



CAMPUS PÚBLICO  
MARÍA ZAMBRANO  
SEGOVIA



---

# Universidad de Valladolid

## TRABAJO DE FIN DE GRADO:

# LOS JUEGOS MOTORES EN EDUCACIÓN INFANTIL.

**AUTOR:** Elena Vázquez Rodríguez

**TUTOR ACADÉMICO:** Alberto Gonzalo Arranz

Grado en Educación Infantil

Mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad

Curso 2018-2019



## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo potenciar el movimiento y la enseñanza de contenidos en las aulas de Educación Infantil, más concretamente, en el aula de cinco años, mediante la utilización de los juegos motores, aumentando así el interés de los niños.

Dentro de este trabajo se llevará a cabo una propuesta didáctica implementada en el aula, donde se da importancia al movimiento y se refleja otras formas, de enseñar y aprender, más lúdicas.

## **PALABRAS CLAVES**

Juego, juego motor, psicomotricidad, áreas, contenidos, alumnos, aprendizaje

## **ABSTRACT**

This End-of-Degree Project aims to promote the movement and teaching of contents in the preschool classrooms, more specifically, in the classroom of five years, through the use of motor games, thus increasing the interest of children.

Within this work will be carried out a didactic proposal implemented in the classroom, where importance is given to the movement and reflects other ways, to teach and learn, more playful.

## **KEYWORDS**

Game, motor game, psychomotor skills, areas, contents, students, learning

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	3
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA. MARCO TEÓRICO</b> .....	6
4.1. Definición y antecedentes del juego. ....	6
4.2. Clasificación del juego.....	8
4.3. Juego motor. Definición.....	11
4.4. Clasificación y tipos de juegos motrices.....	15
4.5. Beneficios de los juegos motores.....	16
4.6. Papel del docente y su forma de introducirlo en el aula .....	18
<b>5. PROPUESTA DIDÁCTICA</b> .....	19
5.1. Justificación .....	19
5.2. Contextualización.....	20
5.3. Objetivos .....	21
● 5.3.1. <i>Objetivos en relación al currículo de Educación Infantil</i> .....	21
5.4. Contenidos .....	23
● 5.4.1. <i>Contenidos en relación al currículo de Educación Infantil</i> .....	23
5.5. Metodología .....	25
5.6. Diseño de las actividades: .....	29
5.7. Evaluación de la puesta en práctica .....	35
<b>6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA PROPUESTA DOCENTE</b> .....	38
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	40
<b>8. FUTURAS INVESTIGACIONES</b> .....	43
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	44
<b>10. ANEXOS</b> .....	45

# 1. INTRODUCCIÓN

En la realización de nuestro Trabajo de Fin de Grado, mostramos los grandes beneficios y la eficacia que tiene la utilización de los juegos motores en el alumnado de educación infantil y en su aprendizaje, ya que, de esta manera, en la gran mayoría, el interés por aprender cosas nuevas y reforzar lo que ya saben, aumenta.

En este trabajo, vamos a hablar sobre la importancia de este tema porque lo consideramos primordial a la hora de saciar la necesidad de movimiento en los niños. Muchas veces se intenta mantenerlos sentados en sus sillas, durante bastante tiempo, haciendo fichas, pero no nos damos cuenta que un niño a esas edades lo que necesita es algo de movimiento, ya que si no perderá el interés por lo que esté realizando y como consecuencia no pararán quietos.

Gracias al planteamiento de este Trabajo de Fin de Grado, nos hemos dado cuenta, y lo desarrollaremos a lo largo de dicho trabajo, que existen muchas otras formas de enseñar y así mantener el interés de los niños por lo que hacen y por lo que aprenden. En nuestro caso, reflejamos, en este trabajo, como mediante la implementación de juegos motores se puede enseñar contenidos de las áreas de lecto- escritura, lógico- matemática y psicomotricidad, en el tercer nivel de Educación Infantil.

Por otra parte, nuestro trabajo de fin de grado consta de las siguientes partes. En primer lugar y antes de los objetivos, una pequeña **introducción** donde se expone cuál es el tema del trabajo y dónde se explica brevemente cuál es el motivo más importante que intentaremos conseguir a lo largo de todo este trabajo. Posteriormente pasamos a los **objetivos**, donde exponemos qué es aquello que pretendemos conseguir con este trabajo. Una vez hecha esta parte, seguimos con la **justificación**. En ella explicamos las razones del porqué de este trabajo y de la elección de nuestro tema, así como también el por qué lo consideramos importante.

Cuando ya han sido explicadas nuestras razones sobre la elección del tema y su importancia, nos adentramos en la **fundamentación teórica**, es decir, el **marco teórico del trabajo**, una de las partes más importantes de éste. En esta parte haremos referencia a la definición del tema en su globalidad, hablando, en este caso, sobre la definición del

juego y de los juegos motores según varios autores, qué tipos hay, qué beneficios ofrece a los niños, cuál es el papel que debe llevar a cabo el docente, su implicación en el aula, etc...

Seguidamente, acabada una de las partes más importantes de nuestro trabajo, pasamos a la **propuesta didáctica**, ya que va a ser un trabajo llevado a la implementación en el aula. En este apartado explicamos el por qué, dónde y con quién vamos a llevar a cabo esa propuesta, en los subapartados de la justificación y de la contextualización. También, y lo más importante, describimos las actividades que vamos a realizar y cómo lo vamos a hacer, además de comentar qué metodología vamos a utilizar. Cuando la propuesta ya se ha realizado pasamos a hacer una pequeña valoración y evaluación de ésta en el subapartado de la evaluación de la propuesta, donde se hace un análisis de ésta misma, pero también del docente y de los niños.

Posteriormente y llevada a cabo la práctica, nos situamos en el apartado de **exposición de resultados**. En él comentamos si se han obtenido los objetivos que planteamos al principio de la propuesta, y hacemos un análisis casi completo de la propuesta en sí misma.

Finalmente, acabadas las dos primeras partes del trabajo, pasamos a una tercera y última parte, en la que exponemos todas las **consideraciones, conclusiones y reflexiones** que tenemos y que hemos ido recogiendo a lo largo de la realización del trabajo de fin de grado.

La última parte del trabajo consta de la bibliografía y de los anexos.

## 2. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general:

❖ Diseñar, implementar y evaluar una propuesta de intervención docente, basada en los juegos motores, en Educación Infantil.

Y supeditados a la finalidad anterior, consideramos los siguientes objetivos específicos que serán la base para nuestras conclusiones finales.

➔ Interiorizar y reforzar conceptos aprendidos en las áreas de lógico-matemática, lecto- escritura y psicomotricidad, de forma lúdica, a través de los juegos motores.

➔ Potenciar ciertas habilidades físicas básicas como, el equilibrio, la coordinación, la lateralidad, etc..., mediante la utilización de los juegos motores, especialmente a partir de los circuitos.

➔ Trabajar los valores de la cooperación, participación, integridad y empatía.

➔ Valorar los grandes beneficios de la utilidad del juego motor en el aula.

## 3. JUSTIFICACIÓN

La justificación de este trabajo de fin de grado, los juegos motores, consta de dos partes; una de ellas dedicada y en la que se hace referencia al por qué de este trabajo y a los objetivos y competencias del título de Educación Infantil, y otra segunda parte en la que se hace una reflexión más personal del porqué de la realización de este trabajo sobre los juegos motores.

### ● **Justificación basada en las competencias y objetivos del título**

En primer lugar, para poder justificar la elección de nuestro tema del trabajo, debemos tener claro el por qué hacemos este trabajo de fin de grado. Según la Resolución de 11 de Abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, ‘por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado



(aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, nº. 32 de 15 de febrero, modificado el 27 de Marzo de 2013”, y según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, “por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales”, indican que todas estas enseñanzas de grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo de Fin de Grado, que forma parte del plan de estudios.

Una vez tenemos claro el porqué de este trabajo, podemos continuar con la justificación de la elección de nuestro trabajo, los juegos motores. En nuestro caso, para ello hemos tenido en cuenta las competencias y los objetivos de nuestro título en educación infantil, ya que son temas que desarrollan y que nosotros mismos hemos, tanto de manera teórica como práctica, desarrollado en la universidad.

Antes de hacer referencia a las competencias del título, debemos tener claro cuáles son los objetivos primordiales de éste. En nuestro caso según la UVA (Universidad de Valladolid), “el objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa directa a los niños y niñas del primer ciclo de educación infantil y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 14 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y para impartir el segundo ciclo de educación infantil. ” Este es el objetivo más importante y primordial por el que realizamos este trabajo de fin de grado, es decir, con ello demostramos que hemos adquirido las competencias suficientes y que somos dignos de la titulación, para conseguir ser profesionales de la educación infantil el día de mañana.

Existen otros objetivos más específicos, que también los hemos tenido en cuenta para la elección e implementación de nuestro trabajo. Por ejemplo, analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa. En el caso de este objetivo, nosotros hemos tenido en cuenta ambas cosas, ya que a la hora de realizar el trabajo hemos, previamente, analizado y planificado todo bien para que no hubiese ningún imprevisto y ningún error. Otro de los objetivos que hemos considerado importante es, realizar una evaluación formativa de los aprendizajes. Es decir, nosotros no solo debemos implementar el trabajo realizado, sino que debemos hacer una evaluación global al final; y para ello hemos ido recogiendo datos según el transcurso de éste para después poder analizarlos y evaluarlos. Finalmente, uno de los objetivos que se consideran y que hemos considerado como el más importante para nuestra elección y realización es, diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad. Este objetivo hace referencia

claramente a la realización y puesta en práctica de este trabajo de fin de grado, mediante lo cual se demuestra la capacidad absoluta de obtención del título.

