

## **A) ASPECTOS PRELIMINARES**

### **A.1) TÍTULO**

El título escogido es: **“El juego para abordar el paisaje y sus cambios en Educación Infantil: MIRA CÓMO CAMBIO.”**

### **A.2) AUTOR**

**Rocío Mirella García del Pozo**

### **A.3) TUTOR ACADÉMICO**

**Esther López Torres**

### **A.4) RESUMEN**

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo y aprendizaje de los niños en la etapa de infantil, el juego.

Conoceremos la importancia que tiene el juego tanto a nivel curricular como a nivel docente.

Analizaremos el sentido que tiene el juego desarrollado por las grandes teorías de los psicólogos, primero los clásicos y luego los modernos, además de incluir una síntesis sobre las dimensiones que subyacen en el conjunto de las teorías sobre la actividad lúdica.

Comentaremos las aplicaciones del juego en la práctica educativa y en especial en Conocimiento del Entorno, teniendo en cuenta los principales criterios de intervención y los efectos del juego sobre los procesos mentales.

Finalizaremos con una propuesta de intervención en el aula utilizando una metodología completamente lúdica para abordar un centro de interés: “el paisaje”. A partir del análisis de su puesta en práctica pretendemos valorar:

- por un lado, los beneficios que aporta el juego para el tratamiento de los diferentes contenidos que conforman el currículo de la etapa infantil y especialmente los que tienen que ver con el Área de Conocimiento del entorno;
- y por otro lado el grado de éxito que proporciona esta metodología lúdica en el proceso de adquisición de aprendizajes por parte del alumno.

## **A.5) PALABRAS CLAVE**

Juego, Didáctica de las Ciencias Sociales, Educación Infantil, centro de interés, paisaje.

## **A.6) ÍNDICE**

<b>B) CUERPO DEL TRABAJO</b>	Pág. 3 -42.
<b>B.1) INTRODUCCIÓN</b>	Pág. 3-4.
<b>B.2) OBJETIVOS</b>	Pág. 4.
<b>B.3) JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</b>	Págs. 4-6.
<b>B.4) FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES</b>	Págs. 6-14.
<b>B.6) METODOLOGÍA</b>	Pág. 14.
<b>B.7) PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b>	Págs. 14-39.
1 - FINALIDADES/COMPETENCIAS	Pág. 15.
2- OBJETIVOS	Págs.16-18.
2.1- OBJETIVOS GENERALES	Págs. 16-17.
2.2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Págs. 17-18.
3- CONTENIDOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	Págs. 18-26.
3.1- CONTENIDOS GENERALES	Págs. 18-22.
3.2- CONTENIDOS ESPECÍFICOS	Págs. 22-26.
4- ENSEÑANZAS TRANSVERSALES EDUCACION EN VALORES	Págs. 26-27.
5- RECURSOS DIDÁCTICOS	Págs. 27-28.
5.1.-PERSONALES Y ORGANIZATIVOS	Pág. 27.
5.2.- METODOLOGICOS.	Pág. 28.
5.3.- MATERIALES	Pág. 28.
5.4.- AMBIENTALES	Pág. 28.
6.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Pág. 28.
6.1.- MEDIDAS ORDINARIAS: REFUERZO Y AMPLIACIÓN	Pág. 28.
7.- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	Págs.29-31.
7.1-CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Págs. 29-30.
7.2- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Págs. 30-31.

7.2.1- PROCEDIMIENTOS -----	Págs. 31-32.
7.2.2-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN-----	Pág. 31.
8- SECUENCIA DE ACTIVIDADES-----	Págs. 31-39.
8.1-8.2- INICIALES / MOTIVACIÓN Y DESARROLLO-----	Págs. 32-38.
8.3- COMPLEMENTARIAS-----	Pág. 38.
8.4- REFUERZO Y AMPLIACIÓN-----	Págs. 38-39.
8.5- USO TIC-----	Pág. 39.
8.6- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN-----	Pág. 39.
9- TEMPORALIZACIÓN-----	Pág. 39.
<b>B.8) EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO-----</b>	<b>Págs. 40-41.</b>
<b>8.1-PROPUESTAS-----</b>	<b>Págs. 40-41.</b>
<b>8.2- RESULTADO DEL PROYECTO-----</b>	<b>Pág. 41.</b>
<b>C) PARTE FINAL-----</b>	<b>Págs. 42-46.</b>
<b>C.1) CONSIDERACIONES FINALES-----</b>	<b>Pág. 42.</b>
<b>C.2) BIBLIOGRAFÍA -----</b>	<b>Págs. 42-43.</b>
<b>C.3) APENDICES -----</b>	<b>Págs. 43-46.</b>

## **B) CUERPO DEL TRABAJO**

### **B.1) INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad que va unida a la condición humana. Su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto ni de una sociedad determinada. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización. Sin embargo, lo lúdico se ha considerado siempre carente de finalidad. En este sentido, no es hasta finales del siglo XIX cuando comienzan a hacerse los primeros estudios teóricos sobre el juego.

La diversión, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantienen para quienes participan en el juego, al margen de definiciones y categorías. Lo importante para quien juega es el juego en sí mismo. Sin embargo, algunos autores señalan qué aporta el juego a los niños y niñas de educación infantil, por qué decidimos insertarlo en nuestra metodología y por qué es tan importante.

Por otro lado el entorno, contenido del Conocimiento del Entorno en Educación Infantil, constituye un contexto ideal de aprendizajes por cuanto dota a éstos de plena

significatividad, al conectar los contenidos a enseñar con la realidad circundante. El entorno se convierte en un recurso excepcional para la enseñanza, que rompe con la monotonía del aula y da un matiz más lúdico al proceso de aprendizaje. Es el laboratorio preferido para los niños, en él investigan, distinguen y clasifican los animales y plantas que encuentran. Es el lugar perfecto para que los niños tomen conciencia de la importancia que tiene el cuidar y respetar el medio ambiente.

En base, por tanto, a estas consideraciones acerca del juego y del valor del paisaje como contexto de aprendizaje proponemos, en este trabajo, un tipo de intervención en el aula utilizando exclusivamente el juego para abordar el paisaje y sus cambios en Educación Infantil:

## **B.2) OBJETIVOS**

El objetivo de este trabajo es reconocer la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje del alumno, y especialmente en la etapa de Educación Infantil, especialmente para abordar un contenido concreto “El Paisaje” propio del área del Conocimiento del Entorno. Aparte de observar los beneficios y satisfacciones que aporta al niño, pretendemos analizar a través de unas tablas de registro las consecuencias que tiene en los alumnos y en su proceso de aprendizaje la aplicación en el aula una metodología puramente lúdica que, al menos en la teoría, debería permitir un aprendizaje de los contenidos mucho más atractivo y dinámico para él, dentro de un ambiente conocido y distendido.

## **B.3) JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

La importancia que el juego ha tenido y tiene en el desarrollo humano y las posibilidades que el entorno presenta para la adquisición real de los aprendizajes, han sido las ideas fundamentales que vienen a justificar la elección del tema.

Tales ideas se sustentan por un lado, en las teorías que numerosos psicólogos, tanto clásicos como modernos, han desarrollado sobre la importancia que el juego tiene en la etapa de Educación Infantil, y por otro en los estudios de catedráticos y profesores que insiste en la relación e importancia que tiene el juego en el aprendizaje del Conocimiento del Entorno.

Además de la justificación personal es oportuno añadir una justificación a nivel docente y curricular.

### **CURRICULARMENTE:**

La actividad lúdica es el medio más eficaz y generalizado para la consecución de los

objetivos y finalidades de la Educación Infantil.

1.- El juego no proporciona el currículo, como bien lo expresa Moyles; sino que se trata de un medio privilegiado de iniciar, promover y mantener el aprendizaje dentro del marco del currículo (Lebraza Baena, 1997).

2.-El juego en Educación Infantil da respuesta y afianza las consecuciones de las áreas establecidas (**Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento de entorno, Lenguajes: Comunicación y Representación**) estimulando las capacidades del niño en un proceso abierto e integrador.

a) El juego es un factor fundamental en la configuración y construcción del “sí mismo personal” del niño, en que se fragua su **identidad y autonomía**: permite que el niño avance a su propio ritmo, sin que se deriven consecuencias negativas en merma de su identidad y seguridad personal ayudándole, en su caso, a restañar situaciones carenciales.

b) **El entorno físico y social** cobra todo su sentido desde el juego no como algo abstracto, sino como una realidad próxima que va interiorizando en un esfuerzo gradual y gratificante de adaptación. Por otra parte en el juego se origina una microsociedad en la que el niño hace sus primeros ensayos de la vida social (asumiendo roles).

c) En lo que se refiere a la **comunicación y representación**, en el juego se produce una situación fundamental de convergencia y significado al poder simbolizar – representar objetos, hechos y personas, traduciendo en vivencias un lenguaje comprensivo y dinámico, que da respuesta a los tres niveles del lenguaje: afectivo, de acción y comunicación; sentir, percibir y representar

### **A NIVEL DOCENTE:**

Posiblemente el juego sea la forma más importante de conocimiento en los niños y niñas de estas edades. Es la forma más natural y feliz de conocer la realidad y de situarse dentro y en diálogo con ella. En la actividad lúdica, el aprendizaje está unido a la respiración, al gozo por la existencia.

