



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

TÍTULO

**JUGANDO CON MI ENTORNO:
UNA PROPUESTA DE JUEGO PARA DESARROLLAR
LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA.**

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTORA: CRISTINA RETUERTO ANTOLÍN
TUTORA: ESTHER LÓPEZ TORRES**

Palencia, febrero 2018

RESUMEN

Las habilidades sociales y el juego en la infancia son fundamentales para el desarrollo integral del niño y su relación con los demás.

El presente Trabajo Final de Grado muestra una propuesta de intervención educativa para desarrollar las habilidades sociales en la infancia y aproximar a los niños a través de las nociones espaciales, temporales y sociales a una adecuada comprensión e integración en su entorno. El objetivo es valorar el efecto real del juego social en la infancia a través de una metodología lúdica y experiencial basada en aprender haciendo.

PALABRAS CLAVE: educación infantil, juego social, habilidades sociales, aprendizaje experiencial, aprehensión del entorno.

ABSTRACT

Social skills and play in childhood are fundamental for the integral development of the child and his relationship with others.

The present end-of-degree project shows a proposal of educational intervention to develop social skills in childhood and approximate children through spacial, temporal and social notions to an adequate understanding and integration in their environment. The objective is to assess the real effect of social play in childhood through a playful and experiential methodology based on learning by doing.

KEYWORDS: early childhood education, social game, social skills, experiential learning, apprehension of the environment.

ÍNDICE

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	6
3.1 DIMENSIÓN PEDAGÓGICA Y SOCIAL	6
3.2 MARCO LEGISLATIVO	10
3.3 RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL TÍTULO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL CON EL TFG.....	13
3.3.1 Competencias generales.....	13
3.3.2 Competencias específicas.	14
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
4.1 LA SOCIALIZACIÓN EN LA INFANCIA A TRAVÉS DEL JUEGO	19
4.1.1 La socialización: procesos implicados.	21
4.2 EL JUEGO SOCIAL	21
4.2.1 Concepto.	22
4.2.2 El carácter social del juego.	23
4.3 TEORIAS DEL JUEGO VINCULADAS AL ASPECTO SOCIAL	24
4.4 APRENDIZAJE EXPERIENCIAL.....	25
4.4.1 Enseñanza tradicional frente al “Learning by doing”.	26
4.5 LA IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES	27
4.5.1 El aprendizaje de habilidades sociales en la Etapa Infantil.....	27
4.6 EL JUEGO SOCIAL PARA LA APREHENSIÓN DEL ENTORNO.....	28
4.6.1 El espacio en el niño.....	28
4.6.1.1 La experiencia espacial del niño al comenzar la educación infantil.....	29

4.6.2 El tiempo en el niño.....	31
4.6.2.1 La experiencia temporal del niño al comenzar educación infantil.	32
4.6.3 La sociedad en el niño	33
4.6.3.1 La experiencia social del niño al comenzar la educación infantil.....	34
5. METODOLOGÍA.....	35
5.1. FASE 1. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.	35
5.2. FASE 2. DISEÑO DE JUEGOS.....	35
5.3. FASE 3. FICHA DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN.....	36
5.4. FASE 4. DESARROLLO DE JUEGOS Y RECOGIDA DE DATOS.....	40
6. ANÁLISIS DE DATOS	41
7. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.....	46
8. CONCLUSIONES	47
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
10. ANEXOS	53
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICAS	Pág.
Tabla 1: Principios metodológicos.	36
Tabla 2: Ficha de registro aplicada.....	38
Tabla 3: Total de juegos en la propuesta de intervención educativa.	40
Gráfica 1: Participantes por sexo.....	41
Gráfica 2: Habilidades desarrolladas en la propuesta “jugando con mi entorno”.....	42
Gráfica 3: Nociones espaciales en la propuesta “jugando con mi entorno”.....	43
Gráfica 4: Nociones temporales en la propuesta “jugando con mi entorno”.....	44
Gráfica 5: Nociones sociales en la propuesta “jugando con mi entorno”	45

ÍNDICE DE ANEXOS	Pág.
Anexo 1: Nociones espaciales de Hannoun.....	53
Anexo 2: Nociones temporales de Hannoun	54
Anexo 3: Nociones sociales de J. Delval.....	55
Anexo 4: Relación entre los contenidos del currículo del área II y las nociones de espacio, tiempo y sociedad.	56
Anexo 5: Ficha de registro de juegos	57

Nota: A lo largo del presente TFG se utiliza el nombre “niño/os” de forma genérica, abarcando por tanto al femenino “niña/as” como al masculino “niño/os”

1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este Trabajo Final de Grado (TFG) se centra en el análisis de la importancia que posee el juego infantil en el ámbito social y concretamente en las relaciones con los demás a través de éste, así como en el diseño y desarrollo de una propuesta de intervención educativa para desarrollar las habilidades sociales en la infancia. También, se tiene en cuenta un acercamiento hacia la aprehensión de las nociones espaciales, temporales y sociales que permiten la aproximación del niño a su propia realidad. Todos estos aspectos, se plantean desde una metodología lúdica y vivencial donde el niño es el principal protagonista en todo momento.

La propuesta de intervención educativa “jugando con mi entorno” se realiza en un Colegio Concertado de Educación Infantil, Primaria y ESO de la capital palentina, específicamente en el aula de 3 años. En ella, se recogen los conocimientos adquiridos a lo largo de la etapa formativa del Grado de Maestro en Educación Infantil, que nos han llevado a valorar personalmente la importancia del juego infantil como un recurso educativo esencial para la evolución del niño en las diferentes áreas de desarrollo y en concreto en lo social; de ahí que la propuesta sea abordada en torno a este ámbito.

Los juegos planteados en todo este proceso ayudan a que los niños se aproximen a una adecuada comprensión e integración de su entorno, con el fin de que experimenten, conozcan y vivencien diversas formas de relación en su medio social.

Mediante el desarrollo de las habilidades sociales en el aula, se fomenta el proceso de construcción de las nociones espaciales, temporales y sociales, así como distintos valores sociales: igualdad, solidaridad, empatía, respeto, participación... Con todo ello pretendemos valorar el efecto real del juego social en la infancia para lo cual hemos utilizado una ficha de registro de datos aplicada a cada juego, donde hemos ido anotando las observaciones en referencia a los ítems establecidos y acordes a la valoración de la importancia del juego en el aprendizaje; concretamente en el ámbito social.

2. OBJETIVOS

A continuación, se exponen los objetivos propuestos. Siendo estos:

- Profundizar en la importancia del juego y del aprendizaje vivencial para favorecer en los niños la comprensión y la integración en su entorno.
- Crear, poner en práctica y valorar propuestas educativas a partir de una metodología lúdica para desarrollar habilidades sociales en el aula de Educación Infantil.
- Diseñar un instrumento de análisis para clasificar y evaluar los diferentes juegos propuestos en relación a los efectos que poseen para el desarrollo social en la infancia.

3. JUSTIFICACIÓN

La decisión de abordar el juego como promotor del aprendizaje social infantil se justifica por la importancia que éste posee para el desarrollo personal y social del individuo, en cuanto que potencia y refuerza sus habilidades sociales permitiéndole alcanzar así una adecuada socialización.

El interés de este TFG por profundizar en la importancia del juego social en la infancia se justifica desde una triple perspectiva:

- Desde una dimensión pedagógica y social que afecta al desarrollo del niño.
- Desde el marco legislativo que regula la educación infantil.
- Desde el propio perfil profesional del maestro de educación infantil por el que se apuesta hoy en las Universidades, y concretamente en la UVA, tal como queda definido en las competencias del Título.

3.1. DIMENSIÓN PEDAGÓGICA Y SOCIAL

Desde pequeños jugamos espontáneamente la mayor parte del tiempo y se puede decir que, en la etapa de la niñez, el juego es lo más importante pues a través de él, nos desarrollamos como personas y nos socializamos. Así mismo, vamos construyendo nuestra propia visión de la realidad por medio de las nociones espaciales, temporales y sociales que vamos adquiriendo, tal y como señala Brown (2009):

Los seres humanos somos la especie animal que más juega. Estamos hechos para jugar y nos hacemos jugando. Prácticamente todos empezamos a jugar espontáneamente. De pequeños no fue necesario que alguien nos enseñara a jugar. Simplemente descubrimos lo que nos gustaba hacer. Y a través de los juegos aprendimos cómo funciona el mundo y a relacionarnos con los amigos. (p. 16-17).

La necesidad de potenciar las habilidades sociales desde los inicios de la infancia favorece y forma parte del desarrollo de cada niño. Su puesta en práctica mediante el ensayo permite al niño aprender y consolidar comportamientos (nuevos y ya adquiridos) apropiados a las situaciones que se le plantean, siendo el foco de atención central las relaciones interpersonales con sus iguales y con los adultos. De acuerdo con Fuentes (2008) las relaciones sociales de los niños con sus iguales se establecen desde edades tempranas, es por ello por lo que se debe poner en práctica y fomentar el uso de las habilidades sociales en el aula. De esta manera, los niños se adaptan al entorno-aula, adquiriendo paulatinamente una serie de habilidades sociales y normas de comportamiento que les van a permitir integrarse en el aula en función de las normas establecidas. Todo ello, se va a dar a través de las relaciones interpersonales con sus iguales y su modelo de referencia (p. 151).

El acercamiento del niño a las nociones espaciales, temporales y sociales favorece la consciencia de dichos conceptos. La percepción del espacio que le rodea a partir de experiencias directas con el cuerpo y el movimiento (tocando, oliendo, probando, corriendo...), la cronología del tiempo mediante las rutinas diarias, el calendario, el reloj..., y la habilidad de interactuar con el otro con experiencias interpersonales (dar los buenos días, escuchar al compañero, sonreír al otro...) permiten el aprendizaje de las dimensiones espaciales, temporales y sociales. Como plantea Aranda (2016) la conceptualización del espacio y del tiempo en esta etapa es fundamental para aprender y comprender las nociones espaciotemporales de las Ciencias sociales (p. 110). Así mismo Fuentes (2008) nos dice que el niño concibe la realidad de diversas formas en función de la etapa educativa en la que se encuentre. Por eso, desde pequeños, debemos enseñarles habilidades sociales básicas como escuchar, compartir, dialogar, ayudar, cooperar...que son aprendidas en las interacciones con sus iguales y su modelo de referencia. De esta manera, se le ofrece al niño la oportunidad de educarse en esta dimensión social (p. 151-153).

Pese a que muchas veces se pase por alto y no se le conceda la importancia que se merece, el juego es una actividad básica en la vida del niño que se ha dado a lo largo de la historia en todas las sociedades y culturas. Tal y como afirma Brown (2009) “el juego es una actividad primitiva” (p. 25).

Desde hace tiempo, maestros, educadores sociales, pedagogos y otros profesionales de la educación son conscientes de la importancia que éste posee en el desarrollo del niño porque reconocen que es una actividad irremplazable para desarrollar su capacidad de aprendizaje, además de ser un medio de expresión y de maduración física en el plano físico, psíquico, social y afectivo, que le dan la oportunidad de hacer realidad sus sueños, aceptar sus límites, disfrutar jugando, aprender a tolerar las frustraciones, tener que asumir unas reglas, comprobar que pertenece a un colectivo, practicar roles y situaciones cotidianas para relacionarse con sus iguales. Todos los aspectos mencionados anteriormente logran que el juego sea una buena preparación para la vida y en consecuencia, un excelente recurso educativo tal y como lo expone Brown (2009, p. 26).

Se puede decir, pues, que mediante el juego los niños se esfuerzan por conocer al adulto, a sus iguales y al entorno que les rodea, siendo en este momento cuando empiezan a sentirse parte de la sociedad e interactúan con ella.

Desde el punto de vista de Brown (2009, p. 27) el juego tiene diferentes facetas en las que el niño se integra mediante su práctica. Éstas son:

- Placentera: se pone en práctica con la intención de disfrutar, divertirse y recrearse. El simple hecho de jugar produce placer y al hacerlo, se pierde la noción del tiempo ya que se está concentrado en la actividad.
- Voluntaria: no se realiza por obligación, sino que es un instinto que al producir placer, conlleva a que se desee realizar esta conducta de juego.
- Actividad agradable por sí misma: desde el primer momento de juego es divertido y nos hace sentir a gusto.
- Tiene un carácter universal: en todas las sociedades y culturas, se han dado situaciones de juego.
- Implica actividad: requiere moverse, pensar, comunicarse... y desempeña un papel importante en el desarrollo social, motor y cognitivo.

- Ayuda a improvisar: debido a que se experimentan diferentes conductas, nuevas formas de pensamiento, estrategias... que permiten ver las cosas de distinta manera y plantear nuevas alternativas. Nunca sabemos qué va a suceder y por eso a veces se tiene que improvisar para resolver o actuar ante una determinada situación que no se tenía prevista.
- Se desarrolla en un espacio y un tiempo: la duración temporal viene delimitada por la motivación del que juega y el espacio por las posibilidades del lugar físico en que se realiza.
- Permite al niño autoafirmarse: mediante el juego, deja de lado sus preocupaciones y elige la opción que más satisfacción le produce en las diferentes situaciones a las que se enfrenta.
- Se desarrolla en una realidad ficticia: a través del juego, el niño desarrolla el juego simbólico haciendo “como si...” y ensaya posibilidades para su vida adulta.

En relación a estas características que posee el juego, Eberle (citado por Brown, 2009, p. 28) afirma que casi todas las personas cuando jugamos seguimos un proceso que consta de seis fases: anticipación, sorpresa, placer, comprensión, fuerza, desentrevolura y satisfacción.

En la propuesta “Jugando con mi entorno”, hemos tenido en cuenta estos pasos de la siguiente manera:

- Anticipación: desde pequeño el niño suele estar inquieto, en todo momento, ante una nueva situación de juego que se le presenta y lo que suele hacer es anticiparse a ella. Por tanto, manipula y explora sin saber qué hay que hacer realmente.
- Sorpresa: una de las cualidades presentes en todos los juegos que va a permitir a los niños adquirir nuevos aprendizajes e ideas de aquellos saberes que le han creado curiosidad.
- Placer: el niño se siente a gusto, se divierte y por lo tanto disfruta jugando.
- Comprensión: el juego permite a los niños desarrollar sus propias ideas y establecer otras nuevas para crear nuevos conocimientos y poco a poco, entender su valor.

- Fuerza: gracias a esta cualidad del juego, los niños se sienten con energía para seguir jugando a la vez que comprenden mejor el funcionamiento de su entorno debido a las experiencias que van construyendo sobre la realidad.
- Desenvoltura y satisfacción: a través de los juegos, los niños se enfrentan a una serie de situaciones planteadas por cada uno de ellos, las cuales tiene que resolver y sienten agrado al realizarlas de forma adecuada y por el contrario, desagrado si no resultan como querían.

Mediante la propuesta de intervención educativa en el aula que exponemos en este TFG se opta por valorar la importancia del juego en el ámbito social, con la finalidad de analizar el juego como una necesidad básica del niño en todo su ser. A través de éste conocen su realidad, el mundo en el que viven, ensayan conductas sociales, aprenden normas o reglas, descubren sus posibilidades y limitaciones, adquieren autonomía necesaria para ser un miembro activo en la sociedad y desarrollan habilidades sociales (empatía, afecto, comprensión, escucha, respeto...). De esta manera, se consigue un continuo proceso de socialización en los niños puesto que “a través del juego, aprenden cómo funciona el mundo y les ayuda a madurar e interactuar con los demás” (Brown, 2009, p. 16). Además, “incluir los juegos reglados en el estudio contemporáneo nos brinda la oportunidad de analizar en qué medida estos pueden representar una herramienta pedagógica importante para el desarrollo social y cognitivo” (Hassinger-Das et al., 2017, p. 203).