Por otra parte, se han de tener en cuenta, también, ciertas competencias específicas del título de educación infantil para la realización de este trabajo y de la elección de nuestro tema. Nosotros hemos considerado importantes:

- Que los estudiantes, con y tras la realización de este trabajo demuestren, comprendan y posean los conocimientos necesarios para la obtención del título.

- Que los estudiantes sepan aplicar, tanto de manera teórica como práctica, sus conocimientos de forma profesional y vocacional.

- Diseñar y organizar actividades que fomente el interés y el aprendizaje en el alumnado.

- Capacidad de trabajar en equipo.

- Capacidad de implementar las técnicas de observación y registro.

- **Justificación personal**

Mi interés personal sobre la elección de este tema, los juegos motores, viene dada desde hace tiempo, exactamente, desde que cursé en la carrera dos de mis asignaturas favoritas, recursos didácticos la parte práctica, y corporal.

Cuando empecé cursando ambas asignaturas en los cursos de tercero y cuarto de carrera, me di cuenta lo importante y lo útil que resulta el juego en los niños, juegos de todo tipo, aunque en este trabajo nos centramos en los motores.

En ambas asignaturas nos pasábamos la hora o las horas jugando, pero cuidado, no por ello no estábamos aprendiendo, sino todo lo contrario, cada juego se realizaba con un fin que acababa siempre en un aprendizaje propio y para los demás, tanto personal como didáctico. Es por esta razón por la que mi interés por este tema empezó a aumentar cada vez más; el hecho de darme cuenta y reafirmarme que a través de este tipo de juegos

se puede, también, enseñar y aprender; hasta el punto de ser el tema elegido para mi Trabajo de Fin de Grado, el trabajo más importante de la carrera.

Por otro lado, cuando empezamos a realizar trabajos prácticos tanto en una asignatura como en la otra, fui aprendiendo y llegué a la conclusión de que yo, en un futuro también seré capaz de afrontar esos juegos frente a una clase de infantil y saber cómo enfocarlos hacia un aprendizaje.

Por último, creo que fueron dos de las asignaturas que más me aportaron durante la carrera, ya que daban más importancia y se centraban más en la parte práctica que en la teórica. Gracias a ello aprendí mucho y me di cuenta de la importancia que tiene el juego tanto en los niños como en el aprendizaje. Por tanto, esta es la razón principal por la que voy a desarrollar este tema.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. Definición y antecedentes del juego**

El juego es una actividad, constantemente, presente en la vida de los humanos y asociado a la infancia. A través de él se transmiten valores, normas de conducta, se llegan a resolver conflictos, y en muchas de las ocasiones se llegan a desarrollar facetas de la personalidad de cada uno. Es complejo llegar a obtener una única explicación teórica del juego, ya que a lo largo de la historia ha habido muchas explicaciones y teorías sobre éste, así como también, del papel que ha desempeñado y que seguirá desempeñando en la vida de las personas. Algunos pensadores como Platón y Aristóteles, ya daban una gran importancia al aprender jugando, de forma, que así los niños, según citan y afirman estos autores ‘‘forman sus mentes’’. (Platón y Aristóteles).

En la segunda mitad del S. XIX, surgen las primeras teorías psicológicas de varios autores, como pueden ser, Spencer, Lázarus y Groos. Cada uno de ellos, definía el juego y exponía su teoría de forma diferente a los otros. Por ejemplo, Spencer (1855) consideraba el juego como ‘‘el resultado de un exceso de energía acumulada’’. Por el contrario, Lázarus (1883) afirmaba que ‘‘los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, y por ello se relajan y descansan en la actividad del juego’’. Más tarde, Gross (1898,1901), expuso que ‘‘el juego era un modo de ejercitar los instintos antes de que éstos estuviesen completamente desarrollados, de forma que el

juego consistiría en una preparación para el desarrollo de funciones necesarias para la vida adulta, así como también una actividad que produce el placer”

Unos años más tarde, en el S. XX, aparecieron autores como Hall, Freud, Piaget, Bruner, Vigotsky... que citaban teorías más profundas y desarrolladas que las anteriores. Hall (1904) relacionaba el juego con la evolución de la vida de las personas, es decir, los niños a través del juego volvían a experimentar ciertos momentos de la historia. Por su parte, otro de los autores, Freud, define el juego como una necesidad de satisfacer impulsos instintivos tanto de tipo erótico como agresivo; pero también afirma que éste es una necesidad de expresar y comunicar experiencias y emociones de cada uno. Por tanto, el juego es una actividad que permite a las personas resolver conflictos mediante la ficción. Entre otros, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) hace referencia a la importancia que tiene el juego en los procesos de desarrollo del niño, además de relacionar los estadios cognitivos con la actividad lúdica. Es decir, Piaget con esta afirmación se refería a que el juego es un paradigma de asimilación, una actividad imprescindible en la que el niño interacciona con una realidad verdadera o virtual. Por último, entre los anteriores autores, destacan también Bruner y Garvey (1977), con una teoría en la que se afirma que es el entorno quien le ofrece posibilidades al niño para desarrollar sus capacidades mediante el juego y a su misma vez a través del “como si”, ya que esto hace que cualquier situación se pueda convertir en juego. Sin embargo, otro autor bien conocido, Vygotsky (1991) cita que “ lo que caracteriza al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual guiado por las ideas”, es decir, esa actividad lúdica transcurre fuera de la percepción directa del niño, y pasa a ser una situación imaginaria donde todo lo que ocurre está guiado por las propias ideas que le van surgiendo al niño, de tal forma que, esa situación altera todo comportamiento del niño y es la esencia del propio juego.

A pesar de las teorías y afirmaciones de los autores que se han ido nombrando, debemos considerar importante y por ello tener en cuenta que, el papel del juego no solo desarrolla lo intelectual, sino que también potencia otros parámetros de la personalidad, que se consideran de alta importancia y están relacionados entre sí, como: la afectividad, sociabilidad, motricidad tanto fina como gruesa etc.... Según López Chamarro, (2010) la afectividad se desarrolla en la etapa de educación infantil mediante la confianza, autonomía, iniciativa, trabajo etc. Es decir, en el momento que el juego proporciona placer y alegrías en el niño se está favoreciendo el desarrollo afectivo y emocional, ya que está

consiguiendo expresarse libremente y descargar tensiones. Sin embargo, existen también otras situaciones en las que el niño desarrolla esa afectividad, no solo consigo mismo, sino también con objetos, por ejemplo cuando el propio juego supone un gran esfuerzo o de la utilización de esos objetos para alcanzar la meta. En ese momento el niño crea un compromiso consigo mismo, de forma que intentará resolver ese conflicto por sí solo o con la ayuda de esos objetos, por lo que en ese momento ya está estableciendo una relación afectiva con dichos objetos, porque le ayudarán a superar y dominar esa angustia por llegar a la meta.

Por otro lado, según López Chamarro, (2010), cuando hablamos del parámetro de la motricidad, nos estamos refiriendo al desarrollo motor del niño, algo determinante en su evolución. De forma que esa actividad psicomotriz contribuye en el proceso de maduración e independización motriz del niño, y así de esta manera va conociendo su esquema corporal, y desarrollando aspectos como la coordinación, equilibrio etc.... a la vez que va adquiriendo destreza y agilidad.

Por último y según López Chamarro, (2010), aparte de los parámetros de la afectividad y de la motricidad, existen tres más, como la inteligencia, que tiene que ver con el desarrollo sensoriomotor, la creatividad y sociabilidad; imprescindibles en el juego. Además a través del mismo, se desarrollan las capacidades psicomotoras del niño, y sobre todo le proporciona a éste experiencias que le sirven para aprender a vivir en sociedad, pero que también a través de ellas conocerá sus posibilidades y limitaciones, que le permitirán crecer y madurar.

## **4.2. Clasificación del juego**

Normalmente la clasificación más conocida del juego, es en función de sus contenidos o participantes, es decir, juegos individuales o colectivos. Sin embargo, existe otra tipología que depende del marco teórico, a partir del cual se estudian cada una de ellas. En este caso, para explicar esas diversas tipologías, me centraré en dos autores, Rüssel y Piaget (1970).

Por un lado, la clasificación de Rüssel (1970) incluye y se centra en todas las formas de actividad lúdica, mientras que la de Piaget se centra en la secuencia del

desarrollo de los comportamientos de los niños en el juego. Los tipos de juego en los que Rússel (1970) se centra son:

- **Juego configurativo:** en este tipo de juego la configuración del mismo la proyecta el niño, es decir, va dando forma al juego y llevándolo a la acción a su gusto, de tal manera que, la obra resultante del juego depende más de la forma propia que le ha ido dando el niño en el transcurso de este, que de lo que es el juego en sí.

- **Juego de entrega:** en este caso también existe una configuración determinada del propio juego, es decir, por ejemplo, pasar la pelota a un compañero de una forma específica y ver como rebota y se va alejando de nosotros, así repetidas veces. Sin embargo, esta configuración puede ser moldeada por el niño, de manera que se pasen la pelota pero de formas diferentes que, en este caso, el niño ha elegido. Por tanto, se están introduciendo cambios y reglas diferentes en el juego.

- **Juego de representación de personajes:** normalmente se suele basar en la representación de los rasgos principales de un personaje. Por ejemplo, un león, su rasgo principal es el rugido, de un jefe de estación, tocar el silbato.... Así de esta forma, los niños están representando algo o a alguien a su manera, partiendo de sus conocimientos básicos; además de conseguir una asimilación de éstos y olvidarse del "yo propio" para impregnarse en el "yo otro".