Con el juego, proporcionamos a los niños y niñas la posibilidad de mantener el cerebro y el cuerpo ocupados y en activo. Ésta es una de las razones por las que es tan importante. A través de los distintos juegos, los niños desarrollan sus capacidades, logran confianza en sí mismos, además proporcionan las situaciones sociales adecuadas para practicar las destrezas y pueden explorar las potencialidades y limitaciones de cada uno.

El juego propicia el desarrollo personal referido a todos los aspectos de la persona. Desde el desarrollo de capacidades y patrones motores, formas de percibir y procesar la información, de pensar, de resolver situaciones, adquirir habilidades comunicativas o sociales, es una fuente de aprendizajes constantes. Es una de las principales formas de estimulación de la persona, con gran capacidad para generar aprendizajes y descubrimientos. Muchas veces se convierte en un reto personal, donde demostrar (a uno mismo y a los demás) todo lo que somos capaces de hacer.

#### **B.4) FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES**

Para analizar el sentido que tiene el juego en los hombres cabe resumir las grandes teorías desarrolladas por los psicólogos sobre el juego, primero los clásicos y luego los modernos, terminando con una síntesis sobre las dimensiones que subyacen en el conjunto de las teorías sobre la actividad lúdica. Para finalizar comentaremos las aplicaciones del juego en la práctica educativa y en especial en Conocimiento del Entorno, teniendo en cuenta los principales criterios de intervención y los efectos del juego sobre los procesos mentales.

### **1.- TEORÍAS SOBRE EL JUEGO**

Nos basaremos fundamentalmente en lo que recoge Tomás Andrés Triper (1991):

#### **1.1-TEORIAS CLASICAS**

##### **1.1.1- La energía sobrante**

Spencer interpreta el juego cómo la liberación de la energía sobrante. Dicha teoría tiene connotaciones fisiológicas, psicológicas y sociales. Señala que el juego sirve para descargar energía.

Las críticas a la teoría de Spencer son muchas. El juego no es solo el resultado de un sobrante de energía, sino que funciona también como un incentivo. Un niño puede encontrarse cansado y ponerse a jugar.

##### **1.1.2- La recapitulación**

Hall interpreta el juego como una recapitulación de los estadios evolutivos de la especie humana, de acuerdo con la ley de Haeckel, según la cual recorre las etapas sucesivas que ha recorrido la especie, la ontogénesis recorre la filogénesis. El niño constituye así un eslabón ideal entre el animal que le precede y el hombre que le sigue, dentro de una secuencia evolutiva y el juego resulta ser la actividad para producir estas transformaciones.

El placer de jugar con el agua tiene relación con la experiencia positiva de sus antepasados los peces.

Las críticas señalan que la predisposición a la violencia y agresión propia de los primitivos no desaparece a través del juego infantil, sino que se intensifica. Además, las actividades lúdicas que dependen de tecnologías avanzadas no se explican en esta teoría.

### **1.1.3- El pre- ejercicio o preparación para la vida**

La teoría de Groos del pre- ejercicio se sustenta en el postulado de la selección natural de Darwin, según el cual sobreviven las especies que mejor se adaptan a las condiciones cambiantes del medio. En este sentido el juego sería una preparación para la vida adulta, un entretenimiento para el futuro. Cuanto más flexible e inteligente es una especie, tanto más indispensable es que el tiempo de la infancia se vea reforzado por las adquisiciones hechas por el juego.

Entre los instintos Groos destaca el instinto agresivo, el cual considera innato en todos los seres animales y hombres. Las bromas y los juegos amorosos serían una versión lúdica de la conducta agresiva.

Buytendijk hace una crítica a Groos ya que aún no se ha demostrado que un animal sin juegos posea instintos menos perfeccionados, lo que significa que las funciones maduran al margen del ejercicio.

### **1.1.4- La distensión o recuperación**

Lazarus concibe el juego como poner en marcha otros miembros y mecanismos distintos de los que han estado funcionando.

La teoría de la distensión destaca el contraste entre la actividad realizada en el contexto de trabajo, que es seria, que tiene una finalidad externamente impuesta y produce tensión mental y física y la actividad lúdica, que implica diversión, elección e ilusión de vida.

El juego como distensión o recuperación perfecciona las actividades que contrastan con las tareas ejecutivas encaminadas a la supervisión en el mundo social.

## **1.2- TEORÍAS MODERNA**

### **1.2.1-El objeto**

Buytendijk dice que sólo las cosas que juegan con los jugadores pueden ser reconocidas como objetos de juego. De ahí que los objetos demasiado conocidos valen tan poco como los desconocidos por completo. El objeto con el que jugar debe ser en

parte conocido y en parte desconocido, para crear entre ambas la configuración del objeto. Cuando el objeto pasa a la realidad pierde su imagen y sentido simbólico.

### **1.2.2- La catarsis**

Freud afirma que el organismo tiende a mantener el nivel de tensión nerviosa más baja posible, considerando una experiencia desagradable todo aumento de excitación y agradable cualquier disminución. Los sucesos desagradables y excitantes se reproducen en el juego porque la repetición reproduce la excitación.

Freud interpreta el juego como proyección de deseos y una representación de conflictos y sucesos con el fin de dominarlos.

Si la teoría de la catarsis fuese verdadera, estaría demostrado el interés del juego como un instrumento de diagnóstico para conocer la verdadera personalidad del sujeto, ya que en el juego mostraría sus deseos y sus conflictos personales. Pero la teoría de la catarsis en el sentido de que el juego reduce las tendencias agresivas si se practica la agresividad lúdicamente no está demostrado. Como lo demuestran estudios como los de Kenny alumnos que descargaban su agresividad no cambiaban.

### **1.2.3- El desarrollo**

La teoría de Piaget sobre el juego está íntimamente relacionada con su teoría acerca de la inteligencia. Piaget postula dos procesos: asimilación y acomodación, que son las dos caras de la adaptación como expresión de la conducta inteligente.

El término asimilación hace referencia al orden intelectual, cualquier proceso por el que el organismo transforma la información que recibe, de modo que dicha información pasa a formar parte del conocimiento del organismo. Es como si fuera a digerir la información. Mientras que el de acomodación significa el ajuste que el organismo tiene que hacer al mundo externo para asimilar la información. El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente se da cuando ambos mecanismos están en equilibrio.

Cuando predomina la acomodación nos encontramos ante la imitación. Cuando predomina la asimilación nos encontramos ante el juego.

El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia.

El juego comienza en el periodo sensorio motor. Repetir lo que se ha hecho ya

antes, cuando estas acciones están dentro de la capacidad del niño, es una actitud precursora del juego.

El juego es un aspecto de la asimilación, es decir, la repetición de un hecho para encajarlo y consolidarlo. El placer funcional y el placer de ser una causa surgen de la repetición de acciones a medida que las va dominando durante el desarrollo.

El juego simbólico caracteriza el periodo preoperacional desde los dos a los siete años. El niño a esta edad ya distingue entre signo y significado. El juego simbólico tiene la misma función que la que tuvo el juego práctico, es el de pura asimilación. El juego simbólico también funciona para asimilar y acomodar las experiencias emocionales del niño.

Cerca del juego simbólico está la intervención del niño con otro compañero imaginario. Este puede permanecer en el juego un periodo largo de 6 – 12 meses.

Los símbolos y opiniones cambian con el contacto con los demás, a causa de esto el razonamiento y el uso de símbolos se hace más lógico y objetivo en el periodo de ocho a once años. El juego en este momento está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal forma que los juegos de reglas se atribuyen al grupo de artefacto simbólico e individual del primer periodo. A pesar de que los juegos de reglas están socialmente adaptados y perduran en la edad adulta, demuestran una asimilación más que una adaptación a la realidad. Las reglas de juego justifican la satisfacción del individuo en su ejercicio sensorio motor e intelectual y su victoria sobre los demás, pero no son equivalentes a una adaptación inteligente de la realidad.

Las reglas, al principio tienen carácter absoluto, luego se pueden alterar según el consenso de los jugadores. Incluso se puede jugar de verdad o de mentira.

Piaget distingue entre el juego como repetición de una acción conocida y la repetición de una actividad con el fin de conocerla. Esta última es una actividad de investigación o de exploración e implica acomodación a la realidad. En el juego, por el contrario, la realidad se adapta a las propias necesidades del niño. Es su pura forma de asimilación, el juego acaba al final del periodo de la inteligencia emocional con la disminución del egocentrismo.

#### **1.2.4- El Placer funcional**

Bühler el placer de la función no está vinculada a la mera repetición de los actos, sino al progreso que se va ganando en la función y el control y dominio de la misma.