3.2. MARCO LEGISLATIVO

La importancia del juego en la etapa de la niñez es tan relevante que ya en la Declaración de los Derechos del Niño (DDN) adoptada por la Asamblea General de la Organización de Naciones Unidas (ONU) el 30 de noviembre de 1959 fue reconocido como un Derecho en su artículo 31: “el niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales”. En coherencia con este reconocimiento, la importancia del juego ha sido recogida reiteradamente en la normativa que regula el sistema educativo en nuestro país, y algunos ejemplos sobre su tratamiento en la etapa infantil están presentes también en la legislación más reciente.

En el año 2006, la Ley Orgánica de la Educación 2/2006 de 3 de mayo, de Educación (LOE) explicitaba: “los métodos de trabajo en ambos ciclos se basan en las

experiencias, las actividades y el juego y se aplican en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social” (Art. 14.6).

La justificación de la propuesta de intervención educativa que se presenta en este TFG reside fundamentalmente en la vigente normativa que regula el actual sistema educativo español, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) que, situando al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, apuesta por las metodologías de enseñanza activa considerando el juego como un recurso metodológico fundamental.

Al principio del preámbulo I se expone:

El alumnado es el centro y la razón de ser de la educación, su aprendizaje debe ir dirigido a formar personas autónomas, críticas y con pensamiento propio. Todos los estudiantes poseen talento, pero la naturaleza de este talento difiere entre ellos. En consecuencia, el sistema educativo debe contar con los mecanismos necesarios para reconocerlo y potenciarlo.

Así mismo, en el segundo párrafo del preámbulo IV se indica:

La educación es la clave de esta transformación mediante la formación de personas activas con autoconfianza, curiosas, emprendedoras e innovadoras, deseosas de participar en la sociedad a la que pertenecen (...). El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas, que han ido cambiando con la sociedad.

Y se manifiesta en el tercer párrafo:

Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación del cambio.

Dicha propuesta también se justifica en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, y en el contexto autonómico de Castilla y León en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Éste aparece dividido en tres áreas de conocimiento:

1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
2. Conocimiento del entorno.
3. Lenguaje: Comunicación y representación.

En el Anexo del Decreto 122/2007, justo al comienzo, donde se hace referencia a los principios metodológicos generales, se explicita:

El juego es uno de los principales recursos educativos para esta edad. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros (...) Por lo tanto, el juego forma parte de la tarea escolar y en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos.

De entre todas las áreas del currículo, el área de Conocimiento del entorno favorece especialmente el desarrollo de las habilidades sociales del niño, por cuanto permite ponerle en contacto directo con su entorno social y cultural, y hacerlo, además, a través del juego social, tal como se indica en la normativa referida a dicha área:

Posibilita al niño el descubrimiento, comprensión y representación de todo lo que forma parte de la realidad, mediante el conocimiento de los elementos que la integran y de sus relaciones, favoreciendo su inserción y participación en ella de manera reflexiva y participativa (...)

Es el intercambio permanente con el medio y sus vivencias lo que va a permitir ampliar el conocimiento sobre el mundo físico y natural. Mediante la exploración con el entorno más próximo aprende a situarse y orientarse en el espacio (...).

En las interacciones que establece, aprende a relacionarse con sus iguales y adultos generando vínculos de afecto y actitudes de confianza, empatía, apego (...) desarrolla valores de colaboración, tolerancia y respeto que constituyen una base sólida para su proceso de socialización.

No obstante, en nuestra propuesta de intervención se hace también mención a las otras dos áreas de conocimiento porque debido al carácter globalizador de este Ciclo, los contenidos de cada área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras, tal y como nos expone Aranda (2016, 39): “las tres áreas se definen como áreas de conocimiento y experiencia, sus contenidos adquieren sentido desde la

complementariedad, y contienen aspectos relativo al saber, al saber hacer y al saber ser”.

Atendiendo a Rivero (2011, p. 17):

El área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal hace referencia, de forma conjunta a la construcción gradual de la propia identidad y al establecimiento de relaciones afectivas con los demás como procesos inseparables (...)

El área de Conocimiento del entorno pretende favorecer el proceso de descubrimiento y representación de los diferentes contextos que componen el entorno infantil, así como facilitar su inserción en ellos, de manera reflexiva y participativa (...)

El área de Lenguajes: comunicación y representación permite consolidar las relaciones entre el niño y el medio, hace posible la representación de la realidad, así como la comunicación y las interacciones con los demás (...)

3.3 RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL TÍTULO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL CON EL TFG.

A lo largo de la elaboración del presente TFG se abordan gran parte de las competencias expresadas en la memoria de Plan de Estudios del Título de Grado de Maestro o Maestra en Educación Infantil en la Universidad de Valladolid acorde a la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre. Se establece que los estudiantes deben adquirir durante su formación una relación de competencias generales y específicas, estableciendo una diferenciación entre formación básica, didáctico disciplinar, prácticum y Fin de Grado.

3.3.1. Competencias generales.

Las competencias generales del título que se ven reforzadas con el presente TFG son:

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.

Mediante este TFG, se han aplicado los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la formación universitaria, aplicando los juegos y las habilidades sociales dentro de

la intervención educativa siendo capaz de modificar, resolver y adaptar los juegos propuestos y los conflictos planteados a las características individuales de los alumnos.

3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

Con los juegos planteados y a través de la ficha de registro reunimos los datos que posteriormente fueron analizados y nos permitieron emitir reflexiones y conclusiones sobre el efecto real del juego social en el aula.

4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Se ha deseado transmitir la información sobre el valor del juego social en la infancia, recogiendo y analizando datos, observaciones y conclusiones. Durante su elaboración ha sido una constante el intercambio de ideas y propuestas con la maestra tutora de prácticas, buscando además la solución a los distintos problemas diarios que surgían en el aula.

3.3.2 Competencias específicas.

A. De Formación Básica:

Así mismo, las competencias de formación básica que se hacen más presentes en nuestro TFG son las siguientes:

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

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

En esta etapa educativa debemos tener en cuenta los estadios evolutivos de los niños en cada una de ellas para adaptarnos a su nivel de desarrollo. De esta manera, el material utilizado se propone en función a estas características que van a favorecer su desarrollo integral.

4.Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.

A través de la experimentación, el juego libre, la manipulación y los juegos propuestos, el niño va creando su propia visión de la realidad y aprendiendo que en el aula hay una serie de normas de convivencia que se deben respetar. En torno a ellas y a los juegos planteados, los niños van adquiriendo una serie de hábitos de comportamiento, forma de juego, relación con los compañeros y descubriendo nuevos aprendizajes, curiosidades y emociones que les provoca las ganas de seguir aprendiendo.

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

Se ha pretendido que en todos los juegos propuestos, los niños sean los principales protagonistas haciéndose partícipe de éste. Así mismo, se ha intentado producir interacciones sociales con sus iguales y con el adulto a través de sus diálogos, gestos, movimientos, etc.

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

La planificación que recoge y guía los contenidos que se van a abordar durante el periodo escolar, comprende el grado de flexibilidad y adaptación ante los imprevistos de nuevas situaciones y las características específicas de cada alumno y grupo aula. La intervención educativa ha permitido ejercer la competencia de la capacidad de flexibilidad en el ejercicio docente en diversas situaciones y momentos diarios, por ejemplo reducir duraciones temporales de alguna actividad durante la jornada escolar como consecuencia de la extensión de la antecedente, o dar el tiempo adecuado de atención a un niño ante su momento de enfado...

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

Para el niño, el adulto es su modelo de referencia. Por ello, se considera necesario establecer vínculos afectivos entre ambos y conocerse muy bien para que si en algún momento se sienten preocupados, con miedo... acudan a ellos y observen si les pasa algo. En todo momento, se ha intentado transmitir seguridad y confianza a los niños mediante muestras de cariño, escucha, contacto directo... y desde el primer día les he dado sus espacios para que fuesen ellos los que se acercasen a mí. En las salidas realizadas, si alguna persona desconocida se acercaba a ellos, enseguida venían a mí y a la profesional docente.

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

En el aula, como espacio de convivencia diario, se desarrollan normas, valores y pautas que favorezcan ésta. Por ejemplo mediante la asamblea conseguimos que el niño ejerciese la escucha, el silencio ante la expresión del otro, su aportación con la expresión verbal, la autonomía a través de la distribución de responsabilidades...

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

37. Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro

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

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

De forma diaria, la función docente implicaba observar las conductas y comportamientos de cada niño así como el grupo en el aula, tratando de redirigir aquellas conductas hacia el aprendizaje adecuado mediante la conversación con el niño o la sugerencia a que éste se implicase en el aula... También cada día anotaba en la ficha registro los datos observados de cada actividad que me ayudaba a prestar atención sobre otros aspectos en posteriores días y que inicialmente no había considerado.

Los datos han proporcionado unos resultados que nos llevan a las conclusiones que se expresan en este documento.

B. Didáctico Disciplinar:

De igual modo, señalamos a continuación las competencias del módulo didáctico disciplinar que se tienen en cuenta en este TFG.

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

Los juegos planteados tratan de diseñar propuestas de intervenciones en las que se han trabajado representaciones numéricas. Por ejemplo: a través de series con castañas, piñas, nueces, los niños dibujaban el número 1. Las nociones espaciales mediante los diferentes espacios (aula, gimnasio, patio) y aplicando las nociones de espacio en los juegos (dentro-fuera-delante, detrás...), geométricas a través de los juegos de encajables y lógicas por medio de las secuencias de puzles, cuentos, series, etc.

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

Mediante el juego libre, los niños interactuaban entre sí y jugaban al juego simbólico imitando profesiones de oficios, actitudes, comportamientos en un ambiente de seguridad y confianza, en el que los niños eran los propios protagonistas. Por ejemplo: con la cocinita, los niños pusieron en una mesa varios platos, uno para cada uno, hicieron café y simulaban que estaban celebrando una fiesta de cumpleaños. Con el maletín de médico, los niños utilizaban los utensilios con los otros compañeros para

tomarles la tensión, mirarles los oídos, el pecho... Lo que realmente estaban haciendo era imitar las conductas de sus adultos ante estos actos.

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

Todos los juegos propuestos poseen un potencial educativo a través de una metodología lúdica y vivencial en la que se pretende que los niños sean los propios protagonistas y aprenden a través de ellos.

C. Prácticum y Trabajo Fin de Grado.

Finalmente, señalamos las competencias vinculadas al Prácticum y al TFG que creemos se ven reforzadas en este trabajo.

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

Los procesos de interacción y comunicación son imprescindibles en el aula, por ello desde el primer momento, se ha intentado enseñar a los niños a mantener unas normas y pautas de convivencia para que sepan cómo deben comportarse en cada momento y qué cosas se pueden hacer y cuáles no. De esta manera se intenta facilitar el aprendizaje y la convivencia dentro del aula. Por ejemplo: a la hora de elegir el responsable del aula, solamente la persona encargada es la que realiza la función y el resto tiene que permanecer atento a la actividad. Si a este se le olvida son los propios niños los que le recuerdan que le toca a él. Mismamente en la asamblea, los niños saben en qué momento pueden hablar y en cuál tienen que escuchar.

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

A través de la experiencia es como se aprenden las cosas. Por ello, en este TFG se hace mención a la teoría del aprendizaje “learning by doing”, es decir, aprender

haciendo, que permiten observar qué cosas funcionan, cuáles no y en función de eso buscar nuevas técnicas y compartir las reflexiones con el profesional docente del aula.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La fundamentación teórica de esta propuesta de intervención se organiza en cinco apartados. En primer lugar, profundizamos en el papel de la socialización en la infancia a través del juego. En segundo lugar, se exponen las teorías del juego más relevantes vinculadas al aspecto social. En tercer lugar, se muestra la importancia de trabajar desde un aprendizaje basado en la experiencia y para ello, se analizan los orígenes de la teoría del aprendizaje “learning by doing” y se hace una comparación entre este tipo de metodología y la enseñanza tradicional. Y por último, en cuarto lugar, se expone la importancia de trabajar las habilidades sociales desde la etapa infantil, haciendo referencia al juego social para la aprehensión del entorno, teniendo en cuenta las nociones vinculadas al espacio, tiempo y sociedad.

4.1. LA SOCIALIZACIÓN EN LA INFANCIA A TRAVÉS DEL JUEGO

El niño desde su nacimiento y a lo largo de su vida es un ser social porque se relaciona con otras personas en todos sus ámbitos (afectivo, cognitivo, emocional y social). Como manifiesta Feliu (2015) “la vida en sociedad implica siempre una relación con el otro. En todo acto educativo aprendemos por la interacción con los demás” (p. 10-11). Según Erikson (citado por Redondo y Madruga, 2010, p. 49) “el niño asimila el alimento social en la medida que se halla activo e inmerso en las interacciones reales”.

Los juegos sociales tienen un papel muy importante en la conducta humana, debido a que las personas somos seres sociales y el juego es como un carburante para desarrollar las habilidades sociales, posee un importante valor socializador, pues en su ejecución se proponen nuevas tareas que van enriqueciendo la actividad a través de la interacción con los demás. Como manifiesta Garbarino, Stott y Claustro (1993):

El juego refleja la competencia del niño y a medida que crece las formas que adopta su juego cambian, aumentando en complejidad y diferenciación (...) y adquiere nuevas habilidades. En el juego, los niños ponen en práctica una y otra vez lo que han aprendido (p. 162-163).

Los juegos sociales son válidos transmisores de culturas, pues mediante el proceso se transmite una serie de normas, valores y costumbres que caracterizan a cada organización social, tal y como expone Vygotsky (citado por Pecci, Herrero, López y Mozos, 2010, p. 18).

Así el concepto de “socialización” ha sido centro de diversos estudios e investigaciones. Como expone Delval (1983) “desde el nacimiento, e incluso desde antes, el niño está sometido a la influencia de la sociedad en la que vive” (p. 2). Al nacer se produce ya el contacto iniciándose la socialización y el desarrollo social, con el descubrimiento de uno mismo a través del descubrimiento del otro.

Nelly y Clermont (1984) exponen “la socialización es como toda organización, un sistema de interacciones en las que cada individuo constituye un pequeño sector, biológico y social al mismo tiempo.” (p. 37). En relación a esta definición Wallon, (citado por Redondo y Madruga, 2010, p. 53) la socialización es “la interacción recíproca del niño con su medio tomando como referencia el grupo” y en ella se trabajan las tres esferas de socialización: familia, escuela y entorno. Atendiendo a Prat y Del Río (2005) “es el proceso por el cual el ser humano se convierte en un miembro activo y de pleno derecho de la sociedad de la que forma parte. Esto implica adquirir pautas, costumbres, valores culturales (...)” (p. 43).

Redondo y Madruga (2010) sostienen que la socialización es:

El proceso por el cual los seres humanos aprenden e interiorizan, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a las estructuras de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos y se adaptan así al entorno social en cuyo seno deben vivir (p. 48).

Teniendo en cuenta a los diversos autores, tal vez se puede considerar que la socialización es el proceso mediante el cual el niño adquiere conocimientos de su entorno a través de las experiencias y la relación directa con su medio ayudándole así, a la puesta en práctica de las habilidades sociales para interaccionar de forma adecuada en la sociedad en la que está inmerso.

Según Fuentes (2008, p. 152) “los niños aprenden a conocerse a sí mismos comparándose con los demás”. De esta manera, ellos se autoevalúan, comparan con el resto de compañeros y van estableciendo relaciones sociales dentro de un contexto que

les permiten tener un mejor conocimiento de sí mismos, porque a través de estos aspectos toman conciencia de su propia identidad.

4.1.1. La socialización: procesos implicados.

El proceso de socialización es un proceso constante y continuo producido a lo largo de toda la vida. En el niño se inicia en la familia y en la escuela (socialización primaria) donde adquiere una serie de habilidades sociales básicas (ayuda, respeto, cooperación...) que le capacita posteriormente y a lo largo de toda su vida, para adaptarse a los diferentes contextos que se le presenten desarrollando así la socialización secundaria. Atendiendo a Redondo y Madruga, (2010. p. 49) en este proceso se implican otros de tipo mental, conductual y afectivo.