- **Juego reglado:** es aquel en el que existen unas reglas y unas normas que, en cierta parte, limitan la forma de jugar, pero que a la vez, en vista de los niños, ven en ese cumplimiento de las normas una garantía de que el juego es viable y organizado, de forma que así se evitan los menos líos posibles a la hora de jugar. Sin embargo, esta perspectiva cambia, cuando el niño crece, y se convierte en adulto, ya que pasan de ver una organización y un juego viable, a un juego en el que sí existen unas reglas y se cumplen se consigue ganar. Es decir, ven las reglas como un conjunto para poder ganar. El fin ya no es jugar, sino, como decíamos antes, ganar.

Por otro lado la clasificación que Piaget, (1970) propone se centra en los siguientes juegos, que como dijimos anteriormente, no se centran en el juego en sí, sino en los comportamientos que los niños tienen y desarrollan dentro del mismo.

- **Juegos de ejercicio:** este tipo de juego está relacionado e inciden en los contenidos sensorio-motrices, ya que pertenecen al periodo sensorio-motor (0-2 años). Es decir, los niños repiten cualquier movimiento por puro placer, de manera que les sirve para consolidar aquello que han aprendido y van aprendiendo con el tiempo. Esta actividad, les produce una satisfacción inmediata, ya que son movimientos rápidos con un resultado inmediato. Por ejemplo, soltar y recuperar el chupete, mover un sonajero. Etc...

- **Juego simbólico:** es característico en la etapa de 2-4 años. Lo fundamental en esta etapa, no es darle importancia al personaje que representan o la acción que ejercen sobre los objetos, como pasaba con Rüssel, sino lo que esos objetos representan para ellos. Por ejemplo, utilizar un destornillador en su función correcta, es decir, desatornillar algo; en este momento está ejerciendo, además de secuencias motrices, la acción "como si". Por lo que en esta etapa los niños empiezan "a hacer como si" con muchos de los objetos que utilizan en sus juegos. Esto hace que ellos mismos simulen acontecimientos creíbles utilizando roles y personajes tanto ficticios como reales; de manera que con el tiempo esos juegos se irán acercando más a la realidad hasta que se llegue a representar del todo. Para este tipo de juegos utilizan un pensamiento intuitivo, es decir, un pensamiento de imágenes en su cabeza que luego llevan a una lógica en la acción, de tal forma que llegan a utilizar elementos para un montaje y organizar las partes, de esa secuencia de imágenes, en su cabeza para así comenzar a jugar.

- **Juegos de construcción:** en esta empieza a cambiar el pensamiento del niño sobre cómo utilizar los objetos de manera diferentes para lograr un fin. Es decir, un trozo de madera, o cualquier otro objeto que antes le servía solo para representar un todo, ahora, pasa a representar el material mediante el que van a construir ese objeto que antes se representaba solo con un material. Por ejemplo, antes de esta etapa, un trozo de madera representaba un barco, y ahora ese trozo de madera representa el material con el que van a construir el barco anterior.

- **Juegos de reglas:** este tipo de juegos aparece de manera progresiva y tardía. Es decir, de forma progresiva porque se va desarrollando entre los 4 y los 7 años, y tardía, porque a los niños les cuesta afianzar este tipo de juegos. Por otro lado, recordamos que

Rüssel en su clasificación también hace referencia a los juegos reglados, considerándolos importantes porque los niños ven en ellos algo viable y organizado para poder llevar a cabo sin conflictos. Sin embargo, Piaget, en este caso, se refiere a estos juegos como “una actividad lúdica en la que los niños se socializan con otros, desarrollan sus estrategias de acción, aprenden a controlar tanto su agresividad como las emociones positivas, crean ambiente de confianza y de responsabilidad etc”..... Por tanto, Piaget en diferencia a Rüssel, habla de éstos juegos centrándose en los aspectos internos que se desarrollan en el niño cuando lleva a cabo juegos de este tipo.

#### **4.3. Juego motor. Definición**

Según Baena, Extremera, (2005) y Ruíz, Montero, (2005), el juego motor es un elemento pedagógico de primer orden que ayuda a desarrollar la capacidad creativa y facilita el desarrollo y la interiorización de los dominios motores y capacidades físicas del niño. Además a través de él se consigue una mejor comprensión, por parte de los niños, de conceptos varios, como por ejemplo, conceptos lógico-matemáticos (números), de lectoescritura (letras), etc. De esta forma el aprendizaje se ameniza y se hace más efectivo, ya que el nivel de interés aumenta. (Baena Extremera, 2005)

Según Baena Extremera (2005) existen dos tipos de visiones acerca de las teorías del juego motor; teoría clásica y teoría moderna,

##### **❖ Teorías clásicas**

- Teoría metafísica (Platón s IV-III a.d.C.): utiliza y define el juego motor como un tipo de ejercicio motriz que produce placer.

- Teoría del recreo (Schiller, 2005): este tipo de teoría orienta el juego motriz al ocio.

- Teoría sobrante o sobrecarga de energía (Spencer, 1861): en este caso, Spencer afirma que a través de los juegos motores se liberan energías que sobran en nuestro cuerpo. Y según (Burgos, 2009), quien apoya la teoría de Spencer, es necesario eliminar energías a través de este tipo de juegos.



- Teoría del descanso (Lazarus, 1883): compensa las situaciones fatigosas (aula, fichas, asamblea, mucho tiempo sentados...)

- Teoría del ejercicio preparatorio (Gross, 1902): Gross enfoca dentro de esta teoría, al juego motriz como un mecanismo de estimulación de aprendizaje y desarrollo de las capacidades del niño.

### ❖ Teorías modernas

- Teoría de la influencia (Buytendijk, 1953): este autor afirma que “el juego es un impulso originado por el afán de libertad”. Es decir, los juegos motrices, en su mayoría, se llevan a cabo y se utilizan en situaciones en las que se quiere reforzar un aprendizaje o enseñarlo de nuevo sin llegar a hacerlo de manera teórica, ya que puede llegar a saturar a los niños y con ello empezar con las distracciones; realizar ese aprendizaje de manera más amena. Por ejemplo, queremos enseñar los números del 1 al 10, por lo que en vez estar sentados en las sillas repasando los números y contando puntitos en la hoja, lo podemos hacer a través de una tabla numérica colocada en el suelo, donde ya están dibujados los números y la cantidad de puntos que se refiere a ese número. De esta forma conseguiremos que el niño aprenda lo mismo, pero de una forma más divertida y eficaz, la mayoría de las veces.

- Teoría del placer funcional (Bühler, 1924): según Bühler, 1924 “el placer y en gran parte el sentido de llevar a cabo juegos motrices se encuentra en el progreso que van desarrollando los niños en cada acto que realizan y en el consiguiente dominio de cada uno de ellos”. Es decir, con el ejemplo que hemos puesto anteriormente de la tabla numérica, si se trabaja de manera diaria, o de forma repetida, es decir, todos los días un ratito o cada dos días, los niños poco a poco van a ir conociendo, y asociando, cada vez mejor la cantidad de puntos que se corresponde a cada número, de tal forma que llegará un momento en el que su aprendizaje vaya progresando en mayor medida, y se consiga, de forma más amena y productiva, que lo interioricen del todo. Así también puede pasar, con los conceptos de suma y resta, que se pueden trabajar también mediante esa tabla numérica, con los conceptos “añadir” y “quitar”.

Por otro lado, otros de los autores que destacan en este tema son García y Cols (1998), quiénes hablan y hacen referencia al carácter motivador que los juegos motrices producen en los niños, ya que a través de ese tipo de juego y enseñanza se ofrece un aprendizaje más ameno y un aumento del interés del niño en aquello que se les esté enseñando en ese momento. Estos autores, no solo destacan ese carácter motivador del juego motor, sino que también afirman que a través de esos juegos se puede llegar a trabajar la cooperación entre los niños y observar y evaluar los comportamientos de cada uno de ellos en este aspecto, que posteriormente nos servirá en la evaluación que se realiza en cada una de las actividades.

Finalmente el juego motor presenta unas características que lo hacen único y lo definen como recurso importante para llevar a cabo y trabajarlo. Esas características son:

- Fomenta la comunicación interpersonal y grupal en el desarrollo de los juegos.
- El juego es una actividad libre.
- El juego sirve como medio para adaptarse a diferentes situaciones.
- Permite una mejor enseñanza para los alumnos, ya que el juego es algo innato de ellos.
- Favorecerá en muchos aspectos al aprendizaje.

#### **4.3.1. El juego motor en el currículo de Educación Infantil**

El juego motor es uno de los temas presentes en el currículo de educación infantil; más concretamente en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. En él se desarrolla específicamente y más a fondo, no sólo en el área de educación física, sino también en el Área 1 “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal”, dentro del bloque 2 de contenidos, “Juego y movimiento”. Dentro de esta área se hace referencia a este tipo de juego en los siguientes contenidos del bloque 2:

- Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico.
- Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y aceptación de reglas para jugar. Valoración de su necesidad.
- Comprensión y aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles, participación en su regulación y valoración de su necesidad.
- Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.

Según el (Decreto 17/2008, de 6 de marzo) de educación infantil, afirma en el artículo 12 que el juego motriz es considerado un método de trabajo en esta etapa, junto con las experiencias y actividades que fomentan progresivamente en el alumno la adquisición de métodos de trabajo; ésto potencia tanto la afectividad como la integridad de los alumnos.

Por otro lado, y según el mismo decreto (Decreto 17/2008, de 6 de marzo), los juegos motores que se llevan a cabo en este nivel deben potenciar no solo las capacidades perceptivas y las sensoriales, sino también las intelectuales, a través de juegos donde se pongan en práctica conocimientos de las distintas áreas de lógico- matemática, lecto-escritura y psicomotricidad. Además se trabajará también la percepción espacial, la coordinación, el equilibrio, la lateralidad, y todo el esquema corporal (partes del cuerpo).