El efecto del juego no reside en el producto, sino en la realización del mismo, y en la experiencia de dominio que va ganando el sujeto sobre los actos, que es donde reside el placer de la función.

Esta función va variando de la mera ejecución de movimientos a la realización de productos y la adquisición de sentido, de dónde emergen progresivamente los juegos de construcción, de ficción...Se descubre en el juego el poder de la acción

### **1.2.5- La motivación**

El juego lo define Berlyne como una actividad que se realiza por causa de sí misma y por el placer que produce. Es una actividad intrínsecamente motivadora.

Tomás Andrés Triper (1991) señala los tres aspectos básicos del juego de Leyve:

- 1- Motivación intrínseca: sólo se juega en un estado motivacional.
- 2- Interiorización de superación de la realidad: pérdida del yo real y aceptación del yo iluso.
- 3- Interiorización del lugar de control: los sujetos se creen agentes de su acción.

### **1.2.6- La socialización**

El juego para Vygostky es una realidad cambiante y sobre todo impulsora, del desarrollo y mentalidad del niño. Al no poder satisfacer el niño de forma inmediata sus deseos, tiende a satisfacerlos mediante una situación imaginaria. La insatisfacción de un deseo es lo que posibilita el juego.

El prototipo de juego para Vygosky es el juego protagonizado, el simbólico, colectivo que aparece en los últimos años preescolares. Un juego social que reconstruye los papeles adultos y sus interacciones sociales.

El niño en el juego aprende a conocerse a sí mismo como yo individual y también como yo social. Además de descubrir en el juego el significado de cada cosa, el sentido de las palabras que sustituyen a los objetos.

### **1.2.7- La competencia y efectividad**

Para White es la necesidad de producir efecto en el ambiente. Este efecto recibe el nombre de competencia, que se refiere a la capacidad del organismo para interactuar efectivamente en el ambiente.

El juego del niño puede ser interpretado como un asunto serio, aunque para él no lo parezca, es meramente divertido e interesante de hacer.

### **1.2.8- La supresión**

Para Secadas el desarrollo de las conductas se distribuye en torno a dos polos, uno en el de las conductas de carácter regresivo y otro en el de las conductas de carácter progresivo. El juego se encuentra en el medio de ambos polos.

El proceso de desarrollo no es lineal, sino recurrente, una vez se ha conseguido un avance y se asoma al siguiente, todavía hay conductas del anterior que van molestando y se retrocede a conductas anteriores. Las etapas evolutivas se superan mediante un proceso de eliminación selectiva de las experiencias asimiladas para afrontar otras nuevas. Lo que llama Secadas supresión.

La supresión es el mecanismo más importante de la actividad lúdica. Tanto de la negativa (se rechazan las actividades molestas), como de la positiva (explica la naturaleza de la actividad lúdica)

Gracias a la actividad lúdica, es el proceso mediante el cual, se terminan de consolidar los logros y el aprendizaje, consistiendo en una actividad de redundancia, libre de tensiones y de presiones, sustentada por el placer despertado en el aprendizaje mediante el cual se termina la adquisición del hábito transformado en destreza.

## **RASGOS DEL JUEGO**

Los rasgos que obtenemos de las interpretaciones del juego según Tomás Andrés (1991) son 6:

- 1 - Inmadurez.
- 2 – Gratuidad.
- 3 – Habilidad.
- 4 – Expansión
- 5 – Rivalidad
- 6 – Catarsis

## **2.- INTERVENCIÓN EDUCATIVA POR MEDIO DEL JUEGO**

### **2.1.- CRITERIOS DE INTERVENCIÓN**

La intervención necesita de un ambiente de sinceridad y espontaneidad para que el niño

se exprese libremente y asuma responsablemente la dirección de su comportamiento.

Según Jesús Beltrán Llera (1991) la lista de criterios operativos que deben tenerse en cuenta son:

- Un clima cálido: que nos permita una relación de amistad con el niño.
- Aceptación del niño de forma positiva e incondicional.
- Crear un sentimiento de confianza.
- Reconocer y apreciar los sentimientos que el niño expresa y reflejarlos hacia él.
- Mantener respeto por la habilidad del niño para resolver problemas.
- Evitar dirigir las conversaciones o acciones que tiene el niño.
- No acelerar el curso del proceso educativo.
- Establecer sólo aquellos límites que sean estrictamente necesarios.

## **2.2.- EFECTOS COMPROBADOS DEL JUEGO**

Cuatro consideraciones importantes sobre los efectos comprobados del juego (Llera, 1991):

1- El juego no sólo nos aporta una ocasión para entrenar la conducta instintiva necesaria para la supervivencia, sino que hace posible la práctica de las sub-rutinas de la conducta que subyace en las operaciones mentales relevantes. Lo que de otra manera puede ser insoportable, dentro del juego resulta atractivo.

2- Una ley que no debemos pasar por alto (Triper, 1991) es la de Yerbés – Dodson la que dice que cuanto más compleja es una habilidad, más bajo nivel de motivación se requiere para aprenderla. Demasiada motivación puede interferir y bloquear el aprendizaje.

3- Uno de los estudios más ilustrativos sobre los efectos del juego según Tomás Andrés Triper (1991) es el de Bruner, al comprobar la influencia del juego sobre las habilidades de solución de problemas. Los cuales resolvían todo un problema, incluso los que se equivocaban eran capaces de resistir la frustración y la tentación de abandono. Todos querían obtener el premio.

4- El juego es el asunto principal de la infancia. El juego es el vehículo principal de la inspiración, de la imaginación, y del sistema de reglas por el cual el mundo de restricción cultural reemplaza la operación del impulso infantil

## **3.- JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO**

Según María del Rosario Piñeiro el conocimiento de un concepto presupone tres pasos fundamentales: reconocerlo, definirlo y aplicarlo. Estos tres pasos indican una sucesión y un orden en la asimilación del concepto, tanto en los que denominamos concretos, que son frutos de la observación, cómo los que denominamos abstractos. El juego tiene como finalidad hacer manejables los conceptos abstractos y asimilables.

El juego es al Conocimiento del Medio como el problema a las matemáticas, porque constituyen un aprendizaje esplendido, una posibilidad de educación y formación humana, difícilmente sustituibles sobre la realidad (González Gallego, 2001)

Los juegos son muy importantes para el aprendizaje del Conocimiento del Medio porque según M<sup>a</sup> Jesús Marrón (2001):

- Potencian la formación integral del alumno.
- Favorecen el aprendizaje activo.
- Desarrollan la capacidad para tomar decisiones y la comprensión multicausal.
- Enriquecen la relación profesor- alumno.
- Permiten acercar al nivel de comprensión del alumno conceptos de difícil asimilación.
- Conectan al alumno con la vida real.
- Desarrollan la sociabilidad y el espíritu de colaboración.
- Permiten adoptar el aprendizaje a distintos ritmos personales.
- Favorecen un aprendizaje más duradero.

#### **4.- JUEGO APLICADO A LAS SALIDAS Y EL CONOCIMIENTO DEL MEDIO**

En el libro de Rivero Gracia (2001), José María Cuenca dice que las salidas didácticas son una de las actividades más interesantes para el desarrollo de las concepciones del alumno de Educación Infantil y de los contenidos propios del medio sociocultural.

Las salidas escolares tienen sentido desde el momento en que tenemos en cuenta que el niño aprende en interacción con el medio. En Educación Infantil conectan claramente con el principio de cotidianidad.

Las salidas debe proporcionar a los niños y niñas experiencias vitales y potencialmente significativas; y estimularles para que las vivan con plenitud y les otorguen gradualmente un significado cada vez más amplio, rico y acorde con los esquemas culturales de nuestro medio.

Las salidas escolares tienen también un claro carácter compensador de desigualdades sociales ya que no todos los niños y niñas tienen las mismas oportunidades de conocer cosas nuevas y de ampliar su mundo.

Las salidas escolares son además un detonante favorecedor para el juego, la comunicación, la satisfacción de intereses y necesidades y la relación entre los niños y niñas de una forma mucho más relajada.

## **B.6) METODOLOGÍA del TFG**

La realización de este trabajo se ha desarrollado en diferentes fases:

- 1.- \* Consulta bibliográfica para documentarnos:
  - A) Sobre el juego y su importancia para la adquisición de los contenidos en Educación Infantil, y más concretamente en el Área de Conocimiento del Entorno.
  - B) Sobre la importancia de lo COTIDIANO, el ENTORNO.
- 2.- \* Elaboración de una propuesta de intervención en el aula aplicando una metodología exclusivamente lúdica, y que cuenta con cinco grandes actividades las cuales están subdivididas en 2, 3, 4, 2 y 2 actividades respectivamente.
- 3.- \* Puesta en práctica de la propuesta en el aula.
- 4.- \* Diseño y aplicación de una tabla de registro para la valoración de los resultados obtenidos en algunas de las actividades propuestas.

## **B.7) PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Para llevar a cabo este trabajo planteamos la programación desde los centros de interés de Ovide Decroly, centrado en el estudio del paisaje a través del juego.