Se considera que los procesos mentales permiten al niño la adquisición de destrezas sociales sobre la relación con uno mismo y con los demás. Mediante el proceso conductual, el niño interioriza pautas de comportamiento y valores que le ayudan en sus interacciones sociales y en los procesos afectivos se ponen en juego la empatía y el apego, siendo dos factores imprescindibles para el asentamiento positivo del niño.

El juego contribuye a cubrir las necesidades infantiles al interactuar con los otros, favorece el enriquecimiento de diferentes lenguajes y formas de expresión, le permite desarrollar su autonomía, contribuye al desarrollo general del cuerpo y de todo tipo de habilidades motrices (correr, trepar, saltar...), permite el desarrollo de capacidades (observar, analizar, comparar, interpretar, seleccionar...) y del auto concepto y la autoestima. Mediante el juego solitario y con los otros experimenta emociones y recrea situaciones vividas o imaginadas (Cooper, 2002, citada por Feliu, 2015, p. 23).

4.2 EL JUEGO SOCIAL

En general, el ser humano desde el nacimiento interactúa con el adulto y con su entorno a modo de juego mediante distintas expresiones: llanto, risas, gorgojeos... Paulatinamente, esa interacción con el entorno y el adulto le permite conocer el mundo que le rodea a través de la experimentación, la manipulación y las experiencias sociales, ya que “los niños son exploradores activos del entorno y de sí mismos” (Erikson, citado por Redondo y Madruga, 2010, p. 49).

El juego del niño está relacionado directamente con la sociedad en la que vive, organización familiar, condiciones de vida, hábitat y medios de subsistencia que influyen directamente sobre las prácticas lúdicas.

En la etapa infantil, el juego es la actividad socializadora por excelencia ya que, a través de este, los niños comienzan a establecer sus primeras relaciones sociales con sus iguales. De este modo, el juego permite al niño conocer y respetar las normas del mundo en el que vive, fomenta la comunicación, promueve la cooperación, y además, facilita los diversos procesos de desarrollo.

4.2.1. Concepto.

El juego engloba muchas conductas, por eso no es fácil encontrar una definición que recoja todos estos aspectos. Las distintas investigaciones sobre el significado de juego social, han aportado la existencia de múltiples definiciones descritas por diferentes autores en torno a este ámbito.

Huizinga (citado por Arias, 2012, p. 176) en su obra *Homo Ludens* define el juego como:

una acción u ocupación libre, ejecutada “como si”, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Para Winnicott “el juego facilita el crecimiento, las relaciones con uno mismo y con el resto de personas” (citado por Carmona y Villanueva, 2006, p.11) y Moyles (1990, p. 13) considera que el juego “lejos de ser una actividad superflua y de pérdida de tiempo puede que, en determinadas etapas tempranas y cruciales, sea necesario para la aparición y el éxito de toda actividad social posterior.”

Teniendo en cuenta a Jiménez & Muñoz (2015) “el juego es un contexto de experimentación y descubrimiento que permite entrenar multitud de habilidades en desarrollo referidas a todos los ámbitos: físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social” (p. 198).

Atendiendo a estas aportaciones, se considera al juego social en la etapa de Educación Infantil como una actividad esencial de los niños, en la que toman conciencia de su entorno social de forma activa, generando así aprendizajes del medio que les rodea y constituyendo la acción en la que los niños satisfacen su necesidad de aprender.

Es decir, juego y aprendizaje van unido tal como muestra Loiros: “el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia... los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar y de sintetizar, de imaginar y de formular” (citado por Moyles, 1990, p. 38).

4.2.2. El carácter social del juego.

En todas las sociedades y culturas, jugar ha sido una actividad a lo largo de la historia y las Ciencias Sociales lo han considerado relevante en estudios e investigaciones.

Mediante los juegos compartidos el niño se comunica, espera el turno y actúa acorde a las respuestas de estas acciones, de tal manera que sonrío satisfecho si han salido como esperaba o llora si no ha sido así. Por eso, se puede decir que las relaciones sociales que establece el niño con sus iguales en el momento del juego dependen de la etapa de su proceso de desarrollo.

Siguiendo los tipos de juego de Piaget (citado por Pecci, et al., 2010, p. 17) se puede mostrar lo siguiente en relación al proceso de interacción social en los niños:

Durante los primeros años (de 1 a 2) la actividad del niño es individual y todo es para ellos. Aquí aparece uno de los rasgos del pensamiento infantil característicos de esta etapa, el egocentrismo, y aunque a partir de los dos años el niño amplía sus contactos sociales, este rasgo permanece. Más adelante, sobre los 3 años se produce un juego paralelo, los niños actúan juntos pero uno al lado del otro, no se llegan a juntar.

A los 4 años se realiza el juego asociativo, basado en los deseos de los compañeros, ya empiezan a colaborar los unos con los otros y a tenerse en cuenta. El juego simbólico se hace de forma colectiva.

Durante los 6-7 años se produce una interacción social en la que el niño se relaciona de otro modo con sus iguales, pues en sus juegos aparecen reglas y normas de grupo, y además se empieza a tener en cuenta el punto de vista del otro.

4.3. TEORIAS DEL JUEGO VINCULADAS AL ASPECTO SOCIAL

Algunos expertos en el estudio del juego han considerado los beneficios de éste para la adaptación al medio y el aprendizaje social.

Así Wallón considera que:

Jugar es una actividad natural, espontánea y realizada sin esfuerzo propia de la infancia que permite adaptarse al medio. (...) El desarrollo afectivo surge en un contexto orgánico social, ya que el individuo se forma y desarrolla a partir de unas primeras relaciones con otras personas (citado por Del Río y Prat.2005, p. 29).

Según Bandura (citado por Redondo y Madruga, 2010, p. 53.) a través de la observación en la interrelación recíproca entre modelo y observador se van fortaleciendo normas, valores, conductas y actitudes. El niño tiende a imitar las conductas observadas y repetir las que son reforzadas.

Vygotsky considera que:

A través del juego, el niño conoce su propio yo (su yo individual) y su función social (su yo social), siendo el juego un factor de desarrollo que actúa creando zonas de desarrollo próximo (distancia que el niño debe recorrer para que se dé una evolución entre lo que ya sabe (zona de desarrollo real) y lo que es capaz de hacer con ayuda (zona de desarrollo potencial) (...). El niño observa la actividad de los adultos que le rodean, la imita y la transforma en juego, y en el juego adquiere las relaciones sociales fundamentales (citado por Cruz, Herrero, López, Mozos, 2010, p. 18).

El niño atraviesa en su desarrollo diferentes fases desde el egocentrismo (en el cual se centra en su yo) hasta una fase de socialización mayor con el resto aumentando el desarrollo de habilidades sociales como cooperación, ayuda, respeto, etc. Erikson considera que: “los niños son exploradores activos del entorno y de sí mismos” y señala la especial influencia del ambiente en la maduración del Yo (citado por Redondo y Madruga, 2010, p. 49).

4.4. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Las diferentes perspectivas, modelos y marcos teóricos inciden en el aprendizaje desde diversos ángulos; uno de ellos; el aprendizaje a través de la experiencia, el cual se pone en práctica mediante la presente propuesta de intervención educativa.

Desde hace tiempo son muchos los autores que estudian la importancia que posee esta línea de aprendizaje experiencial creada en base a los fundamentos de autores de la filosofía de la educación, como John Dewey; y de la psicología, como Kurt Lewin y Jean Piaget.

Según Dewey “la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia” (citado por Ruiz, 2013, p. 108), y para Lewin “las experiencias personales sirven para iniciar el propio proceso de cuestionamiento y comprensión de los individuos” (Kolb y Kolb, 2009, p.47).

Esta estrategia didáctica (aprendizaje experiencial) está muy relacionada con el “Learning by doing” impulsado por Schank e implica un cambio de rol en las personas implicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández, Nuviala, Pérez, Grao y González, 2012, p. 162). Se trata de aprender haciendo: el aprendizaje se transforma en el vehículo para el desarrollo humano a través de interacciones entre los individuos con sus potencialidades biológicas y la sociedad.

Este tipo de aprendizaje se considera un proceso continuo basado en la reflexión porque es modificado continuamente por nuevas experiencias.

Atendiendo al ciclo experiencial de Kolb (2009, p.44) el desarrollo del aprendizaje del niño implica cuatro etapas:

1. Experiencia Concreta, *aprender experimentando*: el niño vivencia el juego de forma activa mediante las diferentes herramientas proporcionadas por el adulto generándole así, la base para las siguientes etapas del ciclo. Por ejemplo: se le da al niño objetos redondos para que explore con ellos.
2. Observación Reflexiva, *aprender procesando*: a través de la observación, el niño reflexiona sobre lo sucedido en el juego otorgándole un significado. A partir del ejemplo anterior, en esta fase, el niño observa las características de los objetos (forma, color, tamaño, utilidad...).

3. **Conceptualización Abstracta, *aprender generalizando*:** el niño crea conceptos abstractos a partir de la reflexión anterior. Consciente o inconscientemente el niño identifica la utilidad de los objetos y es capaz de clasificarlos atendiendo a las características expuestas en la etapa anterior. Por ejemplo, el niño se da cuenta de que todos los objetos proporcionados por el adulto son redondos, ruedan y en función de su tamaño y peso unos ruedan más que otros.
4. **Experimentación Activa, *aprender haciendo*:** el niño vuelve a experimentar los materiales proporcionados teniendo en cuenta los conocimientos previos, adquiridos en la fase anterior, para generar nuevos conocimientos (aprendizaje significativo).

Por tanto, este tipo de aprendizaje plantea diferentes situaciones a las que el niño tiene que enfrentarse para tomar decisiones, reflexionar... generándose autoaprendizajes basados en la propia experiencia.

Los juegos planteados en esta propuesta de intervención educativa se basan precisamente en este tipo de aprendizaje, favoreciendo el intercambio de ideas, propuestas, emociones, desarrollo de habilidades, experiencias...

4.4.1. Enseñanza tradicional frente al “Learning by doing”.

En la metodología de aprendizaje tradicional el rol del profesor se centra en repetir una y otra vez la lección y en esta etapa en concreto, en la realización de fichas mientras que el estudiante es un mero receptor que asimila conocimientos. Sin embargo, en el aprendizaje basado en el “learning by doing” el protagonista en todo momento es el niño y el rol del docente es ser un guía y dinamizador de los procesos de enseñanza aprendizaje (Fernández et al., 2012, p. 160). Para ello, les proporciona herramientas y útiles adecuados para buscar, analizar, encontrar y seleccionar información con el fin de convertirla en conocimiento pero siempre partiendo de su realidad. Además, pone en práctica técnicas novedosas para que el niño se sienta asombrado y motivado para aprender a aprender, pues lo importante es cómo se aprende.

Fernández et al. (2012, p. 161) aluden a distintas investigaciones acerca de qué tipo de metodología es mejor poner en práctica para que los estudiantes adquieran los conocimientos pertinentes, como la de Van Dam que ha demostrado que mediante el aprendizaje a través de la experiencia los niños retienen más y mejor la información,

pues la han experimentado previamente mediante su vivencia y es algo que van a recordar para toda la vida.

4.5 LA IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

De forma simple y como primer acercamiento se puede decir que toda habilidad social se basa en una interacción con el otro.

Como indica Monjas (2000, p. 13) “el mantener unas relaciones adecuadas con los demás no es algo que venga determinado de forma innata... la calidad de estas relaciones vendrá determinada en gran medida por nuestras habilidades sociales” que se ponen de manifiesto en el momento en el que el niño interactúa con otra persona. Según Monjas y González (citado por Navarro, 2013, p. 5) “las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea impersonal”.

Éstas ayudan al niño a su socialización y con ello a desenvolverse en su entorno, sentando las bases de su desarrollo personal y social, con los demás y con su entorno, y de soporte para futuros aprendizajes.

Según Pillado, et al. (1997) “las habilidades sociales son el conjunto de conductas que adquiere una persona para tomar decisiones, elaborar un juicio crítico, resolver sus propios problemas y establecer relaciones adecuadas con los demás” (p.1), es decir, “una serie de comportamientos que permiten establecer una relación favorable con las personas que uno interactúa” (Prat y del Río 2005, p. 58).

Lo que es evidente es que las habilidades sociales son imprescindibles en el proceso del niño para su desarrollo social. Compartir, pedir las cosas por favor, ayudar a los demás, escuchar a los otros, saber esperar el turno, solucionar un conflicto mediante el diálogo, pedir disculpas, saber escuchar... Una pluralidad de habilidades y comportamientos sociales que el niño se le debe posibilitar poner en práctica y reforzar los aprendizajes ya adquiridos.

4.5.1 El aprendizaje de habilidades sociales en la Etapa Infantil.

Es fácil observar cómo los niños se relacionan con sus iguales estableciendo muestras de afecto, ayuda, aceptación, etc. Que hacen que tengan sentimientos de bienestar y se encuentren a gusto con ellos mismos. Así mismo, buscan un acercamiento

hacia el otro mediante la puesta en práctica de destrezas como pueden ser: darse los buenos días, pedir ayuda, llamar la atención... Estos aspectos reflejan la afirmación de Monjas (citado por Navarro, 2013, p.5): “los niños que son socialmente competentes son queridos por sus compañeros y amigos, resultan agradables a los adultos y, a largo plazo, consiguen más éxitos escolares y una mayor adaptación al entorno social”.

Dado que el niño pasa una gran parte del tiempo diario en la escuela, ésta es un espacio adecuado para el desarrollo, y puesta en práctica de habilidades sociales y formas de comportamientos adecuados. Mediante la observación el niño adquiere e imita conductas, por ello es importante que el niño tenga referencias de imitación idóneas provenientes del docente.

4.6 EL JUEGO SOCIAL PARA LA APREHENSIÓN DEL ENTORNO

Dado que en la etapa de Educación Infantil los niños se encuentran en un momento evolutivo de construcción y conocimiento tanto de su yo como de su entorno, las ciencias sociales adquieren especial importancia en las propuestas educativas y concretamente en el juego debido a que les permite adquirir numerosas capacidades, además de situarse mejor en el entorno en el que viven (Cuenca, 2008. p. 299).

Las nociones propuestas por las ciencias sociales: espacio, tiempo y sociedad; permiten al niño adquirir una visión más objetiva del medio e integrarse mejor en él.

4.6.1 El espacio en el niño.

Para el niño de esta etapa el espacio está compuesto por formas y objetos, de los cuales no establece relaciones. El niño, según Piaget e Inhelder (1956) (citado por Rivero, 2011, p. 110) “construye una representación geométrica del espacio a partir de estructuras topológicas, que corresponden a las relaciones de proximidad, separación, orden, continuidad y contorno”.

La conceptualización del espacio en la edad infantil es imprescindible para aprender y comprender los conceptos espaciales. Es por ello, por lo que se deben potenciar y favorecer actividades que lo desarrollen en esta etapa educativa.

El pensamiento egocéntrico del niño de esta etapa de infantil percibe el espacio acorde con sus propias dimensiones “tal y como él lo piensa y no como lo ve”

(Hannoun, 1977, p. 72). Por eso, el niño necesita ser preparado para aprehender el mundo y sobre todo el espacio reducido a sus propias dimensiones.

De acuerdo con Giorda (citado por Rivero, 2011, p. 30) “el espacio forma parte del proceso de separación de la madre que lo llevará a desarrollar su identidad propia” (p. 30). El niño percibe el espacio desde el momento de su nacimiento y lo va completando a medida que va creciendo a través de la luz que percibe, las líneas, superficies, volúmenes y colores. De esta manera, va interiorizando nociones de distancia, dirección y orientación. Se podría decir que su percepción se realiza a través del contacto con el entorno, ya que le permite al niño situarse y reconocerlo.