En conclusión, y según el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, es importante promover tanto el juego en general como el juego motor para contribuir al conocimiento de sí mismo y al desarrollo de una autonomía personal. Además, este tipo de juego se considera una actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento; pero sobre todo favorece el desarrollo social.

#### 4.4. Clasificación y tipos de juegos motrices

Dentro de la clasificación de juegos motores existen tres tipos, de las cuales dos son citadas por autores.

- En función de la dinámica del grupo, la participación de este, la comunicación y su función (Navarro 1997): este autor atendiendo a esos aspectos propone juegos como por ejemplo, juegos de presentación, de cooperación, superación, juegos con situaciones motrices, juegos adaptados y deportivos etc

- En función de la situación motriz del alumnado (Blázquez 1999):

<b>CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES SEGÚN LA SITUACIÓN MOTRIZ DEL ALUMNADO</b>	
Dimensión social	<input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> Grupo <input type="checkbox"/> Equipo
Grado de participación	<input type="checkbox"/> Eliminación progresiva <input type="checkbox"/> Participación total <input type="checkbox"/> Intervención libre <input type="checkbox"/> Intervención parcial
Energético	<input type="checkbox"/> Muy activos <input type="checkbox"/> Activos <input type="checkbox"/> Intensidad media <input type="checkbox"/> Baja intensidad
Dificultad	<input type="checkbox"/> Corporales <input type="checkbox"/> Desplazamientos <input type="checkbox"/> Con objetos
En función del tipo de juego motriz	<input type="checkbox"/> Sensoriales <input type="checkbox"/> Motores <input type="checkbox"/> Anatómicos <input type="checkbox"/> Orgánicos

	<input type="checkbox"/> Gestuales
En función del movimiento	<input type="checkbox"/> Marcha <input type="checkbox"/> Carrera <input type="checkbox"/> Salto <input type="checkbox"/> Lanzamientos <input type="checkbox"/> Lucha <input type="checkbox"/> Equilibrio <input type="checkbox"/> Coordinación

Tabla 1: Clasificación de los juegos motores según la situación motriz del alumnado.

- En función del objetivo didáctico que se quiera trabajar.

<b>CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES SEGUN EL OBJETIVO DIDÁCTICO QUE SE QUIERE TRABAJAR</b>	
Capacidades físicas básicas	Juegos de persecuciones, de velocidad, de equilibrio, de coordinación, etc...
Habilidades	Juegos con pelotas
Sociabilidad	Juegos de expresión corporal, de teatro, etc...
Capacidades sensoriales	Juegos de colores, texturas, etc...
Conocimientos de lecto- escritura y lógico-matemática	Juegos motores de letras, números, palabras, formas Numicon, etc...
Psicomotricidad	Juegos de equilibrio, de coordinación

Tabla 1: Clasificación de los juegos motores según el objetivo didáctico que se quiere trabajar.

#### 4.5. Beneficios de los juegos motores

La aplicación de este tipo de juegos en las aulas tiene grandes beneficios en y para los alumnos. Según Baena-Extremera (2005), uno de los beneficios que aportan y tienen los juegos motores en los niños es el poco nivel de implicación que hay en ellos, ya que la mayor parte de las veces se utilizan y sirven como refuerzo de conocimientos aprendidos, de ahí que el niño ejerza ese poco esfuerzo en resolverlos, lo que significa

que ha conseguido adquirir en gran medida esos conocimientos que se han enseñado previamente y que ahora, de manera lúdica, se están reforzando a través de esos juegos. También, según afirma este autor mediante los juegos motrices se pueden trabajar distintos valores como, la cooperación entre los alumnos, la colaboración entre todos, enseñar y crear estrategias de aprendizaje por ellos mismos, etc... Además mediante estos juegos se puede llegar a perfeccionar o desarrollar ciertas habilidades motrices o destrezas motoras. Aquí destacaremos los cuentos motores, definido como tipo de juego motor en el que se llevan a cabo y dónde se ponen en práctica todos estos aspectos nombrados anteriormente.

Por otro lado, a la hora de hablar sobre los beneficios que ofrecen los juegos motores en los niños, debemos saber y con ello podremos afirmar que estos juegos tienen un doble papel en la enseñanza. Es decir, se pueden trabajar como contenido activo o también como recurso metodológico, por esto último destacamos el gran beneficio que aportan estos juegos a los alumnos de educación infantil.

Además, no solo se trabajan de esta manera, sino que también se trata en los ámbitos curriculares y de manera transversal en las distintas áreas (Baena-Extremera, y Ruiz- Montero, 2009). Para que quede más clara esta afirmación, pondré un ejemplo de la propuesta didáctica que llevaré a cabo con los niños y que más tarde explicaré en el siguiente punto. En este caso, pondré en práctica el juego motor a través de un circuito, en el que mediante ese juego se trabajan tres de las áreas del nivel de educación infantil, por lo tanto, en este momento estoy utilizando el juego como recurso metodológico, pero a la vez de manera transversal en las áreas de lógico- matemática (los números), la lecto-escritura (letras y palabras) y la psicomotricidad (el equilibrio, la lateralidad y la coordinación). Para ello los niños según vayan realizando el circuito de uno en uno, dependiendo en qué casilla caigan, tendrán que pensar, una palabra, si caen en la casilla de una letra, decir qué número es el que están pisando o la forma Numicon, si caen en la casilla de un número, o si caen en casillas que no tienen nada deberán poner en práctica sus habilidades de equilibrio, coordinación o lateralidad. De esta forma, y como decíamos anteriormente, estamos poniendo en práctica y utilizando el juego motor como recurso metodológico y trabajando a través de él, de manera transversal, las tres áreas nombradas.

Por último, otro de los grandes beneficios que aporta esta actividad motriz es que proporciona a los alumnos sensaciones corporales determinantes para su evolución y para su proceso de maduración. A través de esta actividad se trabaja y se favorece el desarrollo del esquema corporal, la coordinación dinámica general, el equilibrio, la agilidad, y las capacidades motrices de cada niño.

#### **4.6. Papel del docente y su forma de introducirlo en el aula**

El docente a la hora de llevar a cabo estos juegos e introducirlos en el aula debe hacerlo mediante una organización lúdica, es decir, que la actividad motriz se convierta en un juego en el que van a divertirse, pero a la vez van a aprender. Según (Díaz- Lucea, 1994) a esto se le llama ‘deportes jugados’. El docente es el que tiene que estimular al alumnado en la realización de las actividades motrices que se propongan, y a la vez motivarlos para conseguir los objetivos que él mismo ha propuesto para esas actividades. En el transcurso de éstas, debe ser un gran observador e investigador para después trasladar, aquello que ha ido observando y anotando, a la evaluación de dichas actividades.

Por otra parte, la acción del docente en estos juegos debe ir encaminada a potenciar las máximas capacidades tanto motrices como intelectuales de los alumnos, ser tolerante y paciente con los niños, estar atento en el cumplimiento de las reglas, ayudar cuando lo necesiten, tener preparados los juegos de antemano y evitar la improvisación, aprovechar las partes educativas de esos juegos, favorecer la integración y la atención a la diversidad, potenciar el interés y la participación de todos los alumnos, realizar explicaciones claras y concisas, hacer demostraciones si es necesario e intentar que el material sea lo más atractivo posible para los alumnos, de esta forma se aumentará el interés de estos. Además debe tener en cuenta una serie de pautas a la hora de seleccionar los juegos que se van a realizar; valorar la implicación didáctica del mismo y de los alumnos, adaptar el juego a las características y al nivel educativo de la clase y sobre todo tener organizado bien el juego, el espacio que se va a necesitar, el tiempo del que disponemos, puede ser tiempo flexible, el material etc....

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **5.1. Justificación**

En primer lugar me gustaría destacar la importancia que la actividad motora tiene en los niños, ya que tiene el gran beneficio de utilizarse en muchos ámbitos de aprendizaje de forma lúdica. Por esta misma razón decidí investigar acerca de este tema, más concretamente y sobre lo que trata mi TFG, los juegos motores.

A lo largo de mi periodo de prácticas me fui dando cuenta que la necesidad de movimiento es algo necesario en los niños en todos los niveles de infantil. El gran problema, o mejor dicho, la rutina del día a día de permanecer en las sillas sentados, después de la asamblea, haciendo fichas, corrobora y demuestra que de esta forma la atención en los niños va disminuyendo poco a poco y con ello van perdiendo interés por la tarea que están realizando. Por tanto la consecuencia de esto es que los niños se cansen más rápido y no sean capaces de estar tranquilos. Por eso, que es tan importante la necesidad de movimiento antes de sentarse en sus mesas, o incluso realizar una actividad en la que no tengan que permanecer sentados, es decir, una actividad motora.

Por último, y para concluir este apartado, destaco la gran importancia, como ya venía diciendo, y los grandes beneficios que estos juegos tienen en estos niveles de infantil, tanto en el ámbito lúdico como en el didáctico, ya que está comprobado que a través de los juegos motores se consigue también ampliar conocimiento en los niños y reforzar el que ya tienen. Además, ese aprendizaje, al ser de una forma más lúdica y amena, perdurará más en el tiempo y se aprenderá con más facilidad.



## 5.2. Contextualización

El colegio donde se llevó a cabo la propuesta didáctica que he diseñado, es el CEIP Miguel Delibes. Este se encuentra situado en Collado Villalba, provincia Madrid. Es un colegio público, que cuenta con un edificio único de educación infantil.