Ovide Decroly (documentos policopiados), introduce los centros de interés como propuesta pedagógica intentando dar respuesta a las necesidades e intereses naturales de los alumnos. Son para Decroly, las "ideas - fuerza" que mueven y motivan a los alumnos, pues se parte de sus necesidades físicas, intelectuales y sociales.

Los centros de interés giran en torno a cuatro grandes necesidades:

1. Alimentarse para conservar y desarrollar la vida.
2. Protegerse contra la intemperie.
3. Defenderse contra el peligro
4. Actuar y trabajar solidariamente, de recrearse y mejorar...

El niño, desde muy pequeño, relaciona estos centros con otros intereses:

- a) Los animales
- b) las plantas

c) la naturaleza

Esta pedagogía activa y del interés parte de lo simple para llegar a lo complejo, de lo familiar y conocido para llegar a lo desconocido, de lo concreto para llegar a lo abstracto... Por ello, cada centro de interés se desarrolla en tres fases:

1ª La Observación. A través de la observación directa se descubren las cualidades sensoriales de los objetos: se palpa, se pesa, se huele... Es el inicio del método científico.

2ª La Asociación. En este proceso se relacionan los conocimientos previos de los alumnos con los adquiridos en la observación, potenciando la ordenación, comparación, seriación, tipificación, abstracción, generalización...

3ª La Expresión. La expresión sería la culminación del proceso, y en ella podemos destacar:

\* Expresión concreta (materialización de sus observaciones y creaciones personales; se traduce en dibujo libre, trabajos manuales...)

\*Expresión abstracta (materialización del pensamiento a través de símbolos y códigos convencionales; se plasma en texto libre, musical...)

Reconocemos también el valor que el juego tiene en sí mismo. El hecho de jugar ya es un objetivo, un premio, una oportunidad. Es un fin en sí mismo, puesto que para el niño o la niña no existe, mientras juega, otra finalidad que el placer y la alegría de jugar.

No perdemos de vista la posibilidad que surjan pequeños proyectos a medida que se desarrolla nuestro trabajo enfocado en el centro de interés del paisaje.

## **Título del Centro de interés: MIRA CÓMO CAMBIO**

### **1 - FINALIDADES/COMPETENCIAS**

- Utilizar distintos tipos de lenguaje en la manifestación y expresión de ideas, sentimientos, emociones, pensamientos, opiniones, intereses y vivencias.
- Respetar las normas y las convenciones socialmente establecidas para el intercambio comunicativo.
- Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo.
- Percibir el entorno físico y la influencia que las personas tienen en su conversación o deterioro.
- Conocer y controlar su propio cuerpo y sus posibilidades, adquiriendo habilidades para el desarrollo de las capacidades físicas, perceptivas y motoras.

## **2- OBJETIVOS**

### **2.1- OBJETIVOS GENERALES**

Según el Decreto 122/2007 del 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León **los objetivos generales que abordamos son:**

#### **2.1.1-Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

1. 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.
6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y los requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
7. Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.
9. Descubrir la importancia de los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que experimenta a través de la acción y la relación con el entorno.
10. Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

#### **2.1.2- Conocimiento del entorno**

1. Identificar las propiedades de los objetos y descubrir las relaciones que se establecen entre ellos a través de comparaciones, clasificaciones, seriaciones y secuencias.
3. Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
4. Conocer algunos animales y plantas, sus características, hábitat, y ciclo vital, y valorar los beneficios que aportan a la salud y el bienestar humano y al medio ambiente.
5. Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado,

respeto y responsabilidad en su conservación.

7. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.

### **2.1.3- Lenguajes: comunicación y representación**

1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.
3. Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.
9. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
12. Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales. Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición.
13. Escuchar con placer y reconocer fragmentos musicales de diversos estilos.
14. Participar en juegos sonoros, reproduciendo grupos de sonidos con significado, palabras o textos orales breves en la lengua extranjera.

## **2.2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **2.2.1 - Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

- Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas.
- Respetar las diferencias entre las personas.
- Identificar los sentidos y relacionarlos con los órganos correspondientes.
- Adquirir hábitos de responsabilidad: respetar a los seres vivos (animales y plantas), del entorno/ paisaje.
- Realizar actividades que requieren coordinación motriz y destrezas manipulativas.

### **2.2.2- Conocimiento del entorno**

- Reconocer algunas características propias del otoño, el invierno, la primavera y el verano. (tiempo atmosférico, prendas de vestir, plantas silvestres, animales, propias de cada estación).
- Descubrir los alimentos de otoño, invierno, primavera y verano.
- Identificar un paisaje.
- Desarrollar la capacidad de observación y la atención visual.
- Identificar y discriminar los colores (rojo, amarillo, azul, verde, naranja, morado, gris y marrón) y asociarlos a elementos del paisaje.
- Identificar propiedades características de un elemento: la forma y el tamaño...
- Escuchar y reconocer diferentes sonidos del entorno.

### **2.2.3- Lenguajes: comunicación y representación**

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación de expresión de ideas y sentimientos.
- Valorar la representación del paisaje mediante la pintura.
- Desarrollar la expresión oral mediante la descripción utilizando el léxico adecuado y particularmente adjetivos.
- Recrear y asociar el sonido de la naturaleza a partir de onomatopeyas, movimientos e instrumentos musicales.
- Escuchar y aprender una canción.
- Disfrutar con los juegos visuales y el arte, y conocer diferentes maneras de pintar paisajes.
- Aproximarse al uso de nuevas tecnologías.

## **3- CONTENIDOS**

### **3.1- CONTENIDOS GENERALES.**

Atendiendo al referido Decreto 122/2007 de Castilla y León los contenidos generales que abordamos son:

#### **3.1.1- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

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

**1.2. Los sentidos.**

- Reconocimiento de los sentidos; su utilización.
- Discriminación de órganos y funciones; exploración de objetos e identificación de las sensaciones que extrae de ellos.

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

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.

### **1.4. Sentimientos y emociones.**

- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.

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

### **2.2. Coordinación motriz.**

- 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.

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

- 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.

## **Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.**

- Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.

## **Bloque 4. El cuidado personal y la salud.**

- Aceptación y cumplimiento de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.

### **3.1.2-Conocimiento del entorno**

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

##### **1.1. Elementos y relaciones.**

- Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.
- Relaciones que se pueden establecer entre los objetos en función de sus características: comparación, clasificación, gradación.

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

- Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba-abajo,...).

#### **Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.**

##### **2.1. Los seres vivos: animales y plantas.**

- Iniciación a la clasificación de animales y plantas en función de algunas de sus características.
- Los animales: acercamiento a su ciclo vital, hábitat, comportamiento y necesidades.
- Las plantas del entorno: acercamiento a su ciclo vital, necesidades y cuidados.

##### **2.2. Los elementos de la naturaleza.**

- Los elementos de la naturaleza: el agua, la tierra, el aire y la luz.
- Observación de cómo aparecen en la naturaleza (rocas, ríos, mares, nubes, lluvia, viento, día y noche, arco iris...).
- Formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias de algunos fenómenos naturales.

##### **2.3. El paisaje.**

- Identificación de algunos elementos y características del paisaje.
- Registro del tiempo atmosférico y observación de los cambios que se producen en el paisaje en función de las estaciones.
- Efectos de la intervención humana sobre el paisaje.
- Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno.
- Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

#### **Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.**

### **3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.**

- Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que implican relaciones en grupo.
- Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana.

### **3.2. La localidad.**

- Normas de urbanidad y colaboración con las personas en el cuidado del entorno.

### **3.1.3.-Lenguajes: Comunicación y representación**

#### **Bloque 1. Lenguaje verbal.**

#### **1.1. Escuchar, hablar, conversar.**

##### ***1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.***

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.

##### ***1.1.2. Las formas socialmente establecidas.***

- Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar, preguntar, afirmar, negar, dar y pedir explicaciones).

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

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

- La lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interpretar y etiquetar con sus símbolos y nombres fotos, imágenes, etc. Percibiendo diferencias y semejanzas. Interés por adquirir nuevos códigos, recoger datos, analizarlos, organizarlos y utilizarlos.

#### **1.3. Acercamiento a la literatura.**

- Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado, y valoración de la misma como recurso informativo, de entretenimiento y disfrute.

#### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.**

- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

### **Bloque 3. Lenguaje artístico.**

#### **3.1. Expresión plástica.**

- Percepción de los colores primarios y complementarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.
- Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas, de artistas famosos.

#### **3.2. Expresión musical.**

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.
- Audiciones musicales que fomenten la creatividad. Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan.
- Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.

### **Bloque 4. Lenguaje corporal.**

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.
- Dramatización de cuentos, historias y narraciones. Caracterización de personajes.
- Representación de danzas, bailes y tradiciones populares individuales o en grupo con ritmo y espontaneidad.