Por lo tanto, hablar del espacio es hablar de la interiorización de las experiencias que se viven, es decir, el niño a medida que interactúa con el espacio, asimila y reproduce su propia visión de la realidad. Tal y como expone Trepát (2007, p. 49) “el aprendizaje de las nociones espaciales a través de las cuales situamos la experiencia y el conocimiento en un marco significativo constituye una finalidad importante en el proceso de desarrollo personal durante la infancia”.

La exploración del espacio es una actividad vital para los niños desde las primeras edades ligada al movimiento y a los juegos. Pero además, desde la perspectiva social es importante qué capacidades espaciales se pretenden desarrollar en cada momento y cuándo se aprenden estas nociones (Aranda, 2016, p. 11).

4.6.1.1 La experiencia espacial del niño al comenzar la Educación Infantil.

Sobre el dominio físico del espacio Aranda (2016) señala:

Se desarrolla en el momento que el niño aprende a desplazarse y a andar puesto que sus posibilidades de exploración aumentan. Alrededor de los tres años el niño tiene control sobre los movimientos de su cuerpo y ya ha creado una imagen mental de su entorno que le va a permitir concebir espacios que no están a través de recuerdos (p. 102).

El niño de educación infantil va a conocer su medio a través de la experiencia de aquellos lugares en los que está habitualmente. Por ejemplo: el cole, su casa, el camino para ir del cole a casa, etc. Por ello, se podría decir que las limitaciones físicas le impone un mundo pequeño y concreto que nosotros como docentes debemos de potenciar.

La teoría de Hannoun (citado por Rivero, 2011, p. 33) nos explica cómo los niños van adquiriendo de forma gradual las nociones espaciales en tres fases sucesivas:

- Espacio vivido. Abarca desde el nacimiento hasta los 7 años, el niño vive el espacio en el momento, es decir el “aquí y ahora”. Por lo tanto, ese espacio vivido lo forma un espacio físico con el que está en contacto y que vivencia mediante los juegos a través de su cuerpo y movimiento.
- Espacio percibido o también conocida como etapa del “allá”. Comprende de los 7 hasta los 10 años. El niño es capaz de percibir el espacio sin necesidad de haber interactuado previamente con él y por tanto, haber tenido una experiencia directa. El niño distingue distancias y precisa posiciones de los objetos en relación a los otros.
- Espacio concebido. El niño es capaz de concebir un espacio más abstracto y matemático, es decir, acorde a sus dimensiones. Suele iniciarse a los 11 años.

Concretamente esta propuesta de intervención educativa se desarrolla en el periodo de Educación Infantil correspondiente a la etapa de lo vivido, pues el niño percibe todo lo que le rodea a partir de su experiencia directa mediante el cuerpo y el movimiento (tocando, oliendo, probando, corriendo...).

En la etapa infantil es capaz de reconocer y aprender nociones espaciales como “cerca y lejos” y posteriormente, en el acceso a una etapa preoperacional (2-7 años), los niños tienen una concepción de espacio más clara que les permite describir distancias y desplazamientos. Siendo capaces de reconocer y aprender nociones tales como delante, detrás, dentro, fuera, arriba, abajo, corto y largo.

Tal y como apunta Aranda (2016):

Las primeras nociones espaciales que los niños son capaces de concebir y que deben ser trabajadas desde los primeros años son las referidas a “cerca de”, “adelante”, “abajo”, “dentro”, alrededor de”, etc. Una vez asimiladas podrá expresar su situación y la de los objetos. Por el contrario, las que requieren mayor dificultad son las nociones relativas a la orientación espacial: derecha-izquierda, pero también “estar a la derecha de...”, desplazarse “a la izquierda de...” La introducción de éstas se contempla con las nociones de medida, las cuales permiten a su vez extender el concepto de espacio, permitiéndole una comprensión cada vez mayor del espacio (p. 111).

Hannoun (1977, p.93) desarrolla una tipología de categorías relacionadas con las nociones espaciales. Ver anexo 1.

4.6.2 El tiempo en el niño.

El tiempo, como indica Trepát (2007, p. 49), sea posiblemente una de las nociones más complejas de adquirir porque no se trata de una noción intuitiva e innata, sino de una construcción de la mente y, por tanto, debe aprenderse.

Tomando como referencia a Hannoun (1977, p. 98) el niño construye una representación del tiempo a partir de los sucesos que tienen lugar en su vida. Es por ello que las primeras experiencias temporales del niño se relacionan con los *ritmos biológicos*, es decir, sus necesidades básicas. Por ejemplo: la alimentación y el sueño. Estos sucesos son transformados por el niño a medida que se repiten en ritmos, de los cuales no es consciente pero a base de repetirlos una y otra vez se ha acostumbrado a ellos y lo que hace es detectar señales que indican qué hechos van a suceder. Por ejemplo: si se le pone el abrigo, el niño lo asocia con irse a la calle.

Más tarde, aparecen los *ritmos perceptivos*, un nivel más abstracto en el que se van a establecer nuevos juegos, cambios en las actividades con el adulto... y por último, se incorporan los *ritmos sociales*. Cuando el niño comienza a hablar empieza a comunicar esas vivencias temporales por medio de expresiones que implican cierto sentido de tiempo, Por ejemplo: el cuento lo asocian con la hora de dormir la siesta, la calle con dar el paseo, etc.

Por ello, es imprescindible que los niños interioricen esta noción para poder así, establecer relaciones significativas, entender las rutinas (factor clave en la educación infantil porque definen el contexto en el que los niños actúan, puesto que organizan experiencias cotidianas de manera estructural) establecidas en el aula, los ritmos con diferentes frecuencias, la continuidad de los sucesos ocurridos en los cuentos, las fases en el desarrollo de una actividad... con el fin de generar el conocimiento del tiempo. Como no indica Cuenca (2008), “la expresión de las nociones temporales viene precedida por su propia percepción del tiempo en función a cuatro aspectos: sucesión/simultaneidad, duración/ritmo, orientación y medición temporal” (p. 300).

Con todo ello se podría decir que la expresión del tiempo del niño se basa en sus propios actos y acontecimientos que le rodean en su vida cotidiana.

4.6.2.1 La experiencia temporal del niño al comenzar la Educación Infantil.

El niño de esta edad tiene bastantes dificultades para situar los acontecimientos vividos y distinguir momentos aislados en el tiempo. Por eso, es importante fomentar el desarrollo de las nociones temporales en esta edad para que los niños las vayan interiorizando poco a poco y tengan conciencia de ello. Tal y como nos dice Piaget y Fraisse (citado por Aranda, 2016, p. 112) “las nociones temporales vienen precedidas por la percepción del tiempo y examinadas en tres aspectos: la sucesión, la duración y las orientaciones temporales”

La percepción de la sucesión va a depender de los acontecimientos y de cómo el niño perciba las cosas. Primero el niño va a asociar los sucesos simultáneos en función de su presente psicológico y a partir de estos aprende la sucesión. En la duración hay que distinguir dos aspectos: el medio y la tarea. El tiempo parece corto en función de la actividad que se realice, si los niños sienten satisfacción ante ella o se cansan.

La orientación en el tiempo se realiza con relación a un doble sistema de referencia: en primer lugar el sistema proporcionado por el paso del día y la noche, y en particular por la posición del sol o las sombras.

En sus comienzos el niño no es capaz de situar nada que no pertenezca a su tiempo y nada que no sea de su tiempo. Esto es debido a su pensamiento egocéntrico que condiciona al niño a su propia percepción, es por ello por lo que necesita participar en un acontecimiento para entenderlo.

Sobre los 4-5 años va a ser capaz de convertir los ritmos diarios en secuencias ordenadas, como son las rutinas establecidas en el aula.

La experiencia del espacio va unida a la del tiempo mediante los ritmos, las danzas, las carreras, basado en actividades de aula. Se podría decir que la capacidad de comprender el tiempo en educación infantil está condicionada por su desarrollo psicológico pero también por su medio social en el que se desenvuelve.

De acuerdo a los estadios de la teoría de Hannoun (1977, p. 95) y centrándonos en “el tiempo vivido”, pues es una etapa que cronológicamente coincide con la escolarización en la etapa de Educación Infantil, el niño percibe inicialmente el mundo

que le rodea de una manera confusa y mal organizada porque no discrimina con claridad, los sucesos, las posiciones y las duraciones.

Para que los niños aprendan esta noción, sería conveniente trabajarla desde las experiencias personales, directas, los ritmos, las rutinas, y las repeticiones para acercarlos hacia la aprehensión de las primeras categorías temporales: frecuencia y regularidad. Además, se debe utilizar un lenguaje rico referido al ámbito temporal (hoy, mañana, ayer, ahora, antes, después...). De esta manera, el niño comprenderá mejor esta noción de tiempo porque desde el primer momento, se parte de sus experiencias.

Y por tanto las estrategias didácticas de observación, experimentación y juego, son imprescindibles pues permiten al niño practicar la observación, manipulación, poner en marcha los sentidos y la simulación de situaciones de la vida cotidiana (juego simbólico).

Las categorías relacionadas con las nociones temporales descritas por Hannoun (1977, p. 114) se corresponden con unas expresiones determinadas, según se puede ver en el anexo 2.

4.6.3 Sociedad en el niño.

Según ya hemos ido avanzando, este es un conocimiento reconstruido por el niño en relación con su medio, sus necesidades y actividades (Aranda, 2016, p. 114).

El proceso de construcción del conocimiento social puede ser considerado como el resultado de influencias externas el niño aprende de forma pasiva o un proceso construido y dinámico e interactivo en constante transformación.

Como dice Delval (2007):

El hombre construye representaciones de toda la realidad que le rodea, del funcionamiento de las fuerzas de la naturaleza, de los otros seres vivos y de él mismo. Entre esas representaciones están las de la propia vida social, que incluyen cómo relacionarnos con los demás, cuál debe ser nuestro comportamiento hacia ellos (...) el hombre tiene que elaborar modelos del funcionamiento social (p. 12).

En el desarrollo social del niño es esencial formar parte de las representaciones de los otros y de sí mismo, así como de distintos tipos de relaciones sociales: amistad, autoridad, dependencia, etc. Delval (2007) señala que “aprendemos a reconocer cada

una de esas situaciones y a comportarnos dentro de ellas de acuerdo con los usos sociales del medio en que vivimos” (p. 16).

Una de las primeras nociones que los niños adquieren son las normas y las reglas sobre lo que debe y no debe hacerse. Por eso, desde edades tempranas, se le anima o reprime en función de los comportamientos que se consideran adecuados. Por ejemplo el sueño, la comida, la higiene... otras normas solamente se aplican en determinados momentos al cruzar la calle... y están ligadas a los valores sociales del grupo en el que se vive y del cual aprendemos conductas buenas, deseables o malas.

Es más tarde cuando se adquieren los valores, a través de los adultos y sus iguales y éstos están ligados con las normas porque expresan aquello que la sociedad considera como positivo o negativo.

4.6.3.1 La experiencia social del niño al comenzar la Educación Infantil.

El primer contacto del niño con la realidad es un contacto socialmente mediado. Se puede decir que es social porque necesita intervenciones sociales, incluso las provoca. Las primeras relaciones interpersonales son previas a las relaciones sociales y se establecen entre el niño y la figura de referencia. Estos lazos son la base de su crecimiento emocional, moral y social. Posteriormente, en el segundo año de vida, es cuando empieza a establecer relaciones simples con el adulto pues aumentan sus posibilidades de comunicación, escucha...

A los tres años el niño está dispuesto a compartir, esperar y colaborar con los otros. La familia, los amigos, los compañeros y personas que están habitualmente con el niño componen todas sus relaciones sociales, que le permiten adquirir un gran bagaje de palabras provenientes de estas personas.

Los aspectos sobre los que versan las representaciones de la sociedad que forman parte de la representación del mundo social han sido desarrollados por Delval (2007, p. 20). Ver anexo 3.

5. METODOLOGÍA

Para la elaboración del presente TFG se han seguido una serie de fases interrelacionadas entre sí: revisión bibliográfica, diseño de juegos, ficha de registro de observación, desarrollo de juegos y recogida de datos. A continuación, se explica de forma detalla en qué consisten.

5.1. FASE 1. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.

Con la recogida y selección de información en relación a los estudios y teorías sobre la socialización de la infancia a través del juego, las habilidades sociales, el aprendizaje experiencial y las nociones vinculadas al espacio, tiempo y sociedad.

5.2. FASE 2. DISEÑO DE JUEGOS

La intervención educativa que se propone se ha elaborado en base a seis principios metodológicos señalados por Aranda (2016, p. 266):

Principio de aprendizaje significativo	Se parte de los conocimientos previos y las necesidades de los niños suscitándoles el interés hacia cada uno de los juegos propuestos, a través de las experiencias adquiridas que le permitirán interiorizar nuevos aprendizajes.
Principio de globalización	Desde un mismo enfoque, conocimiento del entorno, se trabajan diferentes aspectos referidos a todas las áreas de conocimiento que nos va a permitir la construcción de aprendizajes amplios y variados. Trabajando así se respetan de manera significativa los intereses, las necesidades educativas y los ritmos de aprendizaje de cada niño y se hace posible una mayor aproximación a la realidad porque se permite partir de una situación real para dar respuesta a necesidades de carácter global y complejo.
Principio de actividad	Los niños aprenden a través de su propia acción pues en todo momento son los principales protagonistas y la actividad les va a dar la oportunidad de conectar sus intereses y necesidades y forma de aprendizaje.
Principio de socialización	Es la base en todo proceso de aprendizaje porque a través de él, el niño adquiere habilidades de interacción, conoce normas, valores y hábitos que le van a permitir desarrollar y adaptarse a la sociedad en la que vive.
Principio de la creatividad	Uno de los aspectos que tiene que estar presente en esta etapa de infantil, pues se trata de una idea abstracta que nace de la imaginación de los niños e implica poner en juego distintas estrategias, por ello se debe potenciar. De esta manera, cada niño será capaz de crear sus propias ideas, fantasías, etc.
Principio de individualización	Se pone en práctica respetando las características individuales de cada niño puesto que es único y diferente de los demás.

Tabla 1: Principios metodológicos.

5.3. FASE 3. FICHA DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Se ha elaborado un instrumento que nos ha permitido anotar datos y descripciones de cada juego desarrollado y en relación con los contenidos didácticos y curriculares del área de Conocimiento del entorno.

Cada ficha se organiza en 5 apartados relevantes:

- **Objetivos didácticos:** hacen referencia a aquellos aspectos que se pretenden conseguir en cada uno de los juegos planteados.

- Contenidos (generales y didácticos): relacionados por cada juego con el área de Conocimiento del entorno. En el anexo 4, se muestran los contenidos generales del Decreto 122/ 2007, de 27 de diciembre del área de conocimiento del entorno vinculado a cada una de las nociones que se han tenido en cuenta para diseñar los juegos.
- Habilidades: se han registrado la presencia o ausencia de un total de 15 habilidades espaciales, temporales y sociales.
- Nociones trabajadas: se han anotado la presencia o ausencia de diez aspectos vinculados a las tres nociones centrales: espacio, tiempo y sociedad.
- Observaciones: apartado en el cual se registran aspectos tanto individuales como grupales. Aunque no es de interés principal la observación individualizada sí se tiene en cuenta en cada valoración.
- Otros: también aparece un espacio para registro descriptivo de cada juego, título y fotografía.

A continuación se refleja la ficha de registro aplicada:

0	Título del juego:	
Fotografía	Objetivos Didácticos	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en equipo de forma cooperativa • Se ayudan los unos a los otros • Identifican los elementos y características del paisaje • Comparten • Juegan con otros niños • Ubican temporalmente las rutinas diarias • Asumen responsabilidades • Inician y/o mantienen una conversación • Sitúan los objetos en el espacio • Respetan las normas establecidas • Expresan sentimientos y emociones • Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones • Se orientan en el espacio • Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación • Representan distintas profesiones 		

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad			Frecuencia			Profesiones		
Anterioridad			ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente			ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad			Pasado			Normas		
Exterioridad			Futuro			Tipos de organización		
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles		
Interioridad			Sucesión					
Exterioridad			VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud					
Proximidad			Rapidez					
Alejamiento								
Descripción								
Observaciones realizadas								

Tabla 2: Ficha de registro aplicada

5.4. FASE 4. DESARROLLO DE JUEGOS Y RECOGIDA DE DATOS.

Previamente al desarrollo del juego se establecen los objetivos, contenidos y descripción de lo que pretendemos y durante su puesta en práctica se anotan, en la tabla mostrada anteriormente, las observaciones y habilidades que consideramos oportunas.