El grupo-clase con el que se realizó las diferentes actividades planteadas en la propuesta es de 5 años, y está formado por 24 alumnos, siendo 10 niñas y 14 niños, por lo que existe una descompensación entre ambos. En este curso se incorporaron dos alumnos nuevos, dos niños, uno de procedencia marroquí y el otro de procedencia venezolana. Ambos se han adaptado perfectamente a las rutinas del aula, mostrándose alegres y participativos. Aunque en el caso del niño marroquí se observa bastante diferencia en cuanto a los contenidos que tiene adquiridos, ya que procede de un centro en el que cuenta con su propio método de trabajo, y por ello va un poco más despacio que el resto. Sin embargo, se ha ido notando que avanza progresivamente.

Por último, destacar que es un grupo bastante movido, y por tanto hay que estar constantemente llevando a cabo dinámicas para conseguir centrar la atención y progresar en el aprendizaje y refuerzo de contenidos. Es por esta misma razón, por la que me di cuenta la necesidad que tienen los niños de, en ocasiones, aprender de una forma más lúdica y diferente, de ahí que llevase a cabo una propuesta de juegos motores con ellos.

En definitiva, tienen buen nivel tanto didáctico como de autonomía y muestran bastante interés, la mayoría de las veces, ante los aprendizajes escolares. Su nivel madurativo corresponde a su media de edad.

Por otro lado, en cuanto al lugar donde se llevó a cabo dicha propuesta, fue en el aula de psicomotricidad, ya que el propio aula de los niños disponía de muy poco espacio y apenas contaba con material. Sin embargo, la otra clase está mucho mejor organizada ya que dispone de más espacio y cuenta con gran cantidad de material; ésto permitió poder realizar la propuesta pensada.

### 5.3. Objetivos

#### ● 5.3.1. Objetivos en relación al currículo de Educación Infantil

Los objetivos en relación al currículo de Educación Infantil, según el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, que se han tenido en cuenta a la hora de llevar a cabo la propuesta han sido:

ÁREAS	OBJETIVOS
<b>Área 1:</b> Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones</li><li>■ 2. Descubrir las posibilidades de acción y de expresión, así como coordinar y controlar, cada vez, con mayor precisión gestos y movimientos.</li><li>■ 5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración</li><li>■ 8. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.</li></ul>
<b>Área 2:</b> Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 5. Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria.</li><li>■ 8. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando</li></ul>

	<p>funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 9. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.</li> <li>■ 10. Conocer y utilizar la serie numérica para contar elementos.</li> <li>■ 17. Ampliar la curiosidad y el afán por aprender de una forma distinta a la habitual.</li> </ul>
<p><b>Área 3:</b> Lenguajes: comunicación y representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje.</li> <li>■ 8. Escribir palabras sencillas.</li> </ul>

Tabla 3: Objetivos en relación al currículo de Educación Infantil.

● **5.3.2. Objetivos específicos**

- ➔ Satisfacer la necesidad de movimiento en los niños.
- ➔ Reforzar los contenidos dados en el aula de manera más eficaz y lúdica.
- ➔ Trabajar las habilidades físicas básicas (coordinación, equilibrio y lateralidad)
- ➔ Atraer el interés de los alumnos por las actividades y por aprender de una forma más diferente a la habitual.
- ➔ Utilizar el juego como método de trabajo y refuerzo de contenidos.

## 5.4. Contenidos

### ● 5.4.1. Contenidos en relación al currículo de Educación Infantil

Por otro lado, los contenidos en relación al currículo de Educación Infantil, según el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, que se han tenido en cuenta a la hora de llevar a cabo la propuesta han sido:

<b>ÁREAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>
<b>Área 1:</b> Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.	<b>Bloque 2:</b> Juego y movimiento. <ul style="list-style-type: none"><li>■ Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico.</li><li>■ Coordinación y control postural: El cuerpo y el movimiento. Progresivo control del tono, equilibrio.</li><li>■ Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones motrices.</li><li>■ Coordinación y control de las habilidades motrices.</li><li>■ Juego simbólico y juego reglado. Comprensión y aceptación de reglas para jugar.</li><li>■ Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos.</li></ul>
<b>Área 2:</b> Conocimiento del entorno.	<b>Bloque 1:</b> Medio físico: elementos, relaciones y medidas.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Los números, cardinales y ordinales.</li> <li>■ Aproximación a la serie numérica: Su representación gráfica y su utilización oral para contar.</li> </ul>
<p><b>Área 3:</b> Lenguajes: Comunicación y representación.</p>	<p><b>Bloque 1:</b> Lenguaje verbal.</p> <p><b>Escuchar, hablar y conversar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Expresión oral utilizando palabras adecuadas, cuidando el buen empleo del género y el número.</li> <li>■ Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico preciso y variado. Pronunciación correcta.</li> </ul> <p><b>Aproximación a la lengua escrita:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute.</li> <li>■ Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras.</li> <li>■ Comprensión de palabras a partir de experiencias próximas al alumno.</li> <li>■ Escritura de letras y palabras sencillas.</li> <li>■ Lectura de palabras sencillas en voz alta con pronunciación y entonación adecuada.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comprensión de las palabras leídas.</li> <li>■ Disfrute con el lenguaje escrito y oral.</li> <li>■ Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.</li> </ul>
--	---

Tabla 4: Contenidos en relación al currículo de Educación Infantil.

● **5.4.2. Contenidos específicos**

- ➔ Lecto-escritura.
- ➔ Lógico-matemática.
- ➔ Psicomotricidad.
- ➔ Habilidades físicas básicas.
- ➔ Juego

**5.5. Metodología**

En primer lugar a la hora de desarrollar esta propuesta, lo primero en lo que nos hemos centrado y hemos querido destacar, es la importancia que tiene en los niños aprender de una manera diferente y más lúdica, a través de la utilización de los juegos motores. También se ha dado relevancia a una de las finalidades del Decreto de la Comunidad de Madrid: "contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños.

Antes de mencionar qué tipo de metodología hemos puesto en práctica, debemos saber a qué nos referimos con 'metodología'. Ante todo, es un recurso y se utiliza para llevar a cabo técnicas o trabajos; en este caso vamos a usar este recurso para plantear nuestra propuesta. Esas técnicas nos sirven como herramienta para analizar una

determinada realidad. Nosotros las utilizaremos para analizar los pasos a seguir para el planteamiento de nuestras actividades.

Este tipo de metodología se introdujo en el s. XIX. En ella los protagonistas son los niños, ya que el papel del profesor se limita a guiarlos e intentar facilitar el aprendizaje mediante preguntas y la motivación. Para el caso de nuestra propuesta, los niños seguirán siendo los protagonistas y nosotras, las profesoras nos limitaremos a preguntarles sobre los contenidos que se trabajan en el transcurso de las distintas actividades para así guiarlos en su aprendizaje.

Por otra parte, los tipos de contenidos que se trabajan en esta metodología parten del interés de los alumnos y de la necesidad de aprendizaje que tengan sobre ellos. En nuestra propuesta didáctica partimos de su interés, ya que trabajamos conocimientos dados en el aula, y lo que hacemos también es reforzarlos. En referencia a la evaluación, esta metodología sigue un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se destaca la globalización de contenidos en las diferentes áreas.

La metodología activa responde a cuatro preguntas:

- ¿Qué enseñar?: debemos partir del aprendizaje significativo del niño y reforzarlo.
- ¿Cómo enseñar?: el aprendizaje de los niños es por descubrimiento, aunque en nuestro caso ya conocen los contenidos que vamos a trabajar y reforzar. Sin embargo, no conocen cómo lo vamos a hacer, ahí está el descubrimiento.
- ¿Cuándo enseñar?: se debe tener flexibilidad en los tiempos de las actividades, así como en el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos.
- ¿Dónde enseñar?: según la autora de esta revista digital, Alejandra Baro Coláiz, (2011) cualquier espacio educativo es bueno, pero es importante que tenga presente estímulos que fomenten y potencien el aprendizaje, así como también el interés de los niños. De esta forma, nos será más factible conseguir los objetivos que nos hemos propuesto.

Finalmente, los objetivos que nos hemos propuesto conseguir utilizando esta metodología son:

- Hacerse responsables de su aprendizaje.
- Participar en la propuesta activamente y conseguir experiencias nuevas y propias.
- Establecer un proceso de reflexión al final de cada actividad, donde se de respuesta a las preguntas; ¿qué han hecho?, ¿cómo lo han hecho? y los resultados que han logrado.
- Desarrollar autonomía, actitudes colaborativas y destrezas profesionales.

#### ● 5.5.1. Recursos didácticos

Los recursos materiales necesarios para la propuesta fueron previamente preparados con tiempo antes de realizar la puesta en práctica. Todos ellos están especificados en las tablas de las actividades, en el apartado de recursos. Esta parte corresponde al punto 5.6 del apartado de metodología.

#### ● 5.5.2. Organización de espacios

El aula donde se ha decidido llevar a cabo la propuesta, como mencionamos en el apartado del contexto, ha sido el aula de psicomotricidad, lo que ha tenido por consecuencia el traslado de los niños hasta la misma; aun así no se perdió mucho tiempo y se consiguió realizar las actividades con tranquilidad. La razón del por qué hacerlo en este aula, ha sido primordialmente por el espacio, ya que dicha clase es un poco más grande, pero sobre todo más espaciosa en comparación al aula normal de los niños. Además el aula de psico cuenta con mayor cantidad de material, lo que nos permitió llevar a cabo las actividades sin ningún problema.

Por otra parte, a la hora de realizar la propuesta, hemos aprovechado al máximo el espacio del que disponíamos, teniendo en cuenta que aunque dicha clase sea algo más grande y espaciosa que el aula cotidiana de los niños, como comentábamos antes, no tiene



el mismo tamaño de un gimnasio dónde habría menos limitaciones espaciales, aun así hemos sido capaces de adaptarnos bien a ese espacio que teníamos.