## **3. 2- CONTENIDOS ESPECÍFICOS.**

### **3.2.1- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

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

##### **1.2. Los sentidos.**

- Los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto, y sus órganos: ojo, oído, nariz, lengua y piel. **P**

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

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias al realizar el juego de comer la fruta. **V**
- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias. **V**

### **1.4. Sentimientos y emociones.**

- Desarrollo de las destrezas manipulativas y de la coordinación óculo-manual. **P**
- Desarrollo de la coordinación corporal a través de los juegos. **P**
- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos. **V**
- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios al oler y comer las frutas. **P**

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

### **2.2. Coordinación motriz.**

- Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a la hora de representar a los animales, comer las frutas... **P**

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

- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico. **V**
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. **P**
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. **V**

## **Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.**

- Hábito de orden: ordenar el material y usar la papelera. **V**
- Hábito de responsabilidad: respetar a los seres vivos. **V**

## **Bloque 4. El cuidado personal y la salud.**

- Aceptación y cumplimiento de las normas de comportamiento establecidas durante los desplazamientos. **P**

### **3.1.2-Conocimiento del entorno**

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

### **1.1. Elementos y relaciones.**

- Reconocimiento de la forma circular y cuadrada en los objetos del entorno. **P**
- Reconocimiento de las formas esférica, cilíndrica y cúbica en objetos del entorno. **P**

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

- Discriminación de las frutas, hojas según su ubicación en arriba y abajo. **P**

## **Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.**

### **2.1. Los seres vivos: animales y plantas.**

- Árboles (morera, ciruelo rojo, ciprés, manzano silvestre, ojos de gato, castaño) y Plantas silvestres de **otoño**: setas; en **invierno**: no hay flores en **primavera**: amapola, fresa silvestre, retama, lavanda.; en **verano**: moras y grosellas. **C**
- Los animales: aves, ardilla, caracol, gusano, oso polar, león marino, pingüino, foca, mariquita, abeja y lobo. **C**
- Los alimentos de **otoño**: castañas, avellanas, nueces, almendras, granadas, setas, uvas, manzana; de **invierno**: naranjas, mandarinas, pomelos; de **primavera**: fresas, cerezas, nísperos; del **verano**: albaricoque, cereza, melocotón, sandía, melón. **C**

### **2.2. Los elementos de la naturaleza.**

- El tiempo atmosférico en otoño: lluvia, viento, nubes; invierno: nieve, frío; en primavera: sol, nubes, chubascos; en verano: sol, calor, lluvia escasa. **C**
- Formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias de algunos fenómenos naturales. **V**

### **2.3. El paisaje.**

- Identificación de algunos elementos y características del paisaje. **C**
- Registro del tiempo atmosférico y observación de los cambios que se producen en el paisaje en función de las estaciones. **P**
- Efectos de la intervención humana sobre el paisaje. **P**
- Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno. **V**
- Interés y gusto por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza. **V**

### **Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.**

#### **3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.**

- Regulación de la propia conducta en los juegos y salidas, que implican relaciones en grupo. **V**
- Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana. **V**
- Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás. **V**

#### **3.2. La localidad.**

- Normas de urbanidad y colaboración con las personas en el cuidado del entorno. **V**

#### **3.1.3.-Lenguajes: Comunicación y representación**

##### **Bloque 1. Lenguaje verbal.**

##### **1.1. Escuchar, hablar, conversar.**

###### ***1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.***

- Descripción de alimentos. **P**
- Uso de adjetivos en la descripción del paisaje. **P**

###### ***1.1.2. Las formas socialmente establecidas.***

- Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar, preguntar, afirmar, negar, dar y pedir explicaciones) en los juegos. **P**

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

- Texto instructivo: normas del juego. **C**

##### **1.3. Acercamiento a la literatura.**

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

- Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado, y valorando la misma como recurso informativo, de entretenimiento y disfrute. **V**

##### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.**

- Escucha de canciones,... proyectadas por medios tecnológicos. **P**
- Gusto y disfrute por el uso de las nuevas tecnologías. **V**

### **Bloque 3. Lenguaje artístico.**

#### **3.1. Expresión plástica.**

- Identificación de los colores rojo, amarillo, azul, verde, naranja, morado, gris y marrón en los objetos del entorno. **P**
- Observación de algunas obras de arte relevantes y conocidas de artistas famosos en los bits de inteligencia. **C.**
- El paisaje en pintura cuando realizan de los puzzles. **P**

#### **3.2. Expresión musical.**

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación de los sonidos que producen los animales. **P**
- Aprendizaje de las canciones: “Otoño llegó y hojas secas nos dejó”, “Frutos del otoño”, “Nos gusta el invierno”, “Ya llegó la primavera”, “Ya llega el verano”. **P**
- Audición: «El otoño, El invierno, La primavera y El verano» de Antonio Vivaldi. **P**

### **Bloque 4. Lenguaje corporal.**

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación. **P**
- Representación espontánea de animales, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos. **P**
- Dramatización de situaciones de juego. **P**
- Representación de las canción: Otoño llegó y hojas secas nos dejó; Ya nieva; Alegría de primavera.; y Ya llega el verano. **P**

## **4- ENSEÑANZAS TRANSVERSALES EDUCACION EN VALORES**

Las enseñanzas transversales están contempladas a lo largo de todas las áreas curriculares e incluyen valores democráticos, cívicos y éticos importantes para el desarrollo del niño/a en nuestra sociedad. En esta unidad son.

- Educación moral y para la paz: las normas del juego.
- Educación ambiental: desarrollo progresivo de una conciencia medioambiental.
- Educación para la tolerancia: respeto a las diferencias entre las personas.

## 5- RECURSOS DIDÁCTICOS

### 5.1.-PERSONALES Y ORGANIZATIVOS

- Tutora
- La distribución del aula nos permite realizar un trabajo tanto individual como en grupo, explicaciones y trabajo autónomo de consulta, creando un buen ambiente de trabajo y hábitos de comportamiento.
- Los rincones con los que contamos son:
  - \* Rincón de la naturaleza: macetas, regadera, algodón, semillas... y del reciclado
  - \* Rincón de juegos lógicos: con rompecabezas, encajes, dominós, seriaciones...
  - \* Rincón de lectura y escritura: con letras para construir palabras...
  - \* Rincón de construcciones: con piezas de madera, de plástico y de de diferentes formas y colores; puzzles...
  - \* Rincón de la música: con instrumentos sencillos (pandereta, cascabeles, platillos, caja china...) y las etiquetas correspondientes a las cualidades del sonido trabajadas.
  - \* Rincón de la casa: con cocina, muñecas, teléfono, armarios, cubos, fregonas...
  - \* Rincón de los disfraces: con un espejo, telas, ropa usada, máscaras...
  - \* Rincón de las estaciones: con elementos característicos de cada una de las estaciones del año, el registro del tiempo atmosférico...
  - \*Rincón de ordenador: PC, con altavoces y diferentes juegos multimedia.
- En la organización de los tiempos diarios está establecido un marco estable que facilite la interiorización de ritmos, aportando seguridad y estabilidad, donde niños y niñas cuentan con un tiempo suficiente para la satisfacción sus necesidades —alimentación, higiene, reposo, actividad— y donde puedan organizar libremente su actividad, dándoles la oportunidad de iniciar, desarrollar y finalizar sus juegos.
- Los agrupamientos serán grupo clase, pequeño grupo e individual, según las necesidades de la actividad y las de cada alumno.

## **5.2.- METODOLOGICOS.**

La metodología refleja el conjunto de decisiones que informan y definen la práctica educativa. La elaboración de las propuestas pedagógicas de esta etapa atiende a la diversidad de los niños y niñas, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, se atenderá al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas y se fomentará el trabajo en equipo.

Principios metodológicos: enfoque globalizador, aprendizaje significativo, atención a la diversidad, papel activo de los alumnos, juego como recurso metodológico, adecuación del contexto, de los espacios y de los materiales.

Secuencias de aprendizaje que incluyen: actividades previas (de manipulación, interacción, experimentación), actividades de desarrollo y actividades posteriores (de aplicación, consolidación y generalización de los aprendizajes).

Actividades de diverso grado de dificultad y contextualizadas en la vida cotidiana.

## **5.3.- MATERIALES**

- Fichas de refuerzo y ampliación
- Pizarra
- Pizarra digital
- Ordenadores: programas informáticos para trabajar on line.
- Material fungible. (lápices de colores, cartulinas, frutas...)

## **5.4.- AMBIENTALES**

- Aula
- Biblioteca del aula
- Patio
- Parques

## **6.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.-**

### **6.1.- Medidas ordinarias: refuerzo y ampliación.**

- La tutora adaptará el trabajo al ritmo del niño, así como los contenidos a través de fichas graduadas en función de la dificultad para alcanzar las competencias básicas.
- Para ello realizaremos unas actividades de refuerzo y ampliación (ver apartado 8.4)

## **7.- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.-**

### **7.1-CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **7.1.1- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

- Aceptar y respetar las reglas del juego establecidas para cada situación.
- Respetar y aceptar las características de los demás sin discriminación.
- Reconocer los sentidos e identificar las distintas sensaciones y percepciones que puede experimentar con ellos.
- Manifestar respeto a los demás y hacia los otros seres vivos y el entorno/ paisaje.
- Respetar el entorno físico e influir en su conservación.
- Actuar con autonomía en distintas actividades de la vida cotidiana.
- Desarrollar una capacidad progresiva para expresar sus emociones y sentimientos.