En el anexo 5, se pueden consultar todas las tablas de los distintos juegos planteados. Hemos de hacer referencia a las dificultades que han surgido al realizar nuestra propuesta: en algunos de los juegos, como queda anotado en el apartado de observaciones de la ficha de registro, algún niño tenía reparo en intervenir en él y tuvimos que poner en práctica las estrategias didácticas aplicadas por la docente con la finalidad de que todos los niños fuesen partícipes de la actividad.

A continuación, se citan todos los juegos puestos en práctica en el aula numerados según la secuencia con la que se han ido realizando:

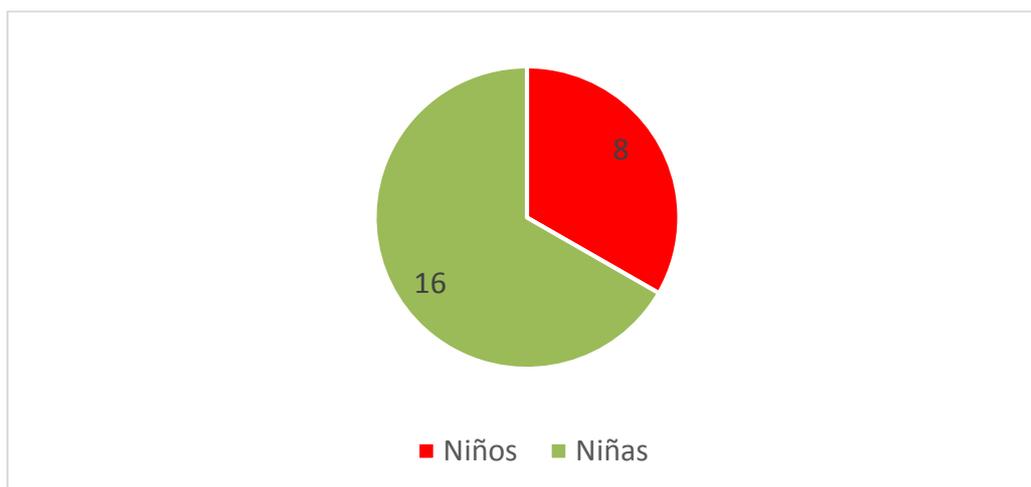
1. Nos damos los buenos días	8. Voy a crear...	15. Erizo de pan
2. Aprendo con los animales	9. Manos relajantes	16. Arena
3. Nos atamos los botones	10. De turismo por el cole	17. Caracol
4. Colores de otoño	11. Cortina otoñal	18. Caja del soplo
5. Descubrimos como somos	12. Castaña Manolita	19. ¿A qué saben los besos?
6. ¡Qué divertida es la lluvia!	13. La castañera	20. Espumillón
7. Nuevas sensaciones	14. Calabazas	

Tabla 3: Total de juegos en la propuesta de intervención educativa.

6. ANÁLISIS DE DATOS

La propuesta de intervención se ha realizado en un grupo-clase integrado por un total de 24 alumnos, 8 niños y 16 niñas de tres años en un colegio de titularidad concertada.

Por lo tanto, dos tercios de los participantes son niñas.



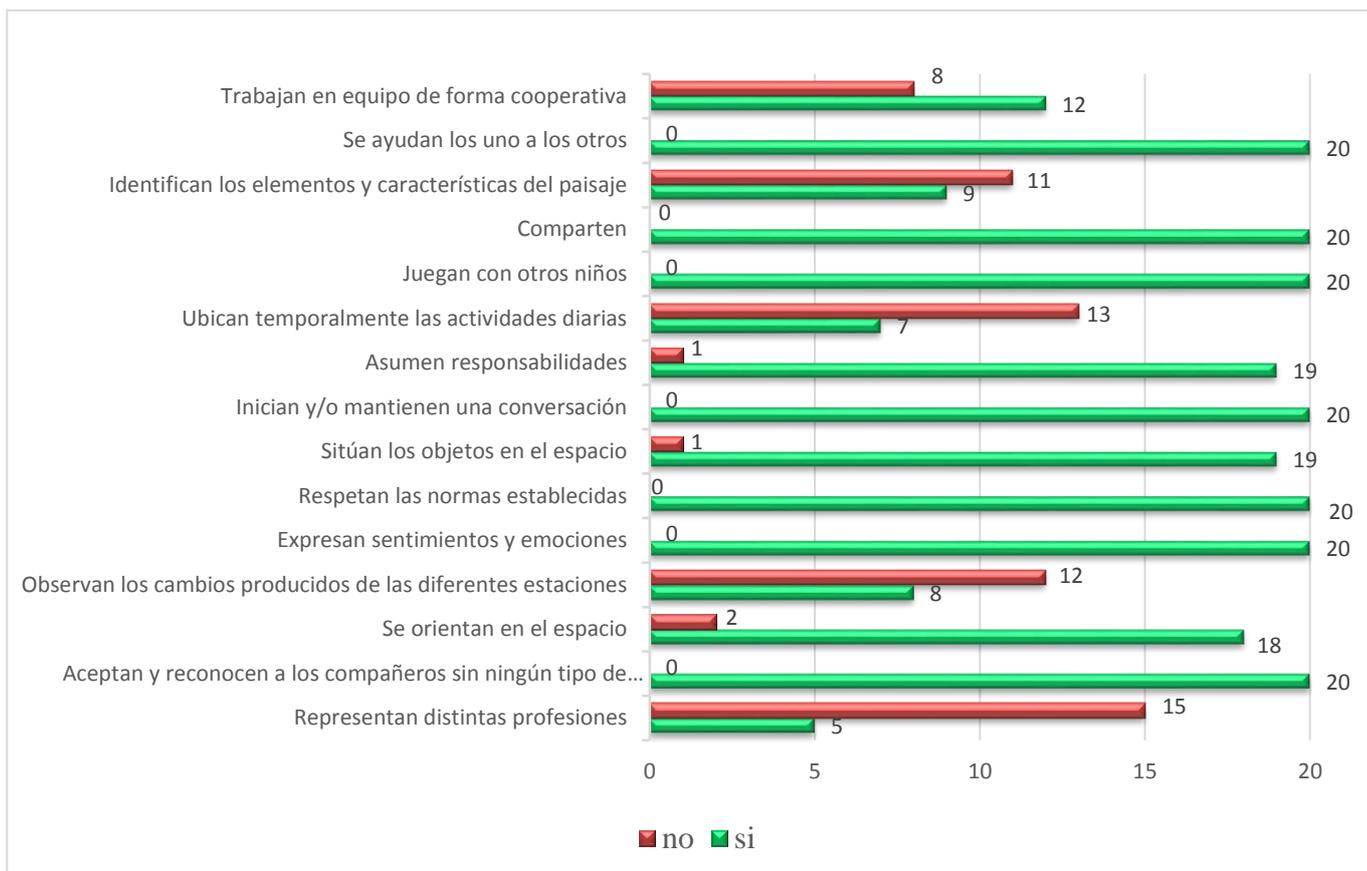
Gráfica 1: Participantes por sexo

En esta clase no había niños con necesidades educativas especiales y por tanto, no tuvimos que adaptar ninguno de los juegos pero sí, en todo momento, se respetó su desarrollo integral y evolución en cada uno de ellos.

Para analizar los resultados obtenidos se ha computado en el total de los juegos realizados las habilidades sociales y nociones vinculadas al espacio, tiempo y sociedad que se han trabajado.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en relación con las distintas categorías observando y señalando las que han tenido mayor y menor peso en la propuesta de intervención educativa desarrollada en el presente TFG “jugando con mi entorno”.

En relación a las habilidades sociales que se desarrollan en cada juego, los datos extraídos han sido los siguientes:



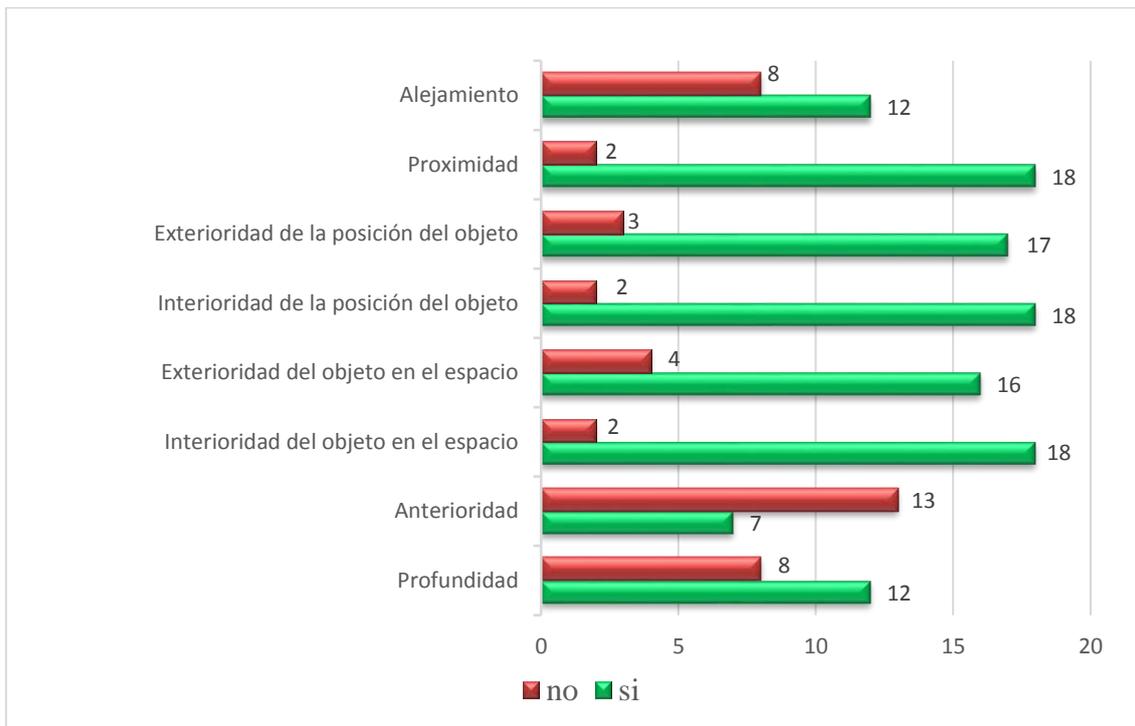
Gráfica 2: Habilidades desarrolladas en la propuesta “jugando con mi entorno”

Como se puede observar en la gráfica en siete de los juegos propuestos se trabajan la totalidad de las habilidades sociales planteadas siendo éstas: se ayudan los unos a los otros, comparten, juegan con otros niños, inician y/o mantienen una conversación, respetan las normas establecidas, expresan sentimientos y emociones y aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación. Así mismo, en tres de los juegos presentados se aplican casi el conjunto de las habilidades: asumen responsabilidades, sitúan los objetos en el espacio y se orientan en el espacio.

Las habilidades más trabajadas en cada juego en su mayoría tienen relación con la noción interpersonal, afectiva y social. Y dos de ellas se han dado en relación a la noción espacial: se orientan en el espacio y sitúan los objetos en el espacio.

Por otro lado, cada juego incide en menor medida en tres habilidades: ubican temporalmente las actividades diarias, representan distintas profesiones y observan los cambios producidos en las diferentes estaciones, siendo el tiempo la habilidad menos trabajada.

En relación a la noción espacial,

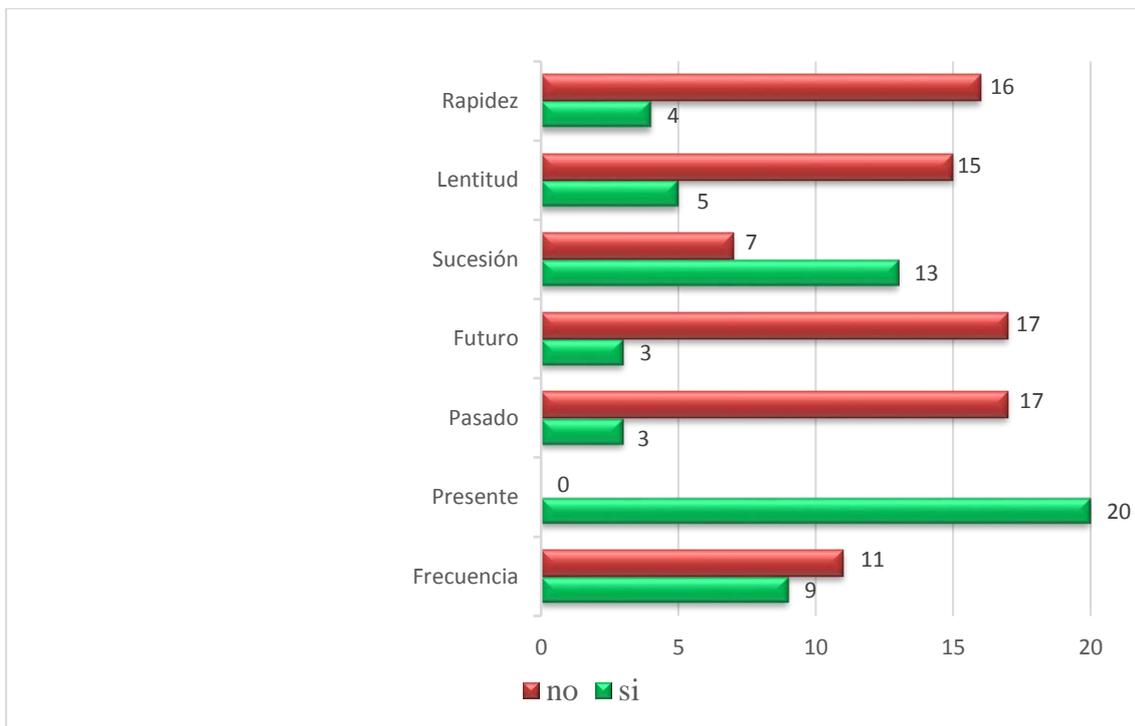


Gráfica 3: Nociones espaciales en la propuesta “jugando con mi entorno”

En el gráfico de barras se puede observar que las nociones espaciales se han trabajado en casi la totalidad de los juegos centrándose más en el objeto en el espacio (interioridad y exterioridad), así como la posición relativa del objeto (interioridad y exterioridad) y las distancias, específicamente la proximidad.