### ● 5.5.3. Organización del tiempo

En este caso debemos tener en cuenta que la jornada de los niños de infantil en este colegio está estipulada de 9.00-14.00. De esta forma, en consenso con la tutora de los niños y la profesora de psicomotricidad hemos llegado a la conclusión de llevar a cabo la propuesta a primera hora de la mañana, después de la asamblea, ya que es más factible y eficaz, pues los niños no hace mucho que han entrado a clase y tienen sus mentes más despejadas y más atentas. Además, después de permanecer sentados durante buen rato en la asamblea, necesitan moverse y despejarse para así estar más activos durante las actividades, pero también a lo largo del día y en las posteriores actividades que realicen en clase.

## 5.6. Diseño de las actividades

<b>Título:</b> ¡Muévete!
<b>Desarrollo de la actividad</b> <p>Al principio de la actividad se colocará a todos los niños en círculo y se realizará una pequeña introducción en la que se contará una breve historia sobre nosotros y el bosque. Esa historia, contará lo feliz que estamos porque pronto se acaba el cole y comienza el verano, y también porque hemos aprendido muchas cosas nuevas este curso. Después todos los niños se levantarán y se dirigirán a sus equipos que previamente hemos hecho, en este caso, los equipos son árboles y cada uno de ellos contendrá una letra de un color que corresponderá con el color de los equipos (árbol con la letra A- equipo amarillo/ árbol con la letra T- equipo naranja/ árbol con la letra E- equipo azul). Una vez situados en sus equipos, cuando el pandero suene, los niños deberán bailar alrededor del árbol y una vez que el pandero deje de sonar tendrán que pensar rápidamente, durante unos segundos, una palabra que empiece por la letra que tiene su árbol. Cuando esos segundos hayan pasado, 10 segundos, el primer equipo que tenga la palabra pensada se le cederá la vez. Si el equipo ha pensado bien la palabra, tendrá la oportunidad de escribirla en un folio y llevarse un punto de ganador. La actividad se realizará 2 o 3 veces, para dar la oportunidad a todos los equipos de que participen.</p>
<b>Edad</b> <p>5 años.</p>
<b>Recursos</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Picas.</li><li><input type="checkbox"/> Ladrillos.</li><li><input type="checkbox"/> Letras plastificadas.</li><li><input type="checkbox"/> Folios.</li><li><input type="checkbox"/> Pinturas.</li><li><input type="checkbox"/> Pandero.</li></ul>
<b>Contenidos</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> lecto-escritura.</li></ul>

### **Resultados de la actividad**

Al principio de la actividad realizamos una asamblea inicial para explicar el juego, pero también para comprobar los conocimientos previos, de los niños, y de este modo saber desde dónde partíamos. En ella todo fue correctamente, y fue gran sorpresa ver que todos se sabían todas las letras y eran capaces, no solo de relacionarlas con la palabra que la contenía, sino también de escribirme la letra que yo les decía.

Por otro lado, en el momento del juego todo transcurrió a su ritmo. Todos los niños entendieron las reglas de éste y las cumplieron y llevaron a cabo en su momento. Sin embargo, algún momento del juego cabe destacar, como por ejemplo los despistes de algunos niños, cuando dejaba de sonar el pandero, en vez de parar de bailar, seguían a su royo y tenían que avisarle los demás niños de que había que pararse.

Finalmente, en el momento de pensar la palabra que contenía la letra de sus equipos, me fijé y es notorio destacar la rapidez de algunos niños a la hora de resolverlo; ya que había otros que les costaba un poco más pensar y ayudar a su equipo. Aun así todo salió sin ningún problema. Consiguieron disfrutar plenamente de la actividad.

**Título:** ¡Me han hechizado!

**Desarrollo de la actividad**

Después de la primera actividad, volveremos a reunir a todos los niños en círculo para explicar la que viene a continuación. En ella, uno de los niños será el elegido, al azar, para ser el mago, deberá colocarse en el centro del círculo y los demás niños serán los aprendices, estarán sentados en círculo alrededor del mago. El niño que hace de mago tendrá una bolsa en la mano que contiene todas las formas Numicon que se han trabajado en clase. Este irá recitando una retahíla según va dando vueltas por fuera del círculo que forman los aprendices, que tendrán los ojos cerrados. Cuando el mago termina de decir la retahíla, deberá pararse y situarse delante del niño donde la ha acabado y tocarle con la varita mágica para hechizarlo. De esta forma el aprendiz hechizado tendrá que abrir los ojos y levantarse; en ese momento todos abren los ojos también. El mago le indicará que tiene que meter la mano en su bolsa mágica y coger una de las formas Numicon que hay dentro. Una vez el aprendiz ha cogido una de las piezas Numicon de la bolsa, el niño que hace de mago, le preguntará: ‘¿Sabes decirme a qué número corresponde esa pieza? El aprendiz deberá contestar, si acierta la pregunta pasa a ser mago, sino acierta volverá a su sitio y empezaremos de nuevo con el mismo mago. Se intentará que todos los niños acierten para que así tengan la oportunidad de ser todos magos.

*RETAHÍLA: jugaremos en el bosque mientras el mago no está.*

*Porque si el mago aparece nos tocará y nos hechizará.*

**Edad**

5 años.

**Recursos**

- Varita mágica.
- Formas Numicon plastificadas.
- Retahíla.

**Contenidos**

- lógico- matemática

### **Resultados de la actividad**

En primer lugar, la explicación de la actividad fue clara, ya que todos los niños entendieron lo básico de ésta para poder jugar.

Una vez ya metidos en el juego y colocados, según iba transcurriendo el tiempo de éste, me di cuenta que algunos niños, cuando les tocaba hacer de mago, recurrían con una mirada a las profesoras, es decir, a nosotras, buscando ayuda para la retahíla, ya que a muchos se les olvidaba como empezaba.

Por otro lado, fui observando a todos y cada uno de los niños, cuando les tocaba salir a decir el número al que correspondía la pieza Numicon, y llegué a la conclusión al final de la actividad, que muchos de ellos se liaban a la hora de hacer esa relación. Sin embargo, otros niños algo más espabilados, eran capaces de hacerlo rápidamente.

Finalmente, destacaría dos últimas cosas. La primera, el tema de mantener los ojos cerrados durante un momento les resultaba a algunos bastante difícil, ya que no eran capaces de aguantar con ellos así; teníamos que estar bastante pendientes de que ninguno los abriese, ya que sino el juego no tenía mucho sentido. Y la segunda, el buen orden que hubo en el transcurso del juego y la paciencia de los niños por esperar a ser magos.

<b>Título:</b> Estatuas
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p> <p>Para el desarrollo de esta actividad, primeramente reuniremos a todos los niños y formaremos un círculo, donde se les contará que somos seres mágicos capaces de convertirnos en los animales que queramos. Posteriormente, cada equipo, se le dirá el nombre del animal que deberá imitar. Los tres equipos se deberán mover, por el espacio, imitando al animal que les ha tocado mientras el pandero esté sonando. Cuando este deje de sonar cada equipo se reunirá en el aro que corresponda al color de su equipo y realizar una pose de equilibrio, la que ellos quieran.</p>
<p><b>Edad</b></p> <p>5 años.</p>
<p><b>Recursos</b></p> <p>-Pandero. -3 aros (amarillo, naranja y azul)</p>
<p><b>Contenidos</b></p> <p><input type="checkbox"/> Psicomotricidad</p>
<p><b>Resultados de la actividad</b></p> <p>Los resultados de la actividad fueron, en general, bastante positivos. En la asamblea inicial se realizó la explicación de la actividad, y todos los niños entendieron en qué consistía.</p> <p>Por otro lado, en cuanto a la relación animal- imitación, fue bastante positivo; todos supieron imitar de manera correcta al animal que les había tocado. Sin embargo, en la creatividad de las poses con equilibrio, se falló un poco, ya que la mayoría de los niños optan por hacerlo fácil, es decir, hacían poses sencilla para ellos, pero no con el fin del equilibrio; otros niños sí que lo hicieron correctamente. Había muchas poses muy curiosas.</p> <p>Finalmente, la formación de los equipos se realizó de manera rápida y eficaz, sin ningún tipo de problema. Además, muchos de los niños sabían ya a que equipo pertenecían; eran los mismos de las otras actividades anteriores.</p>

<b>Título:</b> Me convierto en...
<p><b>Desarrollo de la actividad</b></p> <p>En esta actividad se le indicará a cada equipo que deben colocarse donde están los ladrillos de colores correspondientes al color de su equipo. Cuando la profesora de la salida, tendrán que llegar, de uno en uno, al aro que cada equipo, tiene enfrente, de la manera que ellos quieran, pero no puede ser ni andando ni corriendo. Es decir, a la pata coja, imitando a los animales de antes, dando saltos etc... Cuando todo el equipo haya llegado al aro deberán posicionarse delante de él y hacer una pose creativa en la que se ponga en práctica el equilibrio y la lateralidad.</p>
<p><b>Edad</b></p> <p>5 años.</p>
<p><b>Recursos</b></p> <p>-3 aros (amarillo, naranja y azul)</p> <p>-3 ladrillos (amarillo, naranja y azul)</p>
<p><b>Contenidos</b></p> <p><input type="checkbox"/> Psicomotricidad</p>
<p><b>Resultados de la actividad</b></p> <p>En la asamblea inicial se llevó a cabo una explicación de la propia actividad y todos los niños entendieron a la primera en que se basaba la actividad y qué había que hacer.</p> <p>La formación de los equipos se realizó de manera correcta, en la propia asamblea, antes de comenzar la actividad. Fue sorprendente observar que cada niño, pasado un rato, seguía sabiendo cuál era su equipo y cuáles sus compañeros.</p> <p>Por otro lado, hubo una buena coordinación, a la hora de salir, de los equipos hacia el ladrillo de colores que le correspondía a cada uno. Hubo algún niño que se le tuvo que ayudar e indicar.</p> <p>Una de las cosas que finalmente cabe destacar en cuanto a la actividad, es la poca creatividad que casi todos los niños tenían a la hora de imitar algún movimiento, inventarse un animal, etc... La mayoría iba a la pata coja, haciendo la croqueta, andando como los cangrejos, etc... Fueron los tres movimientos más utilizados.</p>

## 5.7. Evaluación de la puesta en práctica

La evaluación es un elemento curricular imprescindible que contribuye a la mejora de la calidad de la educación. Según el Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, la evaluación en ésta debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos y el ritmo y características de cada niño. Además ésta debe ser global, continua y formativa. Por lo que la observación directa será la técnica principal de la evaluación.