#### **7.1.2- Conocimiento del entorno**

- Reconocer algunos elementos del entorno e identificar los cambios que se producen en el paisaje próximo en función del tiempo y de las estaciones. Conocer distintos tipos de plantas y animales. Prendas de vestir.
- Conocer distintos tipos de alimentos.
- Discriminar espacios y elementos del paisaje inmediato.
- Conocer e identificar las formas y los cuerpos geométricos más elementales en el paisaje.
- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones, atendiendo a la secuencia temporal.
- Identificar el color como una característica de los elementos del paisaje.
- Agrupar, clasificar y ordenar elementos o colecciones, según su forma y tamaño.

#### **7.1.3- Lenguajes: comunicación y representación**

- Comunicar por medio de la lengua oral sentimientos, vivencias, necesidades e intereses.
- Mostrar curiosidad por las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno.
- Desarrollar una capacidad progresiva para describir cosas.
- Reproducir canciones y ritmos aprendidos. Además de conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos.

- Memorizar una canción.
- Expresarse y comunicarse utilizando los materiales y las técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos, audiovisuales y tecnológicos.

## 7.2- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

### 7.2.1- PROCEDIMIENTOS

En Educación Infantil la evaluación forma parte del proceso educativo, siendo una práctica habitual y permanente que permite obtener datos relevantes para la toma de decisiones en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizajes, tanto individuales como colectivos.

Tiene como finalidad identificar los aprendizajes adquiridos, así como determinar el grado de consecución de los objetivos previstos y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña, tomando como referencia los criterios de evaluación de cada una de las áreas.

Según recoge el artículo 6 del Decreto 122/07 la evaluación será global, continua y formativa. El carácter **global** de la evaluación permite conocer el desarrollo de todas las dimensiones de la personalidad y valorar el conjunto de capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa y en cada una de las áreas. Es **continua**, al considerarse un elemento inseparable del proceso educativo. Y **formativa**, reguladora y orientadora del proceso educativo, al proporcionar una información constante que permitirá mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

La evaluación en la Educación Infantil ha de vincularse al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta etapa ha de servir para detectar, analizar y valorar los procesos de desarrollo de los alumnos así como sus aprendizajes, siempre en función de las características individuales de cada uno. La evaluación nos permite ajustar la práctica educativa a las necesidades de cada uno de los alumnos/as. Además según establece en el artículo mencionado: «Los maestros que impartan el segundo ciclo de la Educación Infantil evaluarán, además de los procesos de aprendizaje, su propia práctica educativa».

La realizará en tres momentos diferentes:

- **Evaluación inicial:** a través de la observación obtengo una información para

planificar la intervención educativa.

- **Evaluación continua:** permite recoger todos los avances y progresos de los diferentes ámbitos de experiencia.
- **Evaluación final:** nos informa de los progresos alcanzados por el niño/a.

## 7.2.2-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos empleados serán:

- Observación directa.
- Observación directa en el propio desarrollo del juego.
- Diario de clase.
- Registros diarios del profesor.
- Pruebas orales.

Se evaluará día a día, haciendo las oportunas observaciones en el "cuaderno de notas", según su esfuerzo diario, sus contestaciones en clase, su atención, sus comportamientos, sus tareas realizadas, su actitud ante la clase, su relación con los demás...

## 8- SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Todas las actividades propuestas se repetirán al comienzo de cada estación, con el fin de contrastar y completar la información aprendida en las cuatro estaciones del año, centradas en el paisaje.

Durante la estación correspondiente las actividades se relajarán durante 5 días, para poder trabajar todos los contenidos del paisaje a través de la metodología del juego.

Al comienzo de cada sesión se pasará una batería de bits con imágenes representativa de cada estación (frutos, animales y árboles y paisajes) con el fin de reforzar los contenidos que se llevaran a cabo en las actividades lúdicas. Además de pasar también la misma batería de bits sólo con el texto escrito.

Durante todo el curso se lleva a cabo el reciclado (papel, plástico y cartón) en el aula, insistiendo en la importancia que tiene el respeto al medio y el tirar los desperdicios a los contenedores apropiados. Seguiremos trabajando este valor en el tiempo específico que realicemos estas actividades. Además, observaremos en nuestras visitas al parque los

desperdicios que están fuera de su lugar y las consecuencias que provocan y comprobaremos la utilidad de las papeleras.

Por último resaltar que tendremos una pared reservada para colocar los alimentos, plantas, animales propios de cada estación, y las fotos realizadas en las salidas, con el fin de afianzar los conocimientos y completar la idea del paisaje en las cuatro estaciones del año. Además de utilizarlas en nuestras actividades.

### 8.1-8.2- INICIALES / MOTIVACIÓN Y DESARROLLO

#### ACTIVIDAD 1: SALIDA. ¿QUÉ VES?

Antes de las salidas los alumnos habrán ido observando y hablando con la maestra sobre aspectos relacionados con nuestro centro de interés invitándoles a:

- Observar por la ventana y comentar el tiempo atmosférico que hace para conocer qué elementos lo determinan: el Sol, las nubes, la lluvia, el viento...
- Dialogar sobre los cambios en el tiempo y en el paisaje que hayan observado: **otoño**: hace más frío, los árboles no tienen hojas, oscurece más temprano; **invierno**: hace muchísimo frío, hiela, los campos se visten de blanco; **primavera**: nacen muchas plantas, los campos se llenan de flores, comienzan a salir flores a los árboles; **verano**: el sol luce y calienta durante muchas horas; hace mucho calor; el viento es suave y caliente; apenas llueve...
- Observar las cajas que contienen objetos característicos de cada estación.

Posteriormente se procederá a la salida.

#### Detectives en el campo

Organizamos y realizamos 4 excursiones al parque más cercano para observar los cambios que experimenta el paisaje en las distintas épocas del año (otoño, invierno, primavera y verano).

— Los alumnos se dividirán en 5 grupos.

— Los grupos se realizarán fotografías con el árbol y la planta que tengan que investigar para poder comparar los cambios en las distintas estaciones. Además de recoger muestras de sus hojas y frutos para poder comparar y distinguirlos del resto de árboles y plantas.

— Con lupas mirarán la corteza de los árboles, las hojas, las flores.

### **Buenos o malos detectives**

Al llegar al aula, al día siguiente, cada equipo tendrá que contestar a las preguntas que los alumnos y la maestra les realicen:

- Cómo se llama su árbol.
- El Tipo de hoja: perenne o caduca.
- Forma de la hoja de su árbol
- Frutos que da el árbol.
- Cómo se llama su planta.
- Color de las flores de la planta.
- Frutos que da la planta.
- Figura geométrica que forman sus hojas

Los equipos que más respuestas correctas obtengan recibirán el aplauso y una lupa de buenos detectives.

A continuación los alumnos pasarán a realizar el siguiente juego con el fin de consolidar todos los contenidos vistos hasta el momento.

### **Picto\_ mimo**

- La maestra le dirá a un componente del equipo, al oído, una estación del año o les enseñará un objeto de una estación determinada.
- Este mediante mímica les representará algún elemento u objeto característico de esta estación en un tiempo delimitado.
- Si le resulta complicado podrá realizar un dibujo en la pizarra para representar dicho objeto.
- El alumno que lo adivine ocupará el puesto de ese compañero.
- Si no acierta perderá el turno y comenzará el otro equipo.

Otro contenido importante que vamos a abordar a partir de los árboles y las plantas son los frutos que los trabajamos a través de los cuatro sentidos (vista, gusto, tacto y olfato). Además los vemos previamente en los bits y los vamos a trabajar con los siguientes juegos:

### **ACTIVIDAD 2: ALIMENTOS. ¿QUIÉN SOY?**

Para poder realizar con los niños los juegos que a continuación se desarrollan, la maestra previamente hablará y comentará con los niños algunas cuestiones ayudándolos a:

- Recordar algunos alimentos propios de cada estación y nombrarlos. Decir qué

alimentos están comiendo los últimos días o han visto en las tiendas: cerezas, nísperos, fresas... Escuchar la descripción que la maestra hace de las frutas. ¿De qué color es por fuera? ¿Y por dentro? ¿Qué tiene en el centro? ¿De qué color son las pepitas?»).

- Observar alimentos y preguntar a los alumnos de dónde procede cada uno: de una planta, de un árbol (en este caso, nombrarlo).
- Preguntar a los alumnos qué alimentos les gusta tomar.

### **Pienso, Pienso...**

Observar cómo el maestro/a dibuja en la pizarra tres manchas de colores, se irán variando.

— Los alumnos deberán nombrar, por turnos, cada uno de los colores y coger una fruta, del mural, que sea de ese color. El que sea más rápido ocupará el puesto de la maestra.

