal: **Resumen Sesión I**

Alumno/a	Escucha y respeta las reglas de cada sesión	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Aporta ideas cuando surgen dificultades	Coopera con los compañeros	Interviene para ayudar a resolver los conflictos	Muestra autonomía en la sesión	Muestra interés por la actividad desarrollada
Sujeto 1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 2	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 3	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 8	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 9	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 11	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 12	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 13	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 14	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 15	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 16	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 17	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 18	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 19	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 20	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 21	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 22	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Fuente: Creación propia.

Tabla de evaluación grupal: **Resumen Sesión II**

Alumno/a	Escucha y respeta las reglas de cada sesión	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Aporta ideas cuando surgen dificultades	Coopera con los compañeros	Interviene para ayudar a resolver los conflictos	Muestra autonomía en la sesión	Muestra interés por la actividad desarrollada
Sujeto 1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 2	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 3	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 5	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Sujeto 6	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Sujeto 7	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Sujeto 8	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 11	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 12	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 13	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Sujeto 14	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 15	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 16	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 17	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO
Sujeto 18	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 19	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
Sujeto 20	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 21	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 22	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Fuente: Creación propia.


















Tabla de evaluación grupal: **Resumen Sesión III**

Alumno/a	Escucha y respeta las reglas de cada sesión	Desarrolla sus habilidades físicas básicas	Aporta ideas cuando surgen dificultades	Coopera con los compañeros	Interviene para ayudar a resolver los conflictos	Muestra autonomía en la sesión	Muestra interés por la actividad desarrollada
Sujeto 1	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 2	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 3	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 4	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 5	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 8	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 11	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 12	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 13	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 14	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 15	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 16	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 17	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 18	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 19	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Sujeto 20	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 21	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI
Sujeto 22	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI






Fuente: Creación propia.

**Anexo III: Fichas de autoevaluación.**Ficha de autoevaluación con escala grafica individual: **Sesión I**

<p><b>¿HEMOS LLEGADO TODOS?</b></p>		
<p><b>¿LO HEMOS CONSEGUIDO SOLOS O CON NUESTROS COMPAÑEROS?</b></p>		
<p><b>¿HE CONSEGUIDO NO CAERME AL AGUA?</b></p> 		
<p><b>¿HE AYUDADO A MIS COMPAÑEROS ?</b></p> 		
<p><b>¿HE NECESITADO AYUDA EN ALGÚN MOMENTO ?</b></p> 		
<p><b>¿HE AYUDADO A RESOLVER LA PRUEBA PARA ABRIR LA CAJA?</b></p>		





Fuente: Creación propia.

Ficha de autoevaluación con escala grafica individual: **Sesión II**

<p><b>¿HEMOS LLEGADO TODOS?</b></p>		
<p><b>¿LO HEMOS CONSEGUIDO SOLOS O CON NUESTROS COMPAÑEROS?</b></p>	 	 
<p><b>¿HAS CONSEGUIDO QUE NO TE COMA NINGÚN ANIMAL?</b></p>		
<p><b>¿HE AYUDADO A MIS COMPAÑEROS?</b></p> 		
<p><b>¿HE NECESITADO AYUDA EN ALGÚN MOMENTO ?</b></p> 		
<p><b>¿HE AYUDADO A RESOLVER LA PRUEBA PARA ABRIR LA CAJA?</b></p>		

Fuente: Creación propia.

Ficha de autoevaluación con escala grafica individual: **Sesión III**

<p><b>¿HEMOS LLEGADO TODOS?</b></p>		
<p><b>¿LO HEMOS CONSEGUIDO SOLOS O CON NUESTROS COMPAÑEROS?</b></p>	 	 
<p><b>¿ME HE CAÍDO AL CRUZAR DE LA POPA A LA PROA DEL BARCO?</b></p>		
<p><b>¿HE AYUDADO A MIS COMPAÑEROS ?</b></p> 		
<p><b>¿HE NECESITADO AYUDA EN ALGÚN MOMENTO?</b></p> 		
<p><b>¿HE AYUDADO A RESOLVER LA PRUEBA PARA ABRIR LA CAJA?</b></p>		

Fuente: Creación propia.

**Anexo IV: Tablas resumen de fichas de autoevaluación.**Tabla de fichas de autoevaluación: **Resumen Sesión I**

Alumno/a	¿Hemos llegado todos?	¿Lo hemos conseguido solos o con nuestros compañeros?	¿He conseguido no caerme al agua?	¿He ayudado a mis compañeros ?	¿He necesitado ayuda en algún momento?	¿He ayudado a resolver la prueba para abrir la caja?
Sujeto 1						
Sujeto 2						
Sujeto 3						
Sujeto 4						
Sujeto 5						
Sujeto 6						
Sujeto 7						
Sujeto 8						
Sujeto 9						
Sujeto 10						
Sujeto 11						
Sujeto 12						
Sujeto 13						
Sujeto 14						
Sujeto 15						
Sujeto 16						
Sujeto 17						
Sujeto 18						
Sujeto 19						
Sujeto 20						
Sujeto 21						
Sujeto 22						



























































































































































Fuente: Creación propia.

Tabla de fichas de autoevaluación: **Resumen Sesión II**

Alumno/a	¿Hemos llegado todos?	¿lo hemos conseguido solos o con nuestros compañeros?	¿Has conseguido que no te coma ningún animal?	¿he ayudado a mis compañeros ?	¿He necesitado ayuda en algún momento?	¿He ayudado a resolver la prueba para abrir la caja?
Sujeto 1						
Sujeto 2						
Sujeto 3						
Sujeto 4						
Sujeto 5						
Sujeto 6						
Sujeto 7						
Sujeto 8						
Sujeto 9						
Sujeto 10						
Sujeto 11						
Sujeto 12						
Sujeto 13						
Sujeto 14						
Sujeto 15						
Sujeto 16						
Sujeto 17						
Sujeto 18						
Sujeto 19						
Sujeto 20						
Sujeto 21						
Sujeto 22						

Fuente: Creación propia.

Tabla de fichas de autoevaluación: **Resumen Sesión III**

Alumno/a	¿Hemos llegado todos?	¿lo hemos conseguido solos o con nuestros compañeros?	¿Me he caído al cruzar de la popa a la proa del barco?	¿he ayudado a mis compañeros ?	¿He necesitado ayuda en algún momento?	¿He ayudado a resolver la prueba para abrir la caja?
Sujeto 1		 				
Sujeto 2		 				
Sujeto 3		 				
Sujeto 4		 				
Sujeto 5		 				
Sujeto 6		 				
Sujeto 7		 				
Sujeto 8		 				
Sujeto 9		 				
Sujeto 10		 				
Sujeto 11		 				
Sujeto 12		 				
Sujeto 13		 				
Sujeto 14		 				
Sujeto 15		 				
Sujeto 16		 				
Sujeto 17		 				
Sujeto 18		 				
Sujeto 19		 				
Sujeto 20		 				
Sujeto 21		 				
Sujeto 22		 				

Fuente: Creación propia.