Según López-Pastor y Pérez-Puello (2017) es importante destacar la existencia de uno de los problemas más debatidos y críticos sobre el tema de la evaluación. La mayoría de personas y centros tienden a utilizar el término de “evaluación” como una “calificación”; esto es un error muy común en el ámbito de la docencia y de la educación. Ambos autores coinciden que estos términos están relacionados entre sí, pero son completamente distintos uno de otro, ya que en ciertos aspectos no se refieren a lo mismo. Por ello, mientras no consigamos entender que ambos conceptos son dos procesos diferentes será imposible cambiar cualquier cosa en nuestra práctica docente diaria.

López-Pastor y Pérez-Puello (2017) coinciden que es fundamental y necesario evaluar, pero sin la necesidad de una calificación con notas. De esta forma se consigue que dicha evaluación tenga una repercusión mayor en el alumnado, ya que en ningún momento va a estar influida por una nota, lo que en parte, también tranquiliza al alumno.

Por otro lado, según la Junta de Andalucía (2019), afirma que ésta evaluación en la etapa de infantil nos permite obtener información sobre el proceso educativo de los alumnos, y así saber cuándo debemos intervenir y cuando no. En ella, deben quedar registrado los progresos que van realizando los niños, pero también las dificultades que van teniendo, de forma que se les pueda dar una respuesta adecuada según su necesidad. Por tanto, la evaluación analizará y respetará el proceso de aprendizaje de cada niño, sus características individuales y sus necesidades.

En un principio, según esta Junta de Andalucía, (2019), se propone la evaluación como una evaluación global, ya que atiende principalmente a los objetivos generales del proyecto. Sin embargo, existen otras formas de evaluación; inicial, continua, final; esta forma es la que seguiremos nosotros para nuestra propuesta. Nosotros planteamos una



evaluación inicial, ya que es importante partir y saber qué conocimientos tienen los alumnos previamente, para así después construir o reforzar el aprendizaje. Normalmente, dicha evaluación se realiza al comienzo de cada nivel, poniendo en práctica la técnica de la observación.

Por otra parte, a lo largo de nuestra propuesta hemos llevado a cabo una evaluación continua tanto de los contenidos integrados en las actividades como de los alumnos y su comportamiento. Esto nos ha permitido ir observando, a los alumnos, y recogiendo, de manera constante, toda la información necesaria de lo que ha ido ocurriendo en el desarrollo de la propuesta, tanto bueno como malo. Gracias a esta evaluación continua realizamos una evaluación final donde recogemos todo lo que ha sucedido de forma más detallada, tanto de la propuesta como de los alumnos.

Dentro de las formas de evaluación existe también una “evaluación formativa”. Según López- Pastor y Pérez- Pueyo, (2017), la finalidad de ésta es mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje. Además es una parte importante de este proceso, Richard y Godbout, (2000).

Según López- Pastor, (1999, 2012), la evaluación formativa sirve para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos; mejorar las competencias docentes día a día y mejorar los procesos que llevamos a cabo en las aulas con los niños.

Finalmente, según otros autores, Sanmartí, Jorba & Ibáñez, (1999); Jorba & Sanmartín, (2000); Moraza, (2007) y Sanmartí, (2007), esta evaluación busca llevar a cabo procesos de autorreflexión sobre el propio aprendizaje de los niños, de manera que éstos desarrollen un pleno control sobre su aprendizaje. Es decir, se consiga que los propios alumnos se den cuenta de cómo y qué deben seguir haciendo para seguir con su aprendizaje.

A la hora de realizar una evaluación debemos tener en cuenta que no solo se evalúan las acciones y comportamientos de los niños, sino también existe una parte en la que se evalúa al docente y la propuesta didáctica que se ha implementado en el aula con los niños. La evaluación al docente es importante porque en ella se evalúa su acción en dicha propuesta; los objetivos y contenidos que ha llevado a cabo, si han sido factibles o

no; qué puede mejorar o qué no para próximas veces; si las explicaciones de las actividades han sido claras y concisas, etc.... En cuanto a la evaluación de la práctica educativa, es una de las partes más importantes de evaluar. En ella, al igual que en la evaluación del docente, se tendrá en cuenta si se han logrado o no los objetivos y contenidos que, desde un principio, se habían planteado. También se atenderá a los problemas que hayan podido surgir previamente o durante el transcurso de la propuesta; si el espacio y los tiempos han sido los adecuados; si ha habido flexibilidad o no; el material ha sido suficiente o no; los grupos han salido bien o ha habido problemas, etc.....

Finalmente, toda evaluación necesita unos criterios que poder evaluar. Dichos criterios suelen estar relacionados con los objetivos que se plantearon en la propuesta. En nuestro caso, los criterios que hemos evaluado son:

- Satisfacer la necesidad de movimiento.
- Reforzar los contenidos del aula.
- Trabajar contenidos mediante el uso del juego.
- Participar activamente mostrando interés por las actividades.

## ➔ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación que hemos utilizado quedan reflejados en esta tabla:

<b>A QUIÉN Y QUÉ SE EVALÚA.</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<i>Niños</i>	Observación	Diario y asamblea final
<i>Docente</i>	Observación y diálogo con la profesora de los niños	Tabla de evaluación con ítems
<i>Proyecto</i>	Observación de maestra hacia a mí; diálogo con ella y reflexión personal	Ficha de evaluación de la propuesta didáctica

Tabla 5: Instrumentos de evaluación.

→ En el caso de la evaluación de los niños, hemos utilizado la observación como técnica y como instrumentos, un diario en el que recogemos todo tipo de información previamente, durante y después de la propuesta; ya que al final de todo realizamos una asamblea final donde se realizan una serie de preguntas a los alumnos y profesora, pero sobre todo a los alumnos, porque son los partícipes de la propuesta.

→ En la evaluación del docente, recurrimos de nuevo a la observación por parte de la profesora o tutora de los niños hacia nosotros, y tras una charla con ella, recogemos en una tabla de ítems toda la información que nos ha transmitido.

→ Por último, en la evaluación del proyecto volvemos a recoger en una tabla de ítems todo aquello que nos ha comentado la tutora de los niños sobre nuestra propuesta.

## **6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA PROPUESTA DOCENTE**

En primer lugar debemos tener en cuenta que el juego es un elemento muy importante que está, ha estado y estará presente en la vida de las personas, pero sobre todo, en la de los niños.

La finalidad que se ha pretendido conseguir a través de este Trabajo de Fin de Grado, y que creo, se ha conseguido, es demostrar que mediante los juegos, en este caso, más concretamente, los juegos motores, la enseñanza de contenidos de las áreas de lecto-escritura, lógico- matemática y psicomotricidad es factible, útil y beneficiosa para los niños, a la vez que distinta; consiguiendo así, según Baena, Extremera (2005), amenizar el aprendizaje de éstos y aumentar su interés.

El objetivo principal de este trabajo, no solo ha sido demostrar por escrito la eficacia de los juegos motores en la enseñanza en la etapa de Educación Infantil, sino también hacerlo de manera práctica a través de una propuesta de intervención docente. En ella se ha comprobado, quizá no al 100 %, ya que hemos tenido poco tiempo para llevarla a cabo, que la puesta en práctica de estos juegos, para la enseñanza de contenidos en el aula, es factible y eficaz.

A la hora de llevar a cabo dicha propuesta, vi, observé y comprobé; para luego poder demostrar mi teoría; que según iban transcurriendo las actividades, el aprendizaje

y el refuerzo de contenidos que los niños, en ese momento, estaban llevando a cabo, era cierto y real; era factible. Como bien afirma, Baena, Extremera (2005), su interés aumentaba en mayor medida según el transcurso de las actividades, ya que sin darse cuenta estaban aprendiendo jugando. Para mí fue algo sorprendente de ver y motivo de alegría; me di cuenta que mis actividades planteadas dieron el resultado que yo esperaba.

Por otro lado, como destacaba en el marco teórico, García y Cols (1998), hacen referencia a la motivación, algo que considero y he considerado importante y primordial durante toda la propuesta. En el momento de la práctica ha quedado reflejado como este concepto de la motivación, por parte, no solo de los niños, sino de las profesoras también, ha sido esencial para favorecer y potenciar el aprendizaje en ellos mismos. En todo momento, hemos buscado motivar desde la primera actividad, por lo que ellos gracias a eso disfrutaban no solo del propio juego en sí, sino también del aprendizaje de contenidos varios, que sin darse cuenta, estaban interiorizando.