### **¿Qué hay en la caja?**

— La maestra presentará la caja como la caja de los sentidos. La caja tiene un agujero en la tapa y lleva pegada al contorno un poco de tela para que sea más cómodo introducir la mano por él.

— La maestra escogerá a los alumnos que harán esta actividad, y les tatará los ojos con un pañuelo.

— Cada alumno/a meterá la mano dentro de la caja y tendrá que adivinar qué fruta hay en su interior.

— Cuando haya descrito la fruta y dicho su nombre, lo sacará de la caja y todos los niños y niñas mirarán si ha acertado.

— Cuando falle ocupará su lugar otro niño.

### **¿A qué huele?**

— La maestra mostrará a los alumnos una colección de botes del mismo color y con su correspondiente tapa. Los cuales contienen trozos de frutas.

— La maestra les dividirá en equipos para que hagan esta actividad, y les tatará los ojos con un pañuelo.

— Un compañero del equipo contrario le dará a oler el bote que este escoja.

— Cuando haya adivinado la fruta y dicho su nombre y la estación en la que se come, se colocará otro compañero del equipo, así sucesivamente hasta que pasen todos los componentes del equipo.

— Recibirá un aplauso el equipo que menos errores tenga.

### ¿Cómo sabes?

— La maestra mostrará a los alumnos una colección de frutas que se encuentran suspendidas en el aire, sujetadas únicamente con hilo de seda.

— La maestra les dividirá en dos equipos para que hagan esta actividad, y les tapaná los ojos con un pañuelo.

— Dos alumnos, de equipos contrarios, con los ojos tapados deberán colocarse debajo de las frutas y comerse una sin tocarla.

— Mientras la come deberá pensar que fruta y a qué estación del año pertenece. Cuando haya adivinado la fruta y dicho su nombre y la estación en la que se come, le tocará el turno a otro compañero del equipo, así sucesivamente hasta que pasen todos los componentes del equipo.

— Ganará el equipo que antes termine.

A continuación trabajamos el sentido del oído, que es el que nos faltaba trabajar.

### ACTIVIDAD 3: ANIMALES Y CANCIONES. ¡MUEVETE CONMIGO!

Antes de realizar los juegos propuestos la maestra les irá diciendo:

- Que en **otoño** los pájaros emigran a tierras más calida; **en invierno** los osos hibernan por no tener que comer; **en primavera** cómo vuelven los pájaros y las abejas beben el néctar; **en verano** el campo está lleno de animales.
- Hablarán de los animales más comunes de cada estación: aves, ardilla, caracol, gusano, oso polar, león marino, pingüino, foca, mariquita, abeja y lobo.
- Imitarán el sonido de esos animales.
- Les hablaremos de que hay compositores que escriben canciones a las diferentes estaciones del año.
- Trabajaremos los sonidos de la lluvia, el viento, la nieve, la tormenta...

### Sonidos del entorno

— Escuchar e identificar los diferentes sonidos del entorno que aparecen (lluvia, nieve tormenta), según la estación en la que nos encontremos.

— Los alumnos deberán pensar cómo representar cada sonido.

— Los alumnos, por turnos, representarán un sonido con su voz, su cuerpo o con algún instrumento u objeto.

— Los demás alumnos dirán cuál es ese sonido que se está representando y en qué momentos del año, estación, se pueden oír. Ej.: lluvia, viento... Y en que estación del año predomina.

— Además de mostrárselo finalmente a los alumnos en el mural.

### **Estatuas**

— La maestra pondrá la música de las siguientes canciones:

*“Otoño llegó y hojas secas nos dejó”, “Frutos del otoño”, “Nos gusta el invierno”, “Ya llegó la primavera”, “Ya llega el verano”.* (La letra de las canciones se encuentra en el anexo 1).

— Según la estación en que nos encontremos, los alumnos bailarán al son de la canción correspondiente.

— Cuando la maestra apague la música, los alumnos dejarán de bailar y tocarán alguno de los objetos (frutos, ropa) que nombra la canción, después se quedarán como estatuas.

### **El cuerpo y los animales**

— Los alumnos se sentarán en un círculo, de forma que cada uno podrá ver al resto sin dificultad.

— La maestra producirá un sonido con alguna parte de su cuerpo representando algún animal, propio de cada estación (trabajado previamente en los bits)

— El alumno/a de su derecha tendrá que repetir ese sonido y hacer uno nuevo, inventado.

— Además de reproducir el animal representado por su compañero deberán señalarlo en el mural.

— Se seguirá la misma pauta con los demás alumnos, de forma que tendrán la dificultad de recordar todos los sonidos realizados anteriormente y la manera de producirlos.

— La maestra podrá ayudar a los alumnos que presenten dificultades a la hora de recordar y reproducir los sonidos.

### **Vivaldi**

— Ver y escuchar la audición de las estaciones de Vivaldi, representadas visual y auditivamente por Musizon.

— La maestra propondrá un juego que consistirá en que los alumnos representen, individualmente y con mímica, algún sonido que aparezca en las audiciones pertenecientes a las estaciones del año.

— Después de cada representación, los demás alumnos dirán, en orden y pidiendo palabra con la mano levantada, qué sonido se ha representado. Si un alumno/a falla la respuesta, se le dará el turno a otro compañero/a.

— Cuando se haya acertado, saldrá otro alumno/a a hacer la representación.

#### ACTIVIDAD 4: **PUZZLES**

##### **¡Preparados, listos, ya!**

— La maestra colocará por la clase diferentes imágenes de las distintas estaciones que ya se han trabajado.

— Los alumnos se moverán por el aula y escogerán las imágenes que representen cada estación y las meterán en su caja correspondiente (marrón – otoño; blanca- invierno; verde – primavera; amarilla – verano).

— Cuando los alumnos crean que ya están todas las imágenes correctas introducidas en la caja, la maestra las irá sacando una a una y los alumnos deberán decir por qué motivo han colocado esa imagen en la caja.

— Por cada imagen acertada recibirán una pieza de puzzle. Cuando tengan todas las piezas deberán elaborar el puzzle correspondiente a esa estación del año.

##### **Tiempo**

— La maestra repartirá a cada grupo 4 puzzles de diferentes animales (correspondientes a las estaciones del año trabajadas).

— Cada alumno deberá elaborar su puzzle.

— Cuando termine de hacerlo debe ayudar al resto de componentes de su equipo.

— Ganará el equipo que antes termine.

Una vez finalizados los puzzles deben explicar a sus compañeros qué animales son y en qué estación del año los podemos ver.

#### ACTIVIDAD 5: **DRAMATIZACIÓN**

Antes de comenzar a realizar los siguientes juegos los alumnos junto con el profesor pensarán y analizarán qué ropa nos ponemos en cada época del año y para qué nos sirven, si nos dan más o menos calor. Además de haberlos visto en los Bits.

##### **Nuestro Maniquí**

— La maestra habrá preparado un baúl con objetos y prendas típicas del **otoño**: paraguas, chubasqueros, botas de agua, chaquetas; **invierno**: abrigos, bufandas, guantes, botas, esquís,

ropa de nieve; **primavera**: camisetas finas de manga larga, pantalón largo, zapatos finos; del **verano**: sol, flotador, pala y cubo de arena, bañador, toalla, camisetas de manga corta, pantalón corto, sandalias...

— Los alumnos estarán divididos en dos grupos, cuando la profesora lo indique los componentes de ese grupo deberán de buscar y vestir a un miembro de este grupo con arreglo a una estación.

— Posteriormente dirán qué prendas han utilizado y de qué le han vestido.

### **¿De qué voy vestido?**

La maestra habrá preparado un baúl con objetos y prendas típicas del **otoño**: paraguas, chubasqueros, botas de agua, chaquetas; **invierno**: abrigos, bufandas, guantes, botas, esquís, ropa de nieve; **primavera**: camisetas finas de manga larga, pantalón largo, zapatos finos; del **verano**: sol, flotador, pala y cubo de arena, bañador, toalla, camisetas de manga corta, pantalón corto, sandalias... también contará con disfraces de animales, frutos seco, flores.

— La maestra indicará una estación y los alumnos deberán vestirse con ropa apropiada a esa época del año, o podrán vestirse cómo un animal o fruto típico de esa estación.

— Posteriormente dirán qué prendas han utilizado y de qué se han vestido.

### **8.3- COMPLEMENTARIAS**

— Visitar un mercado para ver los frutos de temporada y comprar algunos para llevar a clase y hacer “un almuerzo especial”.

### **8.4- REFUERZO Y AMPLIACIÓN**

Toda intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y niñas, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración. Así se recoge en el Decreto 122/07, artículo 7.1.

Con el objetivo de responder a las necesidades educativas de cada niño y niña y a la consecución, por parte de todos ellos, de los objetivos de la etapa, sin que supongan, en ningún caso, una discriminación que les impida alcanzar dichas metas, adopto las medidas de atención a la diversidad, entre las que se encuentran:

- **Disparates:** Dada una ficha (correspondiente a cada estación) buscar los 7 disparates que en ella aparecen.