Por otro lado, se hace referencia a las nociones de alejamiento y profundidad que aunque se trabajen en menor medida, también están presentes en los juegos. Sin embargo, las nociones de orientación y concretamente la anterioridad es la menos trabajada

En relación a la noción temporal,

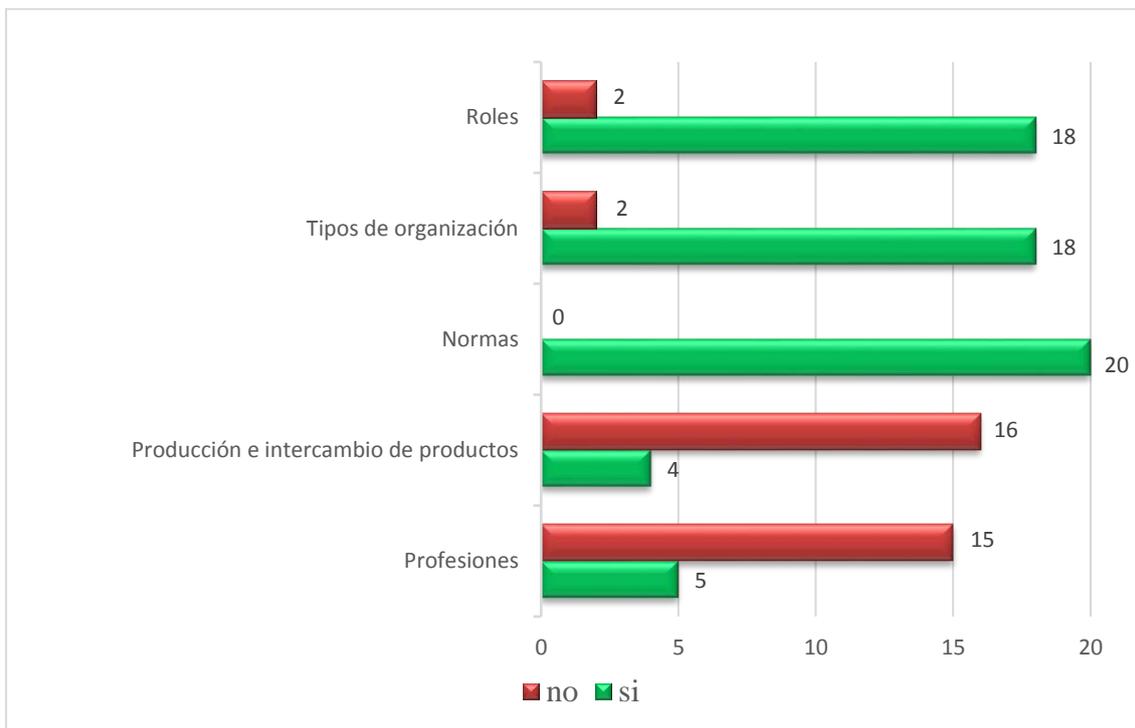


Gráfica 4: Nociones temporales en la propuesta “jugando con mi entorno”

Como se observa en el gráfico de barras la orientación y concretamente la categoría del presente se desarrolla en la totalidad de los juegos, siguiendo la categoría de sucesión. La frecuencia en casi de la mitad de ellos y el resto apenas se lleva a cabo en los juegos.

No obstante, aunque el gráfico llama la atención, pues aparecen muchas barras rojas en él en vez de verdes, hay que considerar lo siguiente. Atendiendo a los autores que han estudiado la comprensión de esta noción en los niños, el presente y la sucesión son de las primeras nociones que el niño adquiere y éstas son las que más se trabajan en los juegos.

En relación a la noción social,



Gráfica 5: Nociones sociales en la propuesta “jugando con mi entorno”

Las nociones sociales se abordan en casi todos los juegos, puesto que en dos de ellas se trabaja casi la totalidad: tipos de organización, y roles. Y las normas están presentes en todos ellos.

Por otro lado, las profesiones y la producción e intercambio de productos apenas se trabajan.

7. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Los datos nos permiten extraer algunas conclusiones sobre esta propuesta de intervención en torno a la validez de la metodología lúdica para desarrollar habilidades sociales en el aula de educación infantil. Prácticamente la totalidad de las habilidades sociales seleccionadas para este trabajo han sido desarrolladas a través de los distintos juegos. En ello es probable que haya influido positivamente el ambiente del grupo-aula donde se han realizado las prácticas, que ha sido muy bueno. Los niños en general han respondido adecuadamente a los juegos planteados en la intervención, siendo estupenda la relación entre los compañeros.

Se puede decir, que casi en su totalidad, cada juego se ha centrado en el efecto educativo de las habilidades sociales provocando un fuerte efecto educativo en la mitad de las nociones sociales: roles, organización y normas. Y en la noción espacial, exceptuando la orientación-anterioridad. Cada juego aportaba nociones espaciales de forma equilibrada.

Cada juego apenas centraba su efecto en las nociones temporales, exceptuando el “presente” ya que los niños son un claro ejemplo del “aquí y ahora” y la “sucesión de los instantes” (marcando los tiempos). Considerar que de forma adecuada las nociones temporales deben ser trabajadas desde esta etapa y reforzada en cursos posteriores de la etapa de Educación Infantil. Esta conclusión apoya a los estudios que afirman que las nociones temporales son más complejas y se van adquiriendo con posterioridad y de forma progresiva. Quizá haya sido la noción menos trabajada en la propuesta y por ello, de cara a futuras intervenciones, se tendrá más en cuenta para equipararla con las otras nociones y habilidades.

Otra limitación ha sido que no hemos contemplado el análisis de datos que relacionen los efectos educativos de las habilidades y nociones sociales, espaciales y temporales atendiendo su relación en función del sexo de los participantes, ya que dos tercios del aula eran niñas. Desde un inicio no fue planteado, aunque puede ser una oportunidad futura de poder establecer aciertos o no en dicho aspecto.

8. CONCLUSIONES

El aprendizaje y la puesta en práctica de las habilidades sociales en el aula es imprescindible para la formación del desarrollo integral de los niños, pues mediante sus relaciones sociales con sus iguales y el adulto descubren las necesidades básicas de uno mismo y efectúan una serie de destrezas que les permiten ser partícipes del aula de acorde a las reglas y normas establecidas. Por ello, nos ha parecido imprescindible proporcionarles curiosidad ante cada una de las actividades planteadas y que ellos mismos expresen, opinen y reflexionen sobre lo que sientan en su interior en cualquier momento de la jornada. De esta manera, podremos comprender mejor su mundo interior y les ayudaremos a asentar las bases para una adecuada socialización.

Uno de los objetivos de este trabajo se basaba en profundizar en la importancia del juego y del aprendizaje vivencial para favorecer en los niños la comprensión y la integración de su entorno. Como se ha observado el juego es una herramienta de aprendizaje muy idónea que debe estar presente en todas las aulas de infantil para mostrar a los niños los diferentes contenidos mediante su puesta en práctica y es a través de él, como adquieren un conocimiento del mundo en el que viven y su entorno próximo, además les ayuda a su socialización. Por lo tanto, el objetivo se ha cumplido.

Otro de los objetivos marcados fue la creación, puesta en práctica y valoración de las propuestas educativas a partir de una metodología lúdica para desarrollar las habilidades sociales en el aula de Educación Infantil. En torno a esta cuestión, se ha aplicado una propuesta de intervención educativa “jugando con mi entorno” que nos ha permitido trabajar, partiendo de una metodología lúdica y experiencial las habilidades sociales en el aula de infantil. Mediante las rutinas diarias y juegos propuestos (entrada al aula, quitar babis, cuento, plastilina) los niños ponen en práctica una serie de destrezas y formas de dirigirse hacia sus compañeros, así como distintos modos de actuar conforme a las situaciones planteadas, permitiéndoles interactuar con sus iguales, adultos y favoreciendo así el proceso de socialización en la infancia.

El último de los objetivos propuestos fue realizar un diseño de instrumento de análisis que nos permitiera clasificar y evaluar los diferentes juegos propuestos en relación a los efectos que poseen para el desarrollo social en la infancia. Una vez finalizado el trabajo damos por cumplido también este objetivo pues mediante los

análisis realizados de cada uno de los juegos elaborados se ha comprobado que a través del juego, los niños exploran e interactúan con el entorno que les rodea permitiéndoles el conocimiento de su mundo y posibilitándoles la oportunidad de aplicar destrezas y habilidades sociales. Así mismo, mediante el juego el niño pone en práctica habilidades creativas, imaginativas, comparativas... esenciales para su desarrollo integral como persona. Por lo tanto, posee un importante valor educativo de socialización y es por ello por lo que se debe de potenciar desde las primeras etapas educativas.

Con todo lo mencionado anteriormente, podemos afirmar la importancia que el juego posee en esta etapa educativa, pues permite al niño desarrollar una serie de destrezas, habilidades y un conocimiento y acercamiento hacia la comprensión del entorno. Por tanto, gracias a la metodología llevada a cabo, el análisis de los datos obtenidos y su valoración en los resultados se llega a la conclusión de que el juego y el aprendizaje vivencial son primordiales para que el niño de la etapa infantil comprenda su entorno interactuando en él de forma satisfactoria. Es por ello que, en la etapa en la que nos encontramos, se deben propiciar propuestas educativas con un enfoque metodológico lúdico, como la mostrada en el presente TFG con el fin de desarrollar en el aula habilidades sociales que ayuden a ese conocimiento, integración e interacción del entorno.

Respecto a los juegos planteados queremos comentar que alguno de los que presentaban dificultades más complejas para su realización hacían que los niños se reprimiesen ante él al primer instante. Sin embargo, cuando ya veían a un compañero efectuarlo se daban cuenta de que no era tan complejo y les entraban las ganas de ser partícipes en él. Con ello, hemos observado la importancia de educar a los niños mediante un aprendizaje experiencial, es decir, aprender haciendo. De esta manera, ellos aprenden a través su propia práctica enfrentándose con su cuerpo y sus posibilidades ante las distintas situaciones que se les presentan.

Finalmente quiero mencionar que esta profesión docente requiere de una preparación continuada a lo largo de toda la vida, puesto que los métodos de enseñanza-aprendizaje van cambiando y cada uno de nosotros debemos adaptarnos y aplicar aquel que veamos que mejor se corresponde con los conocimientos que queremos transmitir y guiar a nuestros alumnos, de tal manera que ellos sean los principales protagonistas en todo momento y aprendan disfrutando. El juego es una herramienta muy interesante que

nos ha parecido muy importante analizar porque forma parte de la vida de los niños y de su hacer diario.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9.1 REFERENCIAS LEGISLATIVAS:

- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (LOE).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, (LOMCE).
- ORDEN ECI/3960/2007/, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Sociedad de Naciones (1959) Declaración de los Derechos del niño.

9.2 BIBLIOGRAFÍA:

- Álvarez, A., Álvarez Monteserín, M.A., Cañas, A., Jiménez, S. y Petit, M.J. (1997). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3- 6 años*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Antonio Fernández Martínez, A. N. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el "Learning by doing" para la consecución de competencias específicas. *Uppo Innova*, (1), pp. 159-168.
- Aranda, A.M. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.
- Arias, M. (2012). La puesta en juego de la interacción social: notas teóricas sobre el juego y apuntes etnográficos sobre las riñas de gallos. *Haguaré*. Vol.26, (2) pp. 173-201.
- Brenna Hassinger-Das, T. S.-P. (2017). El lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y aprendizaje*, Vol. 40, (2), pp.203–215.
- Brown, S. (2009). *¡A jugar!* Barcelona: Urano.

- Carmona, M. y Villanueva, C.V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas. Granada: Universidad de Granada.
- Cuenca, J. M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Infantil. En R.M. Ávila Ruíz, M.A. Cruz Rodríguez y M.C. Díez Bedmar (eds.) *Didáctica de las Ciencias Sociales, currículo escolar y formación del profesorado* (pp. 289-313). Jaén: Casa del libro.
- Delval, J. (1983). Crecer y pensar. La construcción del conocimiento social en la escuela. *Cuadernos de pedagogía*, (1), pp. 1-9.
- Delval, J. (2007). Aspectos de la construcción del conocimiento de la sociedad. *Ipsi*, 10(1), pp. 9-45.
- Feliu, M. y Jiménez L. (coord.). (2015). *Ciencias Sociales y educación infantil (3-6). Cuando despertó el mundo estaba allí*. Barcelona: Graó.
- Fuentes, M.J. (2008). *Los grupos, las interacciones entre compañeros y las relaciones de amistad en la infancia y adolescencia*. En López, F., Etxebarria, I., Fuentes, M.J. y Ortiz, M.J. (coord.) *Desarrollo afectivo y social* (pp. 151-178). Madrid: Pirámide.
- Garbarino, J., Stott, F.M. y El claustro del instituto Erikson. (1993). *Lo que nos pueden decir los niños*. Madrid: Ministerio de asuntos sociales.
- Hannoun, H. (1977). *El niño conquista el medio*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Jiménez Lagares, I. y Muñoz Tinoco, V (2015). Los iguales como contexto de desarrollo.
- Kolb, A. Y; Kolb, D.A. (2009) *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development*. In *The sage handbook of management learning, education and development*, pp. 42-48.
- Monjas, M.I. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*: CEPE.
- Moyles, J.R. (1990). *El juego en educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Navarro, R. (2013). *Estudio de la Competencia Social en Educación Infantil: Evaluación e Intervención en la Escuela mediante un Programa Multimedia* (trabajo final de grado). Universidad de Valladolid, Segovia.
- Nelly, A. y Clermont, P. (1984). *La construcción de la inteligencia en la interacción social*. Madrid: Aprendizaje Visor.

- Pecci, M.C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Prat y del Río (2005). *Desarrollo socioafectivo e intervención con las familias*. Barcelona: Altamar.
- Redondo, A. y Madruga, I. (2010). *Desarrollo socioafectivo*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Rivero, P. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. Zaragoza: Mira editores.
- Romero, V y Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15), pp. 103-124.
- Trepas, C., Comes, P. (2007). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: Graó.

10. ANEXOS

ANEXO 1. Nociones espaciales de Hannoun.

	CATEGORÍAS ESPACIALES	NOCIONES ESPACIALES
ORIENTACIÓN EN EL ESPACIO	Lateralidad	Izquierda-derecha, a la izquierda de-a la derecha de
	Profundidad	Arriba-abajo, techo-fondo, encima-debajo, delante-detrás, antes-después
	Anterioridad	Frente-atrás, derecho-revés, delante-detrás, antes-después
EL OBJETO EN EL ESPACIO	Interioridad	En, dentro, en el interior de
	Exterioridad	Fuera de, afuera, en el exterior, entre
	Delimitación	Extremidad, fin-límite, perímetro, a lo largo de, alrededor de
	Unión estructura- medida	Centro medio
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO EN EL ESPACIO	Interioridad	En, dentro, en el interior, en medio de
	Exterioridad	Fuera de, afuera, en el exterior, entre
	Sección	Corte, que corta a, abajo, a través de, departe, en parte
	Contigüidad	En contacto, que toca, junto a, contra
LAS DISTANCIAS	Proximidad	Cerca de, al lado de, más cerca de, aquí-éste
	Alejamiento	Lejos de, en otra parte, más lejos, allá, aquél, infinito
	Intervalos	Apartado un o de otro, de lugar en lugar, continuo-discontinuo

ANEXO 2. Nociones temporales de Hannoun

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	EXPRESIONES
RITMOS	Frecuencia	Raramente, a veces, a menudo, con frecuencia
	Regularidad	Regularmente, irregularmente
ORIENTACIÓN	Presente	Presénteme, ahora, en este momento, hoy
	Pasado	Antes, hace algún tiempo, anteriormente
	Futuro	Después, en algún tiempo, mañana, más tarde, en el futuro, posteriormente
POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES	Sucesión	Antes-después, uno después de otro, uno por otro, alternativamente....
	Simultaneidad	Al mismo tiempo, durante, simultáneamente
DURACIONES	Variabilidad	Poco durable, más tiempo que, efímero, estable, permanente
	Permanencia	Duradero, estable, permanente
	Perennidad	Eternidad, de todos los tiempos, siempre
VELOCIDADES	Lentitud	Lento, lentamente, más lento que, menos rápido
	Rapidez	Rápido, rápidamente, más rápidamente

ANEXO 3. Nociones sociales de J. Deval

Nociones vinculadas a la actividad económica	<ul style="list-style-type: none"> - Producción e intercambio de mercancías. - La ganancia. Sectores de producción - El dinero - Las fuentes de riqueza de los países - El trabajo y el empleo - Las profesiones
Nociones vinculadas a la organización política y social	<ul style="list-style-type: none"> - El poder y la autoridad - Formas de organización - La familia: tipo, roles... - Las leyes y la justicia - Instituciones administrativas: ayuntamiento, escuelas
Nociones vinculadas al sentimiento nacional: patria y nación.	<ul style="list-style-type: none"> - El conocimiento del propio país. - Los extranjeros. - Los símbolos nacionales. - El sentimiento nacional.
Nociones vinculadas a la estructura y composición de la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> - Clases sociales, movilidad social (cambios de nivel)... - Diversidad social: diferencias de raza, prejuicios...
Nociones vinculadas a la comprensión de la Historia	<ul style="list-style-type: none"> - El cambio de las sociedades. - El tiempo histórico.
Nociones relativas al nacimiento y la muerte	<ul style="list-style-type: none"> - La reproducción biológica de la sociedad - Rutinas sociales - Socialización del niño - La muerte como fenómeno social
Nociones vinculadas a la religión y las creencias	<ul style="list-style-type: none"> - El sentimiento de la vida - La creación del mundo - La religión - El más allá - El dios de los niños
Nociones vinculadas a la escuela y al conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - La necesidad de la escuela. - La escuela como institución. - La transmisión social del conocimiento. La ciencia.