Estos autores, García y Cols (1998), también hacen referencia a la cooperación, que existe entre los niños, que se puede llegar a alcanzar mediante los juegos motores. Además, también destacan los comportamientos que tienen los propios niños en sí mismos y con los demás. Esta afirmación, es cierta, puesto que en la realización de mi propuesta he podido corroborar que los niños al estar en pequeños grupos hicieron cohesión y cooperaron entre todos en las distintas actividades de la propuesta. Es así, que incluso, me resultó curioso ver ciertos comportamientos que alguno de los niños tenía, tanto suyos propios como con los demás. Por ejemplo, hubo varios que en algunas actividades se autocorregían ellos solos, o entre ellos se ayudaban, se animaban todos en los equipos que se formaron para las actividades, etc... También en ciertos momentos se corregían unos a otros, pero en modo ayuda, nunca queriendo quedar por encima de los demás.

Otra de las cosas que me resultó motivadora y curiosa, fue ver que, aunque ya conocía al grupo- clase, han cambiado, en poco tiempo, bastante de manera personal, pero sobre todo didácticamente hablando. Este tipo de juegos me sirvieron para indagar aún más en su aprendizaje y conocerlos un poco más de lo que ya les conocía. A mi parecer, fue motivo de curiosidad, pero de alegría a la vez, ver que la mayoría de los niños había tenido una subida de nivel en el aprendizaje de contenidos, tanto en lecto-escritura,

lógico- matemática y psicomotricidad; aunque en las dos primeras áreas fue más notoria la subida. Sin embargo, me di cuenta que había niños que seguían igual que hace unos meses, cuando estuve yo con ellos. Aunque, cabe destacar que ciertos niños que estaban igual, me sorprendieron positivamente en ciertos momentos de las actividades.

Por último, una de las cosas que destacaría, y que observé durante todo el transcurso de la puesta en práctica, es la manera de cuándo y cómo introducir estos juegos en el aula. En mi caso, llegué a la conclusión, tras los meses que estuve de prácticas con ellos, que al ser un grupo bastante movido, el mejor momento para llevar algo a cabo con ellos; algo con movimiento como estos juegos; era a primera hora, ya que el nivel de atención es mayor y por tanto el interés también es mayor. Esta opción resultó ser la correcta, ya que todo salió correctamente.

## 7. CONCLUSIONES

Cuando hemos llegado a este punto del trabajo, debemos comprobar si los objetivos que planteamos al principio de nuestro trabajo se han conseguido llevar a cabo o no. Para ello, iremos nombrando uno a uno y haciendo un pequeño análisis de cada uno.

❖ *Interiorizar y reforzar conceptos aprendidos en las áreas de lógico-matemática, lecto- escritura y psicomotricidad, de forma lúdica, a través de los juegos motores.*

El planteamiento principal, tanto del trabajo como de la propuesta, es dar y demostrar la gran importancia de la interiorización y el refuerzo de contenidos mediante la utilización de los juegos motores. Por lo que en el transcurso de cada actividad se ha llevado a rajatabla el cumplimiento de este objetivo, dando así sus resultados positivos.

Por otro lado, cuando presenté mi propuesta a la tutora de los niños, me dio su visto bueno, ya que ella conocía acerca de los juegos motores y pudo comprobar que mis intenciones en cada una de las actividades iban a cumplir lo que yo pretendía demostrar. Es decir, ella corroboró y comprobó que a través de los juegos motores que yo planteé, se trabajó de manera lúdica contenidos de las tres áreas.

❖ *Potenciar ciertas habilidades físicas básicas como, el equilibrio y la coordinación, mediante la utilización de los juegos motores.*

En dos de las actividades que yo planteé en mi propuesta, tenía como contenido la psicomotricidad. En ellas, los niños debían hacer movimientos de imitación, en los que se trabajaba el equilibrio y la coordinación. Por ejemplo, en las poses finales que debían realizar al final de esas dos actividades se corrobora la presencia del equilibrio, y en el trayecto al aro que cada equipo tenía enfrente, se puede observar cómo deben coordinarse para andar a la pata coja, imitar a un animal cualquiera, andar como los cangrejos, etc...

❖ *Trabajar los valores de la cooperación, participación, integridad y empatía.*

En referencia a este objetivo, hemos podido comprobar que se ha llevado a cabo en toda la propuesta, es decir, en todas las actividades planteadas.

Cada actividad iba enfocada a trabajar contenidos de las diferentes áreas. Sin embargo, se ha conseguido también llevar a cabo la cooperación en la mayoría de éstas, ya que tres de las cuatro actividades eran en grupo; aunque esto no quitaba que ayudarán también a los demás compañeros de otros equipos.

Por otro lado, en cuanto a la participación, fue total, todos los niños quisieron participar en todas las actividades y disfrutar tanto del juego como del aprendizaje que había integrado.

En referencia a la integridad y a la empatía se hizo notar en todas las actividades, ya que entre todos los niños, en ciertos momentos, se ayudaban y ninguno era más que otro por saber o no saber lo que se preguntara o lo que había que hacer. En las actividades que quizá fueron algo más notorios estos conceptos fueron la de lógico- matemática y la de lecto- escritura. En ambas, aunque cada uno en su equipo, se ayudaban entre sí, y no había ningún problema si alguno de ellos se equivocaba; incluso se corregían con normalidad.

❖ *Valorar los grandes beneficios de la utilidad del juego motor en el aula.*

Los beneficios que se obtuvieron de la aplicación de los juegos motores en el aula se pueden corroborar y apreciar en la puesta en práctica que realizamos con los niños. En ella se hace notar y se observa cómo a través de estos juegos se llegan a trabajar contenidos de las tres áreas realizando actividades de manera lúdica y enfocadas a desarrollar ciertos contenidos que hemos querido trabajar. Por ejemplo, las letras y los números.

Además, no solo se pueden observar los beneficios de los juegos motores en las propias actividades, sino también en las asambleas finales que se realizaban al terminar cada actividad. En ellas, se hacía una pequeña evaluación en la que se preguntaba a los niños qué era lo que habían aprendido con esa actividad.

Los beneficios más destacados, dentro de la propuesta, que se han obtenido de la utilización de los juegos motores han sido:

- Ha aumentado el interés del grupo-clase por el aprendizaje de contenidos de las tres áreas.
- Han conseguido tener una mayor confianza en sí mismos para realizar las actividades y enfrentarse a lo que se pedía en ellas.
- No han perdido el interés por lo que estaban haciendo en ningún momento.
- Han sido capaces de mantener la atención en la explicación del juego.
- Han participado ansiosos y con ganas en la asamblea inicial que se realizó para comprobar el nivel del que partíamos.

Éstos son los principales beneficios que destacaron en nuestra propuesta. Lo que me ha llevado a plantearme que de verdad mi propuesta ha tenido sentido y he conseguido aquello que me he planteado en este trabajo.

## **8. FUTURAS INVESTIGACIONES**

Una vez tenemos acaba y llevada a cabo la propuesta, planteamos futuras líneas de investigaciones relacionadas con el tema de la aplicación de los juegos motores en el aula de Educación Infantil.

❖ Aplicar la misma utilización de los juegos motores y propuesta didáctica en niños de seis años de Educación Primaria y comparar con los resultados obtenidos en Educación Infantil.

❖ Reciclar la idea de la utilización de los juegos motores en Educación Infantil, pero utilizando los cuentos motores.

En este caso, podría realizarse lo mismo con los niños de primaria de seis años.



## 9. BIBLIOGRAFÍA

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Extremera, B. A. y Montero, R. J. P (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 7 (38), 73-86.

Pino, C. A. J (2011). El juego motor en la escuela. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, (40), 1-8.

Represa, S. M (2013). Comunidad de Castilla y León, Disposiciones Generales, Universidad de Valladolid. Boletín Oficial de Castilla y León, (78), 27266-27273.

Cálciz, B. A (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, (40), 1-11.

Ruiz, M.G (2019). Enseñanza: hacia una metodología activa. 2019, de ocio educativo. Sitio web: <http://www.pedalogia.com/metodo-y-actividades/metodologia-activa/>

DECRETO 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.

Junta Andalucía. (2019). Criterios de evaluación educación infantil . 2019, de junta de Andalucía Sitio web: [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/29000921/helvia/aula/archivos/repositorio/0/172/Criterios\\_Evaluacion\\_Ed.\\_Infantil..pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/29000921/helvia/aula/archivos/repositorio/0/172/Criterios_Evaluacion_Ed._Infantil..pdf)

Pastor, L.V. y Pueyo, P. A. (2017). Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas. *Buenas prácticas docentes*, 34-45.

## 10. ANEXOS

### ANEXO 1: TABLA DE EVALUACIÓN A LOS ALUMNOS.

<b>NOMBRE:</b>			
	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Participa correctamente en las actividades			
Muestra actitud e interés ante la realización de cualquiera de las actividades			
Mejora en su aprendizaje de contenidos de una forma más lúdica			
Respeto las normas del juego			
Mejora en sus habilidades físicas básicas (coordinación y equilibrio)			
Se muestra colaborativo con sus compañeros			
Entiende las explicaciones de las actividades a la primera			
<b>OBSERVACIONES</b>			

ANEXO 2: TABLA DE EVALUACIÓN AL DOCENTE

	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Seguridad y claridad en las explicaciones				
Buena organización del espacio y del material				
Selección adecuada del material				
Organización en los agrupamientos				
Profesionalidad				
Tiempo de aprendizaje de los alumnos				
Control del aula				

ANEXO 3: TABLA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DOCENTE

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DOCENTE</b>				
<b>CENTRO:</b>		<b>CURSO:</b>		<b>LOCALIDAD:</b>
	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Se han conseguido los objetivos propuestos en cada una de las actividades				
Se han trabajado los contenidos nombrados al inicio de la propuesta				
Ha sido adecuado el planteamiento de las actividades para este nivel educativo				
Puntos fuertes				

Puntos débiles				
<b>OBSERVACIONES</b>				