### 8.5- USO TIC

Visualización de las canciones. La letra (música) va acompañada de imágenes (vídeo) muy atrayentes y propias de cada estación y que ayudan a los niños a interpretar adecuadamente lo que se canta identificando los objetos con su nombre así como determinadas actuaciones y comportamientos propios de cada estación.

### 8.6- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

#### ¿Qué hemos aprendido?

- **El paisaje**

— Comentar entre todos las características propias de las estaciones: tiempo atmosférico, prendas de vestir, cómo es el paisaje, alimentos típicos y los animales que podemos ver en cada época del año.

— Seguidamente, cantar las canciones de cada estación

- **Colores**

— Los alumnos deberán buscar en el paisaje elementos que tengan los colores indicados; nombrar los elementos y su color. Enunciar qué actividad higiénica lleva a cabo la niña de la ilustración y decir cuándo debe realizarse.

- **Figuras geométricas**

— Los alumnos deberán buscar en el paisaje elementos que tengan la forma indicada.

Conversar con el maestro/a para valorar el resultado de los aprendizajes.

### 9- TEMPORALIZACIÓN

Esta señalado en el apartado 8- Secuencia de Actividades.

## **B.8) EXPOSICIÓN DE RESULTADOS DEL PROYECTO**

### **B.8.1- Propuesta:**

Para analizar la consecución de los objetivos propuestos en las actividades: 1 salidas y 2 frutas hemos elaborado una tabla que nos sirve de registro y recogida de datos. Son las siguientes:

#### **ACTIVIDAD 1 SALIDAS ¿QUÉ VES?**

<b>FINALIDAD</b>	<b>Lo consigue</b>	<b>Evoluciona</b>	<b>Necesita Mejorar</b>
Reconoce a los árboles, plantas y animales que ve			
Escuchan los sonidos del entorno sin que se le mande que.			
Muestra curiosidad por los cambios atmosféricos			
Se fija en las árboles, plantas y animales que le rodean			
Reconoce las características de cada estación			
Muestra interés y participa en los juegos			

#### **ACTIVIDAD 2 ALIMENTOS ¿QUIÉN SOY?**

<b>FINALIDAD</b>	<b>Lo consigue</b>	<b>Evoluciona</b>	<b>Necesita Mejorar</b>
Reconoce las frutas			
Reconoce en que época del año se obtienen las distintas frutas			
Muestra curiosidad y observa por			

<b>las tiendas las diferentes frutas</b>			
<b>Pregunta cuando no sabe alguna fruta</b>			
<b>Respetar las normas del juego</b>			
<b>Los juegos cumplen la finalidad marcada</b>			

### **B.8.2-Resultado del Proyecto:**

Nuestra valoración del trabajo ha sido buena. El trabajo dentro del grupo se ha realizado de forma consensuada, participativa y responsable, siendo conscientes de la importancia del mismo.

A lo largo de todas estas semanas hemos podido comprobar a través de la observación sistemática y su registro en las tablas, cómo las conductas de los niños a la hora analizar el paisaje y de reconocer los árboles, las frutas y los animales han conseguido los objetivos marcados, incluso su participación e interés ha sido mayor.

Todos los niños al ir realizando las actividades han conseguido las finalidades propuestas y que hemos recogido en las tablas, pasando de “evoluciona”, e incluso “necesita mejorar” a conseguir dichas finalidades. Además se observa que el error o fallo se afronta mejor que cuando no son actividades lúdicas.

Podemos concretar los logros alcanzados con nuestros alumnos en los siguientes:

- Mayor valoración de la necesidad de conocer las frutas.
- Han adquirido mejor conocimiento de los alimentos, sus características.
- Conocen y valoran los sentidos como herramienta para conocer características de los alimentos.
- Se fijan más en los detalles de los parques cuando los visitan.
- Presentan más curiosidad por conocer los árboles y plantas que nos rodean.
- Se paran a escuchar con más frecuencia los sonidos del entorno que les rodea.
- Ven la necesidad de cuidar y respetar el medio ambiente.

## C) PARTE FINAL

### C.1) CONSIDERACIONES FINALES

Las conclusiones que se extraen a raíz de la realización de este trabajo son las siguientes:

- El juego favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.
- Los niños aprenden más fácilmente mediante la práctica, viviendo las situaciones.
- Con el juego los niños aprenden a cooperar, compartir, a conectar con los otros, y a trabajar para superarse progresivamente.
- El juego es un elemento fundamental por las siguientes razones:
  - Incrementa la Motivación.
  - Incrementa la autoestima.
  - Es un impulso a la participación.
  - Desarrolla los sentidos.
  - Desarrolla el ingenio.
  - Ayuda a centrar la atención.
  - Potencia la cooperación con los demás.
  - Potencia la comunicación con el grupo.
  - Potencia el aprendizaje.
  - Aporta confianza en las decisiones.
  - Es gratificante.

### C.3) BIBLIOGRAFÍA

Lista de referencias:

Compilación de Andrés Triper, T. (1991). <i>Juegos, juguetes y ludotecas</i> . Publicaciones Pablo Montesino Escuela Universitaria Pablo Montesino, Madrid.
Decreto 122/2007.- Currículo Segundo Ciclo Educación Infantil.- Castilla y León.- BOC y L 02/01/08.
Lebrero Baena, M. P. (1997). <i>Especialización del profesorado de educación infantil (0 – 6 años)</i> . UNED, Getafe (Madrid). Módulo 3-1.
Lebrero Baena, M. P. (1997). <i>Especialización del profesorado de educación infantil (0 – 6 años)</i>

.UNED, Getafe (Madrid). Módulo 3-2.
Rivero Gracia, M. P. (2001). <i>Didáctica de las Ciencias Sociales para educación Infantil</i> . MIRA
Revista Iber: González Gallego, I. <i>El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las ciencias sociales. El juego recurso didáctico de las ciencias sociales</i> . Didáctica de las Ciencias Sociales. Nº 30 pp. 7- 21. Octubre 2001.
Revista Iber: Marrón, M. J. <i>El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la geografía. El juego recurso didáctico de las ciencias sociales</i> . Didáctica de las Ciencias Sociales. Nº 30 pp. 56-68. Octubre 2001.
Revista Iber: Rosario Piñeiro, M. <i>Los juegos de simulación para el conocimiento del medio. El juego recurso didáctico de las ciencias sociales</i> . Didáctica de las Ciencias Sociales. Nº 30 pp. 46- 54. Octubre 2001.

## **C.4) APENDICES**

### **ANEXO 1**

#### ***“Otoño llegó y hojas secas nos dejó”***

Otoño llegó  
marrón y amarillo,  
otoño llegó  
y hojas secas nos dejó.  
el viento de otoño  
sopla soplará,  
con las hojas secas  
me deja jugar.  
Otoño llegó  
marrón y amarillo,  
otoño llegó  
y hojas secas no dejó.

#### ***“Frutos del otoño”***

Frutos del otoño vamos a coger  
y después al cole vamos a traer.

Las nueces y las castañas,  
piñones, uvas, y miel  
Almendras y mandarinas,  
mi cesta la llenaré.  
Frutos del otoño vamos a coger  
y después al Cole vamos a traer.

***“Nos gusta el invierno”***

Nos gusta el invierno ¿por qué nos gustará?  
Por la nieve blanca y por la navidad.  
El frío de invierno  
Tiene una solución,  
el gorro, el abrigo  
y la calefacción.

***“Ya llegó la primavera”***

Si abres la ventana,  
y ves brillar el sol.  
Si viene a saludarte  
un pájaro cantor,  
Si en el armario quedan  
guardados: las manoplas,  
el gorro, la bufanda, abrigos y las botas.  
ES QUE YA LLEGÓ, LA PRIMAVERA  
TAN JUGUETONA Y TAN TRAVIESA  
ES QUE YA LLEGÓ, LA PRIMAVERA  
Y EN TODAS PARTES VA  
DEJANDO UNA SORPRESA.  
Y EN TODAS PARTES VA  
DEJANDO UNA SORPRESA.

Si crecen poco a poco poquito,  
hojitas en el árbol.

y ves que las hormigas,  
alegres van marchando.  
Si escuchas las abejas,  
zumbando entre las flores,  
y una mariposa  
te muestra sus colores.

ES QUE YA LLEGÓ....

***“Ya llega el verano”***

VERANO Y SOL, ARENA Y MAR  
MUCHO CALOR Y A DISFRUTAR,  
EN VACACIONES VOY A JUGAR  
VERANO Y SOL, ARENA Y MAR.

Llegó el verano me voy de viaje  
ya tengo listo mi equipaje  
andando en coche por las montañas  
quizás durmiendo en una cabaña.

VERANO Y SOL....

Llegó el verano me voy de viaje  
Por la ventana miro el paisaje  
montando en bici llego a la playa  
me llevo gafas, gorra y toalla.

VERANO Y SOL....

Llegó el verano me voy de viaje  
de vacaciones y a descansar  
hasta la vuelta mis amiguitos  
tendremos mucho para contar.