ANEXO 4. Relación entre contenidos del currículo del área II y nociones de espacio, tiempo y sociedad.

Contenidos del TFG relacionados con el área II: conocimiento del entorno				
BLOQUE		CONTENIDOS		
		Espacio	Tiempo	Sociedad
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. Interés por la experimentación con los elementos para producir transformaciones.	Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales.	Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos.
	1.2 cantidad y medida	Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba-abajo, delante, detrás, entre...) Realización autónoma de desplazamientos orientados en su entorno. Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a la realidad.	Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana. Identificación de algunos instrumentos de medida. Aproximación a su uso.	
2. Acercamiento a la naturaleza		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.	Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno. Valoración del medio natural y de su importancia para la salud y el bienestar.
3. La cultura y vida en sociedad.		La escuela: organización y funciones. Identificación de los distintos establecimientos de la localidad y productos que se suministran. Espacios más representativos del entorno dedicados a actividades culturales.	La familia: composición, relaciones de parentesco y funciones de sus miembros. Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra Comunidad. Interés por los acontecimientos y fiestas que se celebran en su localidad y por participar activamente en ellos. Curiosidad por conocer formas de vida social y costumbres del entorno, respetando la Diversidad.	Respeto y tolerancia hacia otras formas de estructura familiar. 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.

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones		x
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad		x	Pasado	x		Normas	x	
Exterioridad		x	Futuro	x		Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad		x	Sucesión	x				
Exterioridad		x	VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud	x				
Proximidad	x		Rapidez	x				
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Los niños se colocan en la alfombra, buscan a un amigo y juntos cantan, bailan y escenifican la siguiente canción: “Buenos días amigo cómo estás”. A continuación, se les pregunta qué tal se encuentran, por qué están así, se trabajan las emociones y el momento del día en el que se saludan.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Todos los niños se ponen eufóricos al comenzar la canción porque les encanta darse los buenos días. Sin embargo, hay una niña que es más tímida y tienes que acercarte a ella para que se una en la dinámica, por eso sus compañeros se ponen a su lado y le dicen ¿quieres saludar con nosotros? ella ríe y, en ese momento, se integra en la actividad.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones	x	
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado	x		Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro	x		Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud	x				
Proximidad	x		Rapidez	x				
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Los responsables de aula limpian, dan de comer y cuidan de los animales durante todos los días del año. Los niños, junto con nuestra ayuda, cogen la jaula, las cajas de plástico y las llenan y vacían con jarras de agua en función del animal que se trate. Después, les dan la comida pertinente y juegan con cada uno de ellos viendo y aprendiendo sus principales características: quién es más grande, cuál más pequeño, quién pesa más y quién pesa menos, su hábitat, las partes de su cuerpo, su comida, etc.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>A todos los niños les encanta ser los responsables de aula y asumir la responsabilidad de cuidar a cada uno de los animales. Sin embargo, hay dos niñas a las cuales les gusta realizar estas acciones, pero sienten mucho miedo al acercarse a cada uno de los animales. Por ello, piden ayuda y gracias a este acto cuidan y juegan con los animales. A medida que ha ido pasando el tiempo, las niñas están perdiendo el miedo ante el acercamiento a los animales y ahora mismo son capaces de cogerles solas mostrando gestos de alegría.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones		x
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado	x		Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro	x		Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud	x				
Proximidad	x		Rapidez	x				
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Los niños solos o con la ayuda de sus compañeros se abrochan los botones a través de la observación hacia sus compañeros. Para ello, les explicamos cómo hacerlo mediante un ejemplo con los botones de nuestra bata. Se les suele dar el primer botón, ya que es el que más cuesta de abrochar debido a la cantidad de ropa que llevan debajo, y ellos se atan los siguientes.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Dos niñas del aula al quitarse el abrigo cogen el babi y se quedan aisladas en un rincón observando al resto de compañeros atarse los botones. Al acercarse a ellas y decirlas que se pongan el babi siempre te dicen no puedo, yo sola no puedo. Es entonces cuando se les dice: mira a ver qué amigo te puede ayudar, y en alto se pregunta: ¿alguien puede ayudarles a atarse los botones? Enseguida viene más de un voluntario y ellas cada vez escogen a uno para que le echen una mano.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones		x
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud	x				
Proximidad	x		Rapidez	x				
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Se coloca encima de las mesas de colores papel continuo y se deja en el suelo una caja con diferentes pinturas características del otoño. Seguidamente, suena música de fondo de las estaciones de Vivaldi y los niños tienen que coger una pintura, ir a la mesa y realizar trazos con total libertad. Pasado un tiempo, a la vez que pintan, se les da las siguientes consignas: “cuando la música suene tenéis que moveros y cuando no suene os quedáis como estatuas”, “girad hacia ese lado indicando con el dedo (derecha) y ahora hacia el otro lado indicando con el dedo (izquierda)”.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Es imprescindible realizar las consignas a la vez que se proponen para que los niños te vean y comprendan mejor lo que tienen que hacer. Si digo esto es porque hay tres niños en el aula que no hacen ningún movimiento y se quedan totalmente paralizados hasta que observan a la persona adulta o alguno de sus compañeros efectuar la consigna propuesta.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad		x	Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión		x			
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Los niños se colocan de pie en la alfombra y se les facilita un espejo grande, ubicado en el medio, para que cada uno de ellos se mire en él y observe las partes de su cuerpo de la forma que desee (moviendo los brazos, bailando, saludando...). Mientras que los niños se miran en el espejo de forma individual, el resto está pendiente de sus movimientos y las palabras que expresan. Seguidamente, se habla de las características que diferencian a los niños de las niñas. Después, se extiende papel continuo en el suelo, los niños se tumban por equipos de colores de 4 o 5 personas y se les dibuja su silueta corporal. Posteriormente, les recortamos la silueta y se la entregamos. Finalmente, les proporcionamos tiras con cartulinas de diferentes tamaños y colores... con el fin de que cada uno se identifique a sí mismo y lo pegue en su silueta. Mientras tanto, se habla de cómo somos cada uno de nosotros (color de pelo, ojos, etc.).</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Dos niñas han tenido miedo al tumbarse en el papel continuo y realizar su silueta. Entonces se las deja para cuando ellas elijan. Pasado un rato y observado a los compañeros deciden tumbarse, pero me piden que lo haga con ellas. De esta manera, ellas ríen y se sienten cómodas.</p> <p>Daba gusto ver a cada niño dibujándose a sí mismo y ayudando a los demás sobre qué tamaño o color de cartulina tenían que escoger en función de sus características.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos	x	
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Los niños entran en el aula hablando de la lluvia y sus características, se sientan en la alfombra y se habla de los objetos que tenemos que utilizar para no mojarnos. Entre ellos hacen mención al paraguas, botas de agua y chubasquero. Después, se coloca una caja de agua en el medio y papel delante de ella para que los niños se metan y dejen sus huellas proyectadas al pisarlas. Finalmente, se abre el paraguas y vemos cuántos entramos en él. Para ello, los niños se abrazan y se juntan para que entren más, mientras tanto el resto de niños comentan si entran muchos, pocos, etc.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>A los niños les fascinó abrir el paraguas en el aula y jugar con él a la vez que con sus compañeros. Solamente una de las niñas trajo botas de agua, lo cual nos sirvió para ver las diferencias entre pisar con botas de agua y sin ellas dentro del agua.</p>								

7	Título del juego: Nuevas sensaciones	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de la imaginación y la creatividad. - Pasar un rato agradable y divertido. - Jugar con la espuma de afeitarse. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación de la imaginación y creatividad como dos de los recursos esenciales en esta etapa. - Disfrute jugando. 	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos relaciones y medida.</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.</p>	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
• Trabajan en equipo de forma cooperativa		x
• Se ayudan los unos a los otros	x	
• Identifican los elementos y características del paisaje		x
• Comparten	x	
• Juegan con otros niños	x	
• Ubican temporalmente las actividades diarias		x
• Asumen responsabilidades		x
• Inician y/o mantienen una conversación	x	
• Sitúan los objetos en el espacio	x	
• Respetan las normas establecidas	x	
• Expresan sentimientos y emociones	x	
• Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones		x
• Se orientan en el espacio		x
• Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación	x	
• Representan distintas profesiones	x	x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos	x	
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas		x
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización		x
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión		x			
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Ponemos la crema de afeitar en un recipiente grande, puede ser un caldero, una caja o cualquier otro objeto. Después, lo colocamos en el suelo y dejamos a los niños que experimenten libremente.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Algunos niños introducen objetos (pelotas pequeñas, coches...) del aula en la caja, otros intentan hacer bolas y lanzarlas, pero descubren que no se puede, otros plasman sus manos en las ventanas y otros se pintan así mismos.</p>								

8	Título del juego: Voy a crear...	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la imaginación y la creatividad con la plastilina. - Disfrutar jugando. - Fomentar una interacción social con sus iguales. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Estimulación de dos de las técnicas básicas de esta etapa educativa. - Disfrute jugando - Interacción social con los otros. 	<p>Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida.</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela</p>	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
• Trabajan en equipo de forma cooperativa	x	
• Se ayudan los unos a los otros	x	
• Identifican los elementos y características del paisaje		x
• Comparten	x	
• Juegan con otros niños	x	
• Ubican temporalmente las actividades diarias	x	
• Asumen responsabilidades	x	
• Inician y/o mantienen una conversación	x	
• Sitúan los objetos en el espacio		x
• Respetan las normas establecidas	x	
• Expresan sentimientos y emociones	x	
• Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones		x
• Se orientan en el espacio		x
• Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación	x	
• Representan distintas profesiones	x	

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia	x		Profesiones	x	
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos	x	
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas		x
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión		x			
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
Se ofrece a los niños plastilina y se les deja experimentar libremente con ella. Se trata de que jueguen, creen y realicen sus propias figuras con total libertad.								
Observaciones realizadas								
Una niña hizo un móvil y se puso hablar con su compañero de mesa. A raíz de este día se soltó a hablar y todos los días creaba su móvil de plastilina por el cual contaba historias a sus compañeros de equipo. Otros, sin embargo, se dedicaban a realizar churros más grandes y más pequeños y compararles entre ellos. También, había algún niño que hacían coronas, se las ponían en la cabeza y simulando que eran los reyes se levantaban, cantaban villancicos y saludaban al resto.								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones	x	
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad		x	Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad		x	Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles		x
Interioridad		x	Sucesión	x				
Exterioridad		x	VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud	x				
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Colocamos a los niños en parejas y en forma de “U” para que todos puedan verse. Seguidamente, tocamos con el dedo a aquellos que tienen que empezar a realizar el masaje a sus compañeros. Para ello, les vamos proporcionando una serie de consignas mientras nosotros las imitamos con una muñeca: “Primero masajeamos con los dedos la cara suavemente y despacio, luego bajamos poco a poco a los brazos...”). Posteriormente, se cambian las posturas para darse el masaje, de tal modo que la persona que estaba dando el masaje ahora le recibe. De nuevo, se siguen las mismas consignas.</p> <p>Una vez que han establecido un primer contacto entre ambos, se les proporciona una pelota pequeña. Esta vez se trata de tumbarse y dar el masaje por el cuerpo con la pelota. Para ello, se vuelven a realizar una serie de consignas y la imitación de éstas con la muñeca: cogemos la pelota con las dos manos, la pasamos por las piernas suavemente, la subimos hacia la espalda, etc.). Finalmente, se cambian las posturas y los que están sentados pasan a estar de rodillas y viceversa.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Algunos niños asocian el objeto de la pelota al juego de lanzamiento compartido con otro compañero, pero se les enseña que esta vez se va a utilizar para relajarnos. Les cuesta un poco pero se acaba consiguiendo. Muchos de ellos dicen: ¡qué gusto!</p>								

10	Título del juego: De turismo por el cole	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Visitar los espacios educativos del centro que los niños utilizan diariamente. - Enseñar a los niños a orientarse en los diferentes espacios mediante un plano. - Poner en práctica dos de las habilidades básicas: compartir el plano y asumir la responsabilidad de cuidarlo correctamente. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los espacios utilizados diariamente. - Orientación en el espacio. - Uso y cuidado adecuado de los materiales. 	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos relaciones y medida.</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.</p>	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
• Trabajan en equipo de forma cooperativa	x	
• Se ayudan los unos a los otros	x	
• Identifican los elementos y características del paisaje		x
• Comparten	x	
• Juegan con otros niños	x	
• Ubican temporalmente las actividades diarias	x	
• Asumen responsabilidades	x	
• Inician y/o mantienen una conversación	x	
• Sitúan los objetos en el espacio	x	
• Respetan las normas establecidas	x	
• Expresan sentimientos y emociones	x	
• Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones		x
• Se orientan en el espacio	x	
• Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación	x	
• Representan distintas profesiones		x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia	x		Profesiones		x
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Se muestra a los niños diferentes espacios educativos del centro, a los que acuden diariamente, a través de un mapa. Para ello, se les explica las características principales de éste (uso, funcionalidad...). Después, se entrega un mapa, en grupos de cuatro niños, para que compartan y se ubiquen por donde tienen que ir a los diferentes espacios del cole. Se empieza con los espacios más cercanos diciendo: “para ir a la cocina, tenemos que salir del aula y meternos en la segunda puerta; después, seguimos el pasillo, abrimos la puerta y llegamos”. Así con todos los espacios, de tal manera que los niños se empiecen a orientar en su espacio utilizando materiales adecuados para ello. A la vez pueden trabajar habilidades sociales de colaboración, respeto, ayuda, etc.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>A pesar de que la mayoría de los niños saben identificar cada uno de estos espacios, a muchos de ellos les cuestan ubicarse mediante un mapa. Sin embargo, a otros se les da bastante bien señalar con los dedos cada lugar dentro del mapa y mostrar al resto el camino que tiene que seguir para ir de un sitio a otro. Me llamó la atención dos niñas que iban contando con sus dedos los números cuando se les decía “nos tenemos que meter en la segunda puerta”.</p>								

11	Título del juego: Cortina otoñal	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar una cortina de otoño con diferentes hojas de la época. - Decorar la puerta del aula con la cortina del otoño para dar la bienvenida a esta época del año. - Sentir la sensación de las hojas tras la experimentación y juego libre con ellas. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de una cortina otoñal. - Interés y gusto por actividades de exploración y juego realizadas en contacto con la naturaleza. 	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos relaciones y medida.</p> <p>Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza</p> <p style="padding-left: 40px;">2.2. El paisaje</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p>	
Habilidades trabajadas		
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en equipo de forma cooperativa • Se ayudan los unos a los otros • Identifican los elementos y características del paisaje • Comparten • Juegan con otros niños • Ubican temporalmente las actividades diarias • Asumen responsabilidades • Inician y/o mantienen una conversación • Sitúan los objetos en el espacio • Respetan las normas establecidas • Expresan sentimientos y emociones • Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones • Se orientan en el espacio • Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación • Representan distintas profesiones 	SÍ	NO
	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x 	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad	x		ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Se trata de que los niños elaboren una cortina de hojas de otoño con las hojas recolectadas en el patio por los jardineros. Primero, los niños juegan y experimentan libremente con las hojas. Después, las colocan en varias cajas atendiendo a diferentes tamaños (grandes-pequeñas) y colores (amarillas-marrones-verdes). Más tarde, los niños se sientan en el suelo y se manda que uno por uno, cojan una hoja y la vayan pegando por la cortina variando las posiciones (arriba-abajo, más juntas, separadas...) a su elección. Posteriormente, se extiende por encima otra capa de forro para que quede bien plastificada y los niños descalzos pasen por encima de ella. Finalmente, los niños agarran la cortina de abajo mientras la docente la pega por arriba.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>En la fase de experimentación con las hojas cada uno jugaba con ella a su manera. Unos la olían, otros las aplastaban y soplaban los restos, otros ponían sus manos encima de ellas, etc.</p> <p>A la hora de pegarlas en el forro, los niños estaban muy emocionados y querían hacerlo todos a la vez, pero han sabido respetar el turno en todo momento.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	orientación			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			lentitud		x			
Proximidad	x		rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Salimos al patio y los niños se sientan en círculo con los ojos cerrados. Al abrirles les decimos: ¿qué es? y ellos responden rápidamente: una castaña, a lo que se les dice: ¿es cómo las de clase?, ¿qué tiene esta castaña de diferente? Entonces los niños se acercan a ella, la tocan y la saludan. Pasados unos minutos nos cuentan las diferencias que observan y hablamos de las partes de la cara, los ojos, la boca y la emoción de la tristeza y la alegría. Seguidamente, les leemos un cuento titulado “Castaña Manolita” que trata de una castaña que había perdido a sus amigas en el parque y estaba muy triste. Para ayudar a esta castaña, colocamos a los niños en filas de 4 en 4 con el fin de que encesten las castañas en la caja y Manolita se ponga muy contenta. Después, cuando la caja se llenó de castañas, damos la vuelta a la caja y trabajamos la emoción de la alegría.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Gracias a los cuentos, los niños ponen en práctica habilidades sociales básicas como es la ayuda, la cooperación y la empatía.</p> <p>Algunos niños tenían dificultades para realizar el lanzamiento de la castaña con precisión. Entonces lo que se hacía era acercarles la castaña y en función de su precisión adaptarnos a sus necesidades individuales.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia		x	Profesiones	x	
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos	x	
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado	x		Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro	x		Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Nos vestimos de castañeras y explicamos a los niños nuestra forma de vestir, oficio, etc, con el fin de acercarlos a un mayor conocimiento de esta figura representativa de la época del otoño. A continuación, les leemos el cuento titulado “La castañera” que trata de una señora que es muy buena y que narra cuentos y regala castañas a los niños cuando no tienen dinero. En la época del otoño, Tana se disfraza de castañera en la plaza del pueblo y vende castañas, pero un día otra castañera, con mucho genio, entra en casa de Tana y la quita todas las castañas porque tiene envidia de ella. Entonces Tana se pone muy triste y los niños rompen sus huchas y la compran castañas para ayudarla. Mientras tanto, la castañera envidiosa asa las castañas asadas, pero la salen mal y al darse cuenta de que había cometido un error pide perdón a Tana. Desde este momento fueron amigas y los niños les compraban castañas a las dos.</p> <p>Finalmente, hacemos cucuruchos, entregamos castañas asadas a todos los niños y jugamos con las castañas pilongas, puesto que no se pueden comer.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>El cuento y la figura de la castañera en el aula han generado bastantes emociones y pensamientos en los niños. A continuación, reflejamos la opinión de una niña que dijo: ¡pobre Tana!, ¿a qué no se deben de quitar castañas? Y les dije: ¿vosotros qué creéis? Y de ahí surgieron respuestas muy interesantes como por ejemplo: ¡Claro que no, porque son de ella, y si quiere sus castañas tiene que compartir!</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Agrupamos a los alumnos en grupos de tres y ponemos las mesas en forma de “U” para que todos puedan verse. Después, les damos una bandeja y una calabaza abierta. Se trata de vaciar la calabaza con sus manos y poner las pipas en la bandeja y las hebras tirarlas a la basura correspondiente. Posteriormente, los niños junto a la docente, elaboran las caras de la calabaza con punzones. Finalmente, metemos velas, cerramos las ventanas y celebramos la fiesta de Halloween cantando la canción titulada “Viene un vampiro”.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>En general, ha sido una actividad muy divertida en la que los niños estaban fascinados ante el material ofrecido y los cambios que en él se producían.</p> <p>A algunas niñas les daba arcadas tocar la calabaza por la textura que ésta posee y a otros les producía respeto meter la mano. Entonces al acercarme a ellos y decirles: ¿necesitáis ayuda?, asentían con su cabeza y juntábamos ambas manos para introducirlas dentro la calabaza.</p>								

15	Título del juego: Erizo de pan	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la composición del pan: harina de trigo, levadura, agua y sal. - Experimentar con los cinco sentidos los cambios originados en la masa por los niños hasta la obtención del pan. - Elaborar un erizo con masa de pan. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de cómo se hace el pan. - Experimentación a través de los sentidos. - Elaboración de un erizo de pan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloque 1. Elementos, relaciones y medida. - Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza. <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Los seres vivos: animales y plantas - Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela 	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
• Trabajan en equipo de forma cooperativa	x	
• Se ayudan los unos a los otros	x	
• Identifican los elementos y características del paisaje		x
• Comparten	x	
• Juegan con otros niños	x	
• Ubican temporalmente las actividades diarias		x
• Asumen responsabilidades	x	
• Inician y/o mantienen una conversación	x	
• Sitúan los objetos en el espacio	x	
• Respetan las normas establecidas	x	
• Expresan sentimientos y emociones	x	
• Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones		x
• Se orientan en el espacio	x	
• Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación	x	
• Representan distintas profesiones		x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Los niños se sientan en las mesas de colores y se reparte en cada una de ellas una bandeja. Seguidamente, les decimos que echen en la bandeja dos vasos de agua, dos vasos de harina y dos vasos de sal. Después, meten sus manos y amasan hasta que sale el pan. Una vez que la masa está dura, se la llevamos a la cocinera para que la meta en el horno. Ahí observamos cómo la masa va creciendo y cambiando de color. Una vez que la masa está lista, la cocinera nos lo acerca al aula y nosotros creamos nuestros propios erizos con las pipas de calabaza.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Una de las niñas tenía escayolado el brazo, pero a pesar de ello, participó en el juego como el resto de los niños. Lo único que tuvimos que tener más cuidado para que no se metiese masa por dentro de la escayola. Les ha encantado ver como de unos productos se ha producido pan y han creado un erizo. Estaban fascinados.</p>								

16	Título del juego: Arena	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con uno de los elementos naturales: la arena - Ofrecer al niño la posibilidad de crear espontáneamente. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Experimentación activa. - Libertad de creación 	<p>Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida.</p> <p>Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela</p>	
Habilidades trabajadas		
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en equipo de forma cooperativa • Se ayudan los unos a los otros • Identifican los elementos y características del paisaje • Comparten • Juegan con otros niños • Ubican temporalmente las actividades diarias • Asumen responsabilidades • Inician y/o mantienen una conversación • Sitúan los objetos en el espacio • Respetan las normas establecidas • Expresan sentimientos y emociones • Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones • Se orientan en el espacio • Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación • Representan distintas profesiones 	SÍ	NO
	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x 	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas		x
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión		x			
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad		x	Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
Se ofrece a cada una de las mesas de colores bandejas de arena con diferentes elementos: conchas, rastrillo, pala y objetos para modelar figuras. Se trata de que los niños jueguen libremente con ellos.								
Observaciones realizadas								
Los niños han jugado de forma colectiva con la arena y los materiales presentados. Algunos vaciaban la arena en la mesa y volvían a llenar la bandeja con la pala. Otros se dedicaban a meter sus manos y realizar su forma, otros metían los coches y hacían caminos, etc.								
Me ha sorprendido mucho una niña, pues al darle la arena junto a sus compañeros se ha quedado un poco impactada y ha dicho: ¡qué divertido, si es arena!								

17	Título del juego: Caracol	
	Objetivos Didácticos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la coordinación óculo-manual al realizar diferentes movimientos en torno a la espiral. - Ejercitar el control del soplo necesario para mover la bola alrededor de las espirales. 	
Contenidos		
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL	
<ul style="list-style-type: none"> - Ejercitación del soplo. - Coordinación óculo-manual. 	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos relaciones y medida.</p> <p>Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.</p> <p style="padding-left: 40px;">2.1. Los seres vivos: animales y plantas</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.</p>	
Habilidades trabajadas		
	SÍ	NO
• Trabajan en equipo de forma cooperativa	x	
• Se ayudan los unos a los otros	x	
• Identifican los elementos y características del paisaje		x
• Comparten	x	
• Juegan con otros niños	x	
• Ubican temporalmente las actividades diarias		x
• Asumen responsabilidades	x	
• Inician y/o mantienen una conversación	x	
• Sitúan los objetos en el espacio	x	
• Respetan las normas establecidas	x	
• Expresan sentimientos y emociones	x	
• Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones		x
• Se orientan en el espacio	x	
• Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación	x	
• Representan distintas profesiones		x

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles		x
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento	x							
Descripción								
<p>Se narra a los niños el cuento titulado “El caracol y la hierba de Poleo” que trata de diferentes animales que necesitan la ayuda los unos de los otros para que el caracol consiga la hierba de poleo. Después, se realiza un caracol con forma de espiral entre todos. De tal manera que cada uno de ellos elabora un churro de plastilina y lo junta con los demás trozos de plastilina encima de una mesa pequeña. Una vez que todos los niños han pegado su churro, se les entrega una pajita y se les muestra con una pelota de ping pong la actividad que van a efectuar. Se trata de soplar mediante la pajita y mover la pelota por el interior de la espiral.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Todos los niños imitan al resto de sus compañeros mientras ejecutan dicha actividad. Y si alguno no puede soplar o le cuesta un poco, salen voluntarios a ayudarle.</p> <p>Una de las niñas salió con la pajita a efectuar la actividad y no hacía más que poner caras y observar a todos. Entonces, se le dijo: ¿necesitas ayuda? Y, efectivamente, necesitó un tiempo de interacción con la otra persona para sentirse segura en la actividad, pues pasado un rato le dijo: ¡ahora lo hago yo sola!</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento								
Descripción								
<p>Se coloca en el centro de los niños una caja elaborada por nosotros que contiene un pompero, un árbol con manzanas tapadas por papel de seda y una caja de cartón simulando un campo de fútbol con dos bolas de ping pong. Durante unos minutos, se crea curiosidad y asombro sobre el contenido del interior de la caja y aprovechamos para hablar de las cosas que puede haber dentro de ella. Seguidamente, la abren entre cuatro niños con mucho cuidado y otros vienen a sacar cada uno de los materiales. De nuevo, les observan y se preguntan para qué sirven. Para comprobarlo, se les propone jugar con ellos pero antes hay que explicarles su utilidad.</p> <p>Primero, se les da el pompero, después el árbol y por último el campo de fútbol. Se trata de que practiquen diferentes formas de soplo con cada uno de los materiales ofrecidos.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Ante la realización de cada una de las actividades por grupos, los niños observan atentamente al resto de sus compañeros y les animan mediante palmas y enunciados motivadores como los siguientes: venga, ¡que tú puedes!, ánimo, ¡lo vas a conseguir!, ¡tienes que soplar más fuerte!</p> <p>Una de las anotaciones que quiero reflejar de este juego es que uno de los niños rompió el pompero porque estaba dándole un uso inadecuado y los demás le dijeron: eso no se hace, ¡ahora no podemos jugar! Esto es lo que más les preocupaba. Entonces se les dijo: si ponemos en el mango celo podremos seguir jugando con él. Y los niños se quedaron más tranquilos.</p>								

19	Título del juego: ¿A qué saben los besos?		
	Objetivos Didácticos		
	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de las habilidades afectivas y emocionales. - Tomar conciencia de la importancia de estas habilidades. - Potenciar la imaginación y la creatividad en los niños. 		
Contenidos			
Didácticos	Decreto 122/2007 CyL		
<ul style="list-style-type: none"> - Consciencia de la importancia que posee el desarrollo afectivo y emocional. - Disfrute del juego. 	<p>Bloque 1. Medio físico: elementos relaciones y medida.</p> <p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1. Los primeros grupos sociales: familia y escuela.</p>		
Habilidades trabajadas			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en equipo de forma cooperativa • Se ayudan los unos a los otros • Identifican los elementos y características del paisaje • Comparten • Juegan con otros niños • Ubican temporalmente las actividades diarias • Asumen responsabilidades • Inician y/o mantienen una conversación • Sitúan los objetos en el espacio • Respetan las normas establecidas • Expresan sentimientos y emociones • Observan los cambios producidos en las diferentes estaciones • Se orientan en el espacio • Aceptan y reconocen a los compañeros sin ningún tipo de discriminación • Representan distintas profesiones 	SÍ	NO	
	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x 	<ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x <li style="text-align: center;">x 	

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad		x	Frecuencia	x		Profesiones	x	
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad		x	Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión	x				
Exterioridad		x	VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad	x		Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Leemos a los niños el cuento titulado “Besos, besos”. Tras su lectura les preguntamos: cuándo vosotros dais besos, ¿a quién se los dais?, ¿os gustan que os den besos?, ¿cuándo dais besos? Después, les mostramos diferentes pinturas de maquillaje para que elijan el sabor de sus besos. En este caso; el maquillaje amarillo sabe a besos de limón, el rojo a besos de cereza, el azul a besos de cielo, el verde a besos de manzana y el rosa a besos de fresa. Posteriormente, ponemos música de cantas juegos y los niños bailan solos y con sus compañeros pero cuando se pare la música tienen que darse un beso para dejarse la marca donde ellos deseen.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Me ha encantado observar a los niños corriendo hacia sus compañeros para darles un beso y dejarles su color marcado. Y si no se reflejaba insistían en el beso pero esta vez con más fuerza.</p> <p>Solamente ha habido una niña a la que le ha costado acercarse a los demás y ha necesitado su espacio hasta que por ella misma ha decidido involucrarse en la actividad.</p>								

Nociones trabajadas								
VINCULADAS AL ESPACIO			VINCULADAS AL TIEMPO			VINCULADAS A LA SOCIEDAD		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
ORIENTACIÓN			RITMOS			ACTIVIDAD ECONÓMICA		
Profundidad	x		Frecuencia		x	Profesiones		x
Anterioridad		x	ORIENTACIÓN			Producción e intercambio de productos		x
OBJETO EN EL ESPACIO			Presente	x		ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL		
Interioridad	x		Pasado		x	Normas	x	
Exterioridad	x		Futuro		x	Tipos de organización	x	
POSICIÓN RELATIVA DEL OBJETO			POSICIÓN RELATIVA DE LOS INSTANTES			Roles	x	
Interioridad	x		Sucesión		x			
Exterioridad	x		VELOCIDAD					
DISTANCIAS			Lentitud		x			
Proximidad		x	Rapidez		x			
Alejamiento		x						
Descripción								
<p>Se ofrece a los niños diferentes tiras de espumillones de distintos colores para que experimenten libremente con ellos. Pasado un rato, se les pregunta: ¿qué es esto?, ¿qué soléis hacer con ello?, ¿dónde lo ponéis? Finalmente, se les pide que lo clasifiquen atendiendo al criterio del color y el tamaño para colocarlo en el aula en el lugar donde deseen.</p>								
Observaciones realizadas								
<p>Me ha llamado la atención el comportamiento de un niño en concreto porque ha cogido un espumillón y se lo ha pasado por todas las partes de su cuerpo, a la vez que lo olía y lo tocaba con sus manos.</p> <p>El resto de niños han jugado libremente con ellos y quiero mencionar a un grupo que, por iniciativa propia, formó un cuadrado con los espumillones y jugaron a meterse y salir dentro de él.</p